

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsyar, T. K., & Afani, D. (2019). Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(1), 39–41.
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *TEMATIK*, 9(1), 70–78.
- Arifin, I. N., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). *Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool* (Vol. 3, Issue 2).
- Arya Pratama, D. (2023). *Low-Fidelity vs High-Fidelity Prototyping*.
- Asshiddiqie, M. A., & Supriana, C. E. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Aplikasi UMKM Lapak Cianjur). *Jurnal Pasundan Informatika*, 2(1), 1–8.
- Behuku, F. M. (2023). *Pengukuran Kualitas Website Program Studi Sistem Informasi Universitas Pendidikan Ganesha Menggunakan Metode Webqual 4.0 Dan Importance And Perfomance (IPA)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dimas, R., Kurniawan, B., Hadi Wijoyo, S., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi MY JNE Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5583–5591.

- Galitz, W. O. (2002). *The Essential Guide to User Interface Design Second Edition An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*.
- Herlijanto, A. A., & Elizur, E. K. (2024). Ilustrasi 360 Derajat Tentang Camilan Indonesia. *GESTALT*, 6(1), 61–68. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i1.189>
- Hidayat, A., & Fauziyyah, H. M. (2022). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1), 1–10.
- Hidayat, T., Nurdiawan, O., & Wijaya, Y. A. (2023). Analisa Website Portal Informasi Sekolah Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1).
- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile Homecare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(5), 1057–1066.
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widiana, 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.
- Larasati, I., Hajiati, S., Hanugrah, R., & Anggoro, A. (2020). Implementasi Website Profil SMP N 2 Kartasura. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknayasa*, 1(2), 42–46.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*.
- Nurjanah, S., Nurjannah, N., & Kristiani, S. P. (2022). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Organisasi

Kampus Daerah Purwakata. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 14(1).

Nurrohmah, S., & Andrian, R. (2023). Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking Redesigned UI Appearance Of Sukamukti Village Website Using Design Thinking Method. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*. <https://doi.org/10.34010/jati.v13i1>

Pitarto, Y. I., & Setiyawati, N. (2023). PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA APLIKASI OSAGA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(4), 1154–1164. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i4.4045>

Priyono, D., Ramdhani, A., & Hardian, R. (2020). Desain User Interface Informasi Prodi Desain Komunikasi Visual melalui Media Digital Website. *Jurnal Desain*, 7(3), 223.

Purnomo, D. D. (2019). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web “KOSTDIPONTI” Berdasarkan Aspek Usability dan Validasi Heuritic Evaluation. *Jurnal Teknik Industri Universitas Tanjungpura*, 3(1), 19–22.

Putra, I. M., & Indah, D. R. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 688–697.

Ramadhan, N. I., Sianturi, R. S., & Al Huda, F. (2023). Evaluasi dan Perbaikan Pengalaman Pengguna Aplikasi Temu.in menggunakan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(5), 2341–2349.

- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 07, 835–849.
- Sari, R. A., Alfarezy, R., Maulana, A. S., & Adrezo, M. (2021). Rancangan Design Ulang UI (User Interface) Aplikasi MySmash Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*, 2(2), 344–352.
- Sekar Mabel. (2019). *Mengenal Heuristic Evaluation dalam UX Design*. <https://Medium.Com/Purwadhikaconnect/Mengenal-Heuristic-Evaluation-Dalam-Ux-Design-4930dff7e58b>.
- Thorlacius, L. (2007). The Role of Aesthetics in Web Design. *Nordicom Review*, 28, 63–76. <https://doi.org/10.1515/nor-2017-0201>
- Tinar, A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability Tampilan Antarmuka Website Perpustakaan Politeknik Kesehatan Kemenkes Kota Malang menggunakan Metode Usability Testing dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 2548–2964.
- Wibisono, I. H., Hadi Wijoyo, S., & Rachmadi, A. (2022). Analisis dan Perbaikan Usability Situs Halo FILKOM menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(11), 5154–5162.
- Wijaya, V., Fadli, M., Dharma, Y. A., Muhammad, &, & Pribadi, R. (2022). MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Pengembangan UI/UX pada aplikasi Go-Print Dengan

menggunakan metode design thinking. *MDP STUDENT CONFERENCE*.

Yuda Sakti, R. (2023). *Perancangan Desain Ui/Ux Menggunakan Pendekatan Design Thinking Dalam Pengembangan Aplikasi Mecha*.

