

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 7(1), 55–70.
- Adhitama, R., & INSANI, I. A. Y. U. (2022). Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Studi Kasus Lapak Jajan Pwt. *LEDGER: Journal Informatic and Information Technology*, 1(3), 113–128.
- Ahdan, E. (2021). *Pemodelan UI/UX Aplikasi Belajar Nahwu Sharaf Berbasis Mobile App Menggunakan Metode User Centered Design*. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Cunha, L. (2023). *Maze Reports*. Maze. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052722693-Maze-reports>
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 90–102.
- Faizal, M., Abdillah, M. F., IMS, D. A. S., Setiadi, W., Octavia, D., Suhendari, W., & Soewardikoen, D. W. (2018). Penggunaan Website Portal Berita sebagai Media Informasi untuk Mahasiswa. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 34–42.
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna dan prinsip desain user interface (ui) dalam aplikasi seluler “bukaloka.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 105–119.
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) pada wireframe desain user interface dan user experience aplikasi sinopsis film. *JEIS: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43–47.
- Intanny, V., Widiyastuti, I., & Perdani, M. D. K. (2018). Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza. id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire. *Jurnal Pekommas*, 3(2), 117–126.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say. Co. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 73–78.
- Jerry, C., Zieba, K., & Ellis, M. (2015). *Timeless UX Design Trends: Responsive & Adaptive Web Design*. UXPin.
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widiانا, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah*

- Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64.
<https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Latifah Hanum, A., Karunia Miranti, T., Fatmawati, D., Frendi Diyon, M., & Joyo Prawiro, C. (2022). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Peduli Lindungi Menggunakan Heart Metrics. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(2), 362–372. <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i2.390>
- Nadhif, A. K., Jati, D. T. W., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA: Diseminasi Teknologi Informasi*, 7(1).
- Normah, N., & Sihaloho, F. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 33–38.
- Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022). Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods). *Journal of Integrated System*, 5(1), 27–48.
- Orlova, M. (2016). *User experience design (UX design) in a website development: website redesign*.
- Rosita, D. Q. (2022). Analisis Tipografi pada Logotype dan Konten Instagram @Souri.Bkk Signature Box. *Jurnal Desain*, 9(3), 415. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i3.11983>
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2008). *Systems Analysis and Design in a Changing World*. Cengage Learning. <https://books.google.co.id/books?id=onoxYRropMoC>
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Magenta| Official Journal STMK Trisakti*, 3(1), 452–464.
- Yuniastari, N. L. A. K., & Wiyati, R. K. (2015). Pengukuran tingkat efektivitas dan efisiensi sistem eresearch STIKOM Bali. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, 562–568.
- ZAVIRA ALAMI, A. (2022). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI CAMPAIGN BERBASIS MOBILE UNTUK FITUR GAMIFICATION MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*.
- Zhang, J., Calabrese, C., Ding, J., Liu, M., & Zhang, B. (2018). Advantages and challenges in using mobile apps for field experiments: A systematic review and a case study. *Mobile Media & Communication*, 6(2), 179–196.