

## DAFTAR PUSTAKA

- Dahlan, Muhammad Alwi. (2024). *Merancang Antar Muka Pengguna (UI/UX) untuk Pengalaman Tour dan Travel pada Pelanggan di Seven Inc.* Laporan Praktek Kerja Lapangan, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Darussalam Gontor.
- Fitantra, R. (2025). *Perancangan Antarmuka UI/UX pada Vizen Craft Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Vizen Craft Bantul, Yogyakarta).* Skripsi thesis, Universitas Teknologi Digital Indonesia.
- Hamdandi, M., Chandra, R., Bachtiar, F., Lais, N., Apriyanti, D., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking. MDP STUDENT CONFERENCE (MSC), (2021), 392–397.
- Anggara, Fauzi. (2024). *Perancangan UI/UX E-Commerce Komet Adventure Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking.* Skripsi, Universitas Teknologi Digital Indonesia.
- Prasetyo, M. A., Rozikin, M. C., & Dewi, R. S. (2021). *Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Kost ABC di Kota XYZ Menggunakan Metode Design Thinking.* *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering*, 3(1), 36–44
- Ramadhani, Dika Yuda. (2024). *Perancangan UI/UX Aplikasi The Learning Farm Menggunakan Metode Design Thinking.* Laporan Proyek Akhir, Program Studi Teknologi Komputer, Universitas Teknologi Digital Indonesia.
- Agnestisia, A. E., Wenas, M. B., & Pratiwi, P. (2024). *Perancangan UI/UX pada website Arttrash menggunakan metode Design Thinking.* *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, 21(1), 14–28.
- Siregar, R. E., & Siregar, R. (2022). *Perancangan UI/UX Aplikasi Pencarian Kos Menggunakan Metode Design Thinking.* *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(2), 1–10.
- Salma, Fairiza Tafida. (2024). *Perancangan Desain Antar Muka Pengguna (UI/UX) pada Website Controlling Magang di Seven Inc Studi Kasus untuk Mitra Perusahaan.* Laporan Praktik Kerja Lapangan, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Darussalam Gontor.