

DAFTAR PUSTAKA

- Matien Siam, N. M. (2023). Perancangan Ulang dan Implementasi User Interface pada Website SOFI Menggunakan Metode Design Thinking dan Incremental Model (Modul Penjadwalan). (*Skripsi Sarjana, Universitas Telkom*). <https://repositori.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/205185/slug/perancangan-ulang-dan-implementasi-user-interface-pada-website-sofi-menggunakan-metode-design-thinking-dan-incremental-model-modul-penjadwalan-dalam-bentuk-buku-karya-ilmiah.html>.
- IDEO.org. (2015). The Field Guide to Human-Centered Design (1st ed.). ISBN: 978-0-9914063-1-9.
- Haekal. (2021). Bootstrap: Framework HTML, CSS, dan JavaScript untuk Desain Website Responsive. Niagahoster.
- Achya, R. S., Inggi, R., & Bakrim, L. O. (2022). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Massive Open Online Course (MOOC) Modul Certificate Dan Ceremony. *SIMKOM*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.51717/simkom.v7i1.75>
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Alvian Kosim, M., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Bisnis, I., Bekasi, M., Kartini, R. A., & Widiati, I. S. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI RAGAKU MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT. *JUPITER Jurnal Teknologi Informatika & Komputer*, 5(2).

- Buana Ayu, T., & Wijaya, N. (2023). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID*. <https://www.payoprint.id/>.
- Corrêa, C. E. C., Lopes, G. P., Silva, C. B. da, Paulin, J. N., Oliveira, N. D., Graeff, M. D. S., Lima, A. A. A., & Paz, A. A. (2022). Application of empathy map on educational actions carried out by nursing professionals. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 75(4). <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2021-0478>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI “NUGAS” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. In *Reza Ilyasa Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Garcia-Lopez, C., Mor, E., & Tesconi, S. (2020). Human-centered design as an approach to create open educational resources. *Sustainability (Switzerland)*, 12(18). <https://doi.org/10.3390/SU12187397>
- IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*.
- Jamilah, R. S., & Pasha, D. (2024). Perancangan UI/UX Smart Aset dan Infrastruktur Jaringan Universitas Teknokrat Indonesia: Pendekatan Human Centered Design. *Media Online*, 4(5), 2616–2627. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1807>
- Jansen, B. J., Jung, S. G., Nielsen, L., Guan, K. W., & Salminen, J. (2022). How to Create Personas: Three Persona Creation Methodologies with Implications for Practical Employment. *Pacific Asia Journal of the Association for Information Systems*, 14(3), 1–28. <https://doi.org/10.17705/1pais.14301>
- Leos, C., Chen, E., & Jagannathan, V. (2023). Using Human-Centered Design Strategies to Identify Unmet Adolescent Sexual Health Wants and Needs. *Prevention Science*, 24, 174–184. <https://doi.org/10.1007/s11121-023-01559-5>

- López-Gorozabel, Oscar and Cedeño-Palma, Emilio and Pinargote-Ortega, Jenmer and Zambrano-Romero Walter and, & Pazmiño-Campuzano Marcos. (2021). Bootstrap as a Tool for Web Development and Graphic Optimization on Mobile Devices. In H. and D. C. A. Botto-Tobar Miguel and Cruz (Ed.), *Artificial Intelligence, Computer and Software Engineering Advances* (pp. 290–302). Springer International Publishing.
- Maheswari, A. L., Krisnanik, E., Rs, J., No, F., & Selatan, J. (2023). *Jurnal Sistem Informasi dan Aplikasi ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN ANTARMUKA WEBSITE ELSAM DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*.
- Miraz, M. H., Ali, M., & Excell, P. S. (2021). Adaptive user interfaces and universal usability through plasticity of user interface design. *Computer Science Review*, 40, 100363. <https://doi.org/10.1016/J.COSREV.2021.100363>
- Mubarak, F. S. (2023). Penerapan Prinsip Gestalt Dalam Desain Visual Untuk Meningkatkan Memori Dan Pemahaman Pesan. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 11(2), 152. <https://doi.org/10.30659/jikm.v11i2.33002>
- N. M. M. Siam, E. N. Alam, & T. F. Kusumasari. (2023). *PERANCANGAN ULANG DAN IMPLEMENTASI USER INTERFACE PADA WEBSITE SOFI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN INCREMENTAL MODEL (MODUL PENJADWALAN)*.
- Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2019). *Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions*. 4(4). <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika>
- Nugraha Muhammad, Z., Meiriza, A., Putra, P., Rizky Oktadini, N., & Eka Sevtiyuni, P. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset Laboratorium Berdasarkan Pendekatan Human Centered Design (HCD). *Media Online*, 3(6), 1272–1284. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.797>

- Phan, T., & Shin, M. (2021). Re-imagining Technology Education for Student Teachers Using Human-Centered Design. *International Journal of Designs for Learning*, 12(3), 31–48. <https://doi.org/10.14434/ijdl.v12i3.31164>
- Pinasti, R. T., Asfari, U., & Anaking, P. (2024). Perancangan UI/UX Prototipe Website RFC Telkom University Surabaya Menggunakan Metode Lean UX. *Journal of Information System*. <https://doi.org/10.37823/insight.v6i2.371>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1). www.youtube.com,
- Puteri, Y. A., Aulia, D., Alya, A., & Sari, K. (n.d.). *IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI ONLINE COURSE*. 8(2), 2022.
- Putu, G., Wulantari, A. P., Kadek, N., Wirdiani, A., & Wira Buana, P. (2021). *Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: PT.X)* (Vol. 2, Issue 3).
- Rahman Hidayatullah, A., & Andhyka Kusuma, W. (2021). Penggunaan User Persona untuk Evaluasi Pengalaman Pengguna LMS dan Mengidentifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(9), 1629–1642. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i9.301>
- Ramdany, S. W., Aulia Kaidar, S., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. In *Journal of Industrial and Engineering System* (Vol. 5, Issue 1).
- Shirvanadi, E. C., & Moh. Idris. (2021). *PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER)*.

- Suprayogi Adhyaksa Pratama, W., & Dwi Indriyanti, A. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. In *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence* (Vol. 04).
- Vatsal Sharma, & Ankit Kumar Tiwari. (2021). Index Terms-User Interface Study, User Experience Theory, Design Process, Tools for creating user interfaces, and other essentials. *World Journal of Research and Review (WJRR)*, 12(6), 41–44. <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-1:v1:en>.
- Widanan, W., Gede, A. A., & Gunawarman, R. (2021). *Identifikasi Strakeholder dan Implikasinya terhadap Kesuksesan sebuah Proyek*. 4, 2021. <https://doi.org/10.17509/jaz.v4i1.34428>
- Zawacki-Richter, O., & Jung, I. (2022). *Handbook of Open, Distance and Digital Education*.