

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). *7 In 1 Pemrograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Abdurrahman Sidik, S. M. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia*, 83-88.
- Aditya Bonar Kusuma, I. D. (2020). Analisis Customer Journey Mapping Untuk Meningkatkan Customer Experience pada Aplikasi Dompot Digital OVO. *e-Proceeding of Management*, 2015-2021.
- Alazhari, M. R. (2022). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Daur Minyak*. Pekanbaru: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Aziz, D. M. (2023). *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Konsultasi Siswa*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia.
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 84-92.
- Fadilah Candra Wardana, I. G. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 1-12.
- Firdausi, F. A. (2021). *Analisa Dan Desain Kembali Ui/Ux Aplikasi Marketplace Umkm Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking*. Pekanbaru: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for The Web and Beyond -2/E*. Barkeley,CA: New Riders.

- Gebby Dwi Putri Haryanto, A. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Sim Dan Monitoring Tugas Akhir Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Program Studi Sistem Informasi Universitas Singaperbangsa Karawang). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1287-1294.
- Gereja Santo Yoseph Paroki Matraman*. (2023, October 23). Retrieved from Paroki Santo Yoseph Matraman: <https://www.parokimatraman.or.id/>
- Hartzani, A. G. (2021). *Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital OVO Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Heuken, A. (2004). *Ensiklopedi Gereja*. Jakarta: Cipta Loka Caraka.
- Janna, N. M. (n.d.). *Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS*. Makassar: Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI).
- K, A. (2023, October 23). *Pengertian Sistem Informasi: Tujuan dan Komponennya*. Retrieved from PT Gramedia: <https://www.gramedia.com/literasi/sistem-informasi/>
- Keuskupan Surabaya. (2019, Oktober 05). *Sirkuler No. 2*. Retrieved from Gereja Katolik Keuskupan Surabaya: [https://www.keuskupansurabaya.org/document/sirkuler-no-2/#:~:text=Setiap%20misa%20selalu%20ada%20intensinya,umat%20Allah%20\(bangsa%20manusia\).](https://www.keuskupansurabaya.org/document/sirkuler-no-2/#:~:text=Setiap%20misa%20selalu%20ada%20intensinya,umat%20Allah%20(bangsa%20manusia).)
- Linda, D., Nursiyanto, & Munthe, C. Y. (2021). Informasi Pelayanan Gereja Katolik Berbasis Web. *Jurnal Teknika*, 289-298.
- Nadia, R. K. (2023). Perancangan Ulang User Interface dan User Experience (UI/UX) Website PT Subur Makmur Migas Pratama Sebagai Media Monitoring Administrasi Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 53-66.

- Nielsen, J. (2000, March 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nielsen, J. (2004, July 18). *Card Sorting: How Many Users to Test*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/card-sorting-how-many-users-to-test/>
- Nielsen, J. (2012, June 3). *How Many Test Users in a Usability Study?* Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- Nurjati, H. S. (2022). *Membangun Desain UI/UX Untuk Website E-Commerce (Studi Kasus Toko Komputer Online)*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia.
- Putri Balkis, N. O. (2023). Re-Design User Interface Website PT. Gozco Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Fasilkom*, 214-224.
- Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*, 16-19.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulistiyanto, B. (2022). *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Sasaran Kinerja Pegawai Pada Pemerintah Kabupaten Kulonprogo*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia.
- Wulandari, A. N. (2023). *Perancangan UI/UX Aplikasi Genius Resto Menggunakan Aplikasi Figma*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Yasmiati, N. (2023). *Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Sistem Informasi Kearsipan Pada PT. Trisakti Pilar Persada*. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia.