

DAFTAR PUSTAKA

- al, S. e. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan. *Jurnal TeIKa*, 159-161.
- D, A. (2023). Design Thinking: Menyelesaikan masalah dengan kreativitas. *Skripsi, Jakarta: Universitas Bakrie*, 7-9.
- D, M. D. (2023). Implementasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada aplikasi kaki keenam menggunakan metode design thinking. *Skripsi, jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 36-72.
- Ezza Paoza, S. R. (2024). ANALISIS UI/UX UNTUK PERANCANGAN WEBSITE E-FASILITAS. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 1-2.
- Gita Salsa S, W. S. (2024). Pembuatan Desain UI/UX Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Perpustakaan Pintar Di SMK Pasundan Rancaekek Menggunakan Tools Figma. *JIFOTECH (JOURNAL OF INFORMATION TECHNOLOGY)*, 250-255.
- nadhif. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan. *Jurnal IT CIDA*, 2-3.
- Normah., F. S. (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)*, 33-34.
- Nugroho, I. (2021, February 3). *Asal Usul Design Thinking*. Retrieved from Corporate Innovation Consulting CIAS: <https://www.cias.co/post/asal-usul-design-thinking>
- Rudi P, F. M. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMINJAMAN RUANGAN BERBASIS WEB. *DiJITAC, Vol 2(1)*, 33-35.
- S.Sudrajat. (2023, August 21). *Mengenal Software Figma: Fungsi, Fitur, dan Keunggulannya*. Retrieved from IDN Times: <https://www.idntimes.com/tech/trend/sony-sudrajat/mengenal-software-figma-c1c2?page=all>
- Savira, Y. P. (2020). Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus. *Automata*, 1(2), 28-29.
- Surachman., A. R. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in. *Jurnal TeIKa*, 159-161.