

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Design Th! Nking Th ! Nking*. 1–199.
- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). *Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking*. 1(4), 839–853. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Aziza, R. F. A. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.265>
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). *KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN PRODUK PANGAN*. 1–11.
- Bay Brix Nielsen, C. K. E., Daalhuizen, J., & Cash, P. J. (2021). Defining the behavioural design spac. *International Journal of Design*, 15(1).
- Bila, D. S., & Indah, D. R. (2023). Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 746–753. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.870>
- Desmet, P. M. A. (2015). Design for mood: Twenty activity-based opportunities to design for mood regulation. *International Journal of Design*, 9(2), 1–19.
- Dharmayanti, D., Bachtiar, A. M., & Wibawa, A. P. (2018). Analysis of User Interface and User Experience on Comrades Application. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 407(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/407/1/012127>
- Firdausi, F. A. (2021). *Marketplace Umkm Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking*. 15–18.
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>
- Haerani, Kiki; Ashari, M. A. M. T. Z. (2023). Desain UI/UX pada Website DISPERKIM Lombok Tengah Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengabdian*

Bersama Masyarakat Indonesia, 1(3).

- Karnawan, G. (2021). Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic. *Jurnal Teknoinfo, 15(1)*, 61. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.540>
- 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>
- Noor Santi C, R., & Fitriyah, A. (2016). Perancangan Interaksi Pengguna (User Interaction Design) Menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal Teknik Informatika, 9(2)*, 108–113.
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu, 8(2)*, 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Thorlaciuss, L. (2007). The Role of Aesthetics in Web Design. *Nordicom Review, 28(1)*, 63–76. <https://doi.org/10.1515/nor-2017-0201>
- Tirtadarma, E., Waspada, A. E. B., & Jasjfi, E. F. (2018). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain, 1(1)*, 181207. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.4046>
- Tombeng, M., & Mambu, J. Y. (2024). *Designing the UI/UX for a Shoe Repair Application Using the Design Thinking Method. 4(3)*, 106–117.
- Vallendito, B. (2020). *Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking. 82.*
- Waralalo, M. haya. (2019). Analysis of User Interface (UI) and User Experience (UX) at AIS UIN Jakarta Using Heuristic Evaluation and Webuse Methods with ISO 13407 Standards. *Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9)*, 1689–1699.
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti, 19(1)*, 120–136. <https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>