

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. P. Sari, I. H. Batubara, A. H. Hazidar, and M. Basri, "Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran," *Hello World J. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 4, pp. 209–215, 2022, doi: 10.56211/helloworld.v1i4.142.
- [2] V. Wijaya, M. Fadli, Y. A. Dharma, and M. R. Pribadi, "Pengembangan UI/UX pada aplikasi GoPrint Dengan menggunakan metode design thinking," *MDP Student Conf.*, vol. 1, no. 1, pp. 298–305, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1764>
- [3] Imaduddin Al – Fikri, Darlis Herumurti, Ridho Rahman H. 2016. *Aplikasi Navigasi Bergerak dengan Menggunakan Platform Wikitude untuk studi Kasus Lingkungan*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- [4] A. W. M. G. hidayat fahrul, "Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking," vol. 04, no. 03, pp. 31–41, 2023.
- [5] F. C. Wardana, I. G. Lanang, and P. Eka, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 03, no. 04, pp. 1–12, 2022.
- [6] S. Mangopa, H. Tuli, and M. Mahmud, "Analisis Penerapan SAK-EMKM Persediaan Pada Usaha Mikro & Kecil Sektor Ritel Barang Harian," *Jambura Account. Rev.*, vol. 1, no. 2, pp. 70–83, 2020, doi: 10.37905/jar.v1i2.12.
- [7] D. Calonaci, *Designing User Interfaces Exploring*. 2021.
- [8] A. P. Wardhanie and E. Rahmawati, "Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners," *Batara Wisnu Indones. J. Community Serv.*, vol. 2, no. 3, pp. 536–544, 2022, doi: 10.53363/bw.v2i3.129.
- [9] K. H. Lim and N. Setiyawati, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inf. Technol. Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 108–123, 2022, doi: 10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123.
- [10] R. Yulius, M. F. A. Nasrullah, D. K. Sari, and M. A. Alban, "Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya," *Eureka Media Aksara*, pp. 1–74, 2022.
- [11] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [12] Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania, "Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [13] A. C. P. Yulianti Siti Jamilah, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE," *Design Komunikasi Visual*, vol. 9, no. 1, pp. 73 - 88, 2022.