

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Prastiyo, M., & Sundari, J. (2023). Analisis dan Rancangan UI/UX pada PT. Sherindo Cargo dengan Metode Design Thinking dan SUS. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(2), 2777–0648. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jmasif.14.2.57117>
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademi Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *JURNAL DIGIT*, 10(2), 208–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Alfansuri, H. M., Putra, P. S., & Zunaidi, R. A. (2024). Innovative Design of ITTS Mart Application with Design Thinking & System Usability Scale Method. *sinkron*, 8(3), 1369–1383. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i3.13631>
- Alvian Kosim, M., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi PEDULILINDUNGI dengan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*, 8(1), E50–E55.
- Amini, T. N. A., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Mobile App MyITS Alumni pada Platform Android dan Ios Melalui Pendekatan User-Centered Design. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2), A133–A139. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.63024>
- Ananta, F., Ridwan, T., & Heryana, N. (2024). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan UI/UX Point of Sale Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking. *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(4), 1994–2004. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i4.1572>
- Anugradia, N., Arsa, D., & Khaira, U. (2024). Perancangan UI/UX Dashboard Repoting pada Portal HALAL.GO.ID Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi informasi*, 8(1), 1–13.
- Anwar, A. A., Huda, B., Novalia, E., Paryono, T., & Piantara, S. (2022). Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Buana Online Course Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Universitas Buana Perjuangan Karawang). *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(2), 119–124. <https://doi.org/10.31539/intecom.v5i2.4988>
- Arifudin, D., Heryanti, L., & Pramesti, D. (2021). Pelatihan Desain Mockup dan Logo Sebagai Branding Produk untuk Meningkatkan Nilai Jual bagi UMKM. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(5), 2640–2651. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5847>

- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- Azi, M. F., Wiguna, C., & Meiah, K. N. (2022). Analisis User Interfaces Pada Website Kampiun ITTP Dengan Metode Heuristik dan System Usability Scale (SUS). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(2), 1080. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i2.3802>
- Azisz, A. M., & Kusuma, W. A. (2024). Perancangan User Interface & User Experience Aplikasi TipsnTrip Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 5(2), 225–232. <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i2.20915>
- Aziz, F., Uki, D., Saputri, E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15156>
- Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>
- Badrul, M. (2021). Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 8(2), 57–52. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v8i2.3852>
- Bagus, I., Dewangkara, I., Novianti, N., Agisna, P., Sara, F., Putu, N., & Rainita, A. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Website Bumdes Baturiti Menggunakan Metode SUS dan Design Thinking. *Jurnal Informatika Progres*, 5(1), 23–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.56708/progres.v15i1.347>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2017). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Boukid, F. (2022). Flatbread - A canvas for innovation: A review. *Applied Food Research*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.afres.2022.100071>
- Budiarto, S. P., & R.L, D. Y. (2023). Evaluasi Usability pada Aplikasi Jemput Sampah Online Desa Rejosari Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Eksplora Informatika*, 13(1), 100–112. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v13i1.822>
- Budiyanto, H., Poerwoningsih, D., Wibowo, P., & Triono Agung, M. (2023). Pameran Virtual Interaktif untuk Meningkatkan Pasar Produk dan Jasa Starup Bisnis Mahasiswa. *Jurnal Darma Agung*, 31(1), 141–152. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v31i2.2956>

- Chelsen. (2023). Perancangan Dashboard Penjualan untuk Familiy Makati Center. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 11(1), 1–6. <https://doi.org/10.24912/jiksi.v11i1.24150>
- D. Rogge, Dr. R., A. Livesay, Dr. G., Ahmed, Dr. J., A. Kline, Dr. W., M. Bunch, Dr. R., & Wollowski, Dr. M. (2014). The Innovation Canvas as a Teaching Tool in Capstone Design: A Reverse-Engineering Case Study. *American Society for Engineering Education*.
<http://www.asee.org/public/conferences/32/papers/9914/authors/23796#sthash.3MCXSOY3.dpuf>
- Dafit Prayoga, W., Bakri, M., & Rahmanto, Y. (2020). Aplikasi Perpustakaan Berbasis OPAC (Online Public Access Catalog) di SMK N 1 TALANGPADANG. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(2), 183–191. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33365/jatika.v1i2.552>
- Deichmann, U., Goyal, A., & Mishra, D. (2016). Will digital technologies transform agriculture in developing countries? *Agricultural Economics (United Kingdom)*, 47, 21–33. <https://doi.org/10.1111/agec.12300>
- Dev, N. K., Shankar, R., & Qaiser, F. H. (2020). Industry 4.0 and circular economy: Operational excellence for sustainable reverse supply chain performance. *Resources, Conservation and Recycling*, 153. <https://doi.org/10.1016/j.resconrec.2019.104583>
- Diawati, P. (2023). The Influence of Social and Psychological Factors in the Success of Customer Relationship Management Strategies. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 3(2), 230–235. <https://doi.org/10.57152/malcom.v3i2.927>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Ependi, U., Putra, A., & Panjaitan, F. (2019). Evaluasi Tingkat Kebergunaan Aplikasi Administrasi Penduduk Menggunakan Teknik System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 63–76. <https://doi.org/10.26594/register.v5i1.1412>
- Erikson, D. H., & Hidayat, A. M. (2024). Analisis Profil Konsumen Menggunakan Empathy Map Pada Startup Prove Fragrance. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(3), 5611–5621. <https://doi.org/10.31539/costing.v7i3.9412>
- Fatmawati, A. (2021). Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 6(1), 120–134. <https://doi.org/10.35314/isi.v6i1.1881>
- Fauziah, S. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pengelolaan Perumahan Klaster Villa Gading Mayang Kota Jambi Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Darma Agung*, 1(1), 1–46.

- Ferreira, B., Silva, W., Oliveira, E., & Conte, T. (2015). Designing Personas with Empathy Map. *Proceedings of the International Conference on Software Engineering and Knowledge Engineering, SEKE, 2015-January*, 501–505. <https://doi.org/10.18293/SEKE2015-152>
- Gani, R. P., Arum Puspita, I., & Tripiawan, W. (2021). Perancangan UI/UX Design pada Dashboard Monitoring Proyek Menggunakan Metode Design Thinking untuk Penerapan Sistem Earned Value Management Pada PT. XYZ. *eProceedings of Engineering*, 8(5), 8465–8480.
- Grosu, V., Socoliuc, M., Hlaciuc, E., Sorin, C. M., & Mihaela Tulvinschi, M. (2022). Design of an Innovative Dashboard for Assessment of Risks that are Specific to E-Commerce Activity. *Marketing and Management of Innovations*, 1(1), 186–201. <https://doi.org/10.21272/mmi.2022.1-14>
- Gupta, P., Mehlawat, M. K., & Mahajan, D. (2019). Multi-objective optimization framework for software maintenance, component evaluation and selection involving outsourcing, redundancy and customer to customer relationship. *Information Sciences*, 483, 21–52. <https://doi.org/10.1016/j.ins.2019.01.017>
- Han, J., Kim, K. H., Rhee, W., & Cho, Y. H. (2021). Learning analytics dashboards for adaptive support in face-to-face collaborative argumentation. *Computers and Education*, 163. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104041>
- Harahap, W., Salat, J., Mufrizal, R., Jabal Ghafur, A., & Jabal Ghafur, U. (2023). Pengaruh Penerapan Human & Computer Interaction Terhadap Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi e-Commerce di Aceh. *Jurnal Administrasi dan Sosial Sains*, 2(2). <https://journal.unigha.ac.id/index.php/JASS/index>
- Hasibuan, A. N., & Dirgahayu, T. (2021). Pengujian dengan Unit Testing dan Test case pada Proyek Pengembangan Modul Manajemen Pengguna. *AUTOMATA*, 2(1), 1–6.
- He, S., & Wang, P. (2022). Knowledge Innovation in E-business enterprises. *Integration and Innovation Orient to E-Society Volume 1*, 251(1), 459–466. https://doi.org/10.1007/978-0-387-75466-6_52
- Henderi, H., Aliftiar, P., & Hibatullah, A. (2021). Prototype User Interface Mobile App E-Learning. *Journal CERITA*, 7(1), 61–70. <https://doi.org/10.33050/cerita.v7i1.1480>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 337–344. <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716>

- Hotana, M. S. (2018). Industri E-Commerce dalam Menciptakan Pasar yang Kompetitif Berdasarkan Hukum Persaingan Usaha. *Jurnal Hukum Bisnis Bonum Commune*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.30996/jhbhc.v0i0.1754>
- Huda, N., Habrizons, F., Satriawan, A., Iranda, M., & Pramuda, T. (2023). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee. *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 8(2), 208–220. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.158>
- Husin, H., Balafif, S., & Ardianto, E. T. (2023). Analisis User Experience pada Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Sumabawa dengan Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 5(1), 30–39. <https://doi.org/10.37148/bios.v5i1.86>
- Jayanti, E. D., & Ani, N. (2017). Pembangunan Dashboard Untuk Visualisasi Analisa Keuangan. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 6(2), 2089–5615. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22441/format>
- Kala'lembang, A., & Islamiyah, M. (2018). Aplikasi Pengolahan Presensi Perkuliahan Dengan Metode Low Fidelity Prototype di STMIK Asia Malang. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 12(2).
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 8(3), 1615–1626. <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Kurnianto, F., & Wahyuni, E. G. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung. *AUTOMATA*, 3(1), 1–8.
- Kurniawan, E., Nata, A., & Royal, S. (2022). Penerapan System Usability Scale (SUS) dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi di STMIK Royal. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Kurniawan, G. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Kain Batik pada Rezi's Batik Menggunakan Metode Design Thinking Digital Repository Universitas Jember. *Digital Repository Universitas Jember*, 8(1), 1–454. <https://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/113988>
- Lumpi Retzen, F., & Nurdin. (2016). Analisis Strategi Pemasaran dan Penjualan E-Commerce pada Tokopedia.com. *Jurnal Elektronik Sistem Informatika dan Komputer*, 2(1), 20–29.
- Maiyanti, S. I., Dwipurwani, O., Trisnasari, L., & Anggraeni, W. (2023). Implementasi Wilcoxon Signed-Rank Test Univariat dan Multivariat Untuk Menguji Perbedaan Derajat Nyeri Pasien Endometriosis Sebelum dan Sesudah Tindakan Operasi. *Jurnal MIPA Sains Terapan*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/v2i1.2076>

- Malvin, E. (2022). Perancangan Dashboard Untuk Visualisasi Data Penjualan PT.KZP. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 9(1), 1–7.
- Manurung, N. L., & Artadita, S. (2022). Analisis Profil Konsumen Menggunakan Peta Empati Pada Startup Hyasrumah Consumer Profile Analysis Of Startup Hyasrumah Using Emathy Map. *e-Proceeding of Management*, 9(4), 2067–2073.
- Mardhatillah, R. (2022). Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi E-Event. *UIN-Ar Raniry Respository*, 8(1), 1–83.
- Matheus, R., Janssen, M., & Maheshwari, D. (2020). Data science empowering the public: Data-driven dashboards for transparent and accountable decision-making in smart cities. *Government Information Quarterly*, 37(3). <https://doi.org/10.1016/j.giq.2018.01.006>
- Maulana, Y., Rokhmawati, R. I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Jawa Timur Park Group Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3374–3382. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Miftahuljannah, Aswan Supriyadi Sunge, & Ahmad Turmudi Zy. (2023). Analisis Prediksi Penjualan dengan Metode Regresi Linear di PT. Eagle Industry Indonesia. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, 5(3), 398–403. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i3.3325>
- Munanto, T. C. (2022). Pengujian Kebergunaan Aplikasi Computer Assisted Test (CAT) Badan Kepegawaian Negara (BKN) Menggunakan System Usability Scale (SUS). *JOINS (Journal of Information System)*, 7(2), 143–154. <https://doi.org/10.33633/joins.v7i2.6647>
- Negara Putra, T. (2023). Perancangan Ulang UI/UX dalam Pengembangan Situs Web CROWDE.CO Menggunakan Metode Design Thinking. *Repository UIN Syarif Hidayatullah*, 8(1), 1–121.
- Ngurah, G., Ningrat, W., & Umbara, T. (2022). Analisis Profil Konsumen Co-Working Space Puco Rooftop Bali Menggunakan Peta Empati. *Journal of Management & Business*, 4(3), 195–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.37531/sejaman.v4i3.2538>
- Novika, N., Putra, P. S., Zunaidi, R. A., Hidayati, S., Mardhiana, H., Chandra, H., & Nafis, A. A. (2024). User Interface and User Experience Design for TUS Mart Sales Report Dashboard Using Design Thinking Method. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 9(2), 587–599. <https://doi.org/10.35314/dc6gwz52>
- Nurliana, F., Hanifati, G., & Ali, F. (2022). Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 6(02), 971–991. <https://doi.org/10.61344/magenta.v6i02.90>
- Parikshith G, & Dr. Gobi Natesan. (2023). Exploring the Benefits of E-commerce Applications for Efficient Online Operations. *International Journal of Scientific*

Research in Computer Science, Engineering and Information Technology, 158–162.
<https://doi.org/10.32628/cseit2390212>

Prasetyo Budi, W. (2022). Pembuatan Desain UI/UX Chatbot Dashboard Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Qiscus Robolabs). *Repositori Universitas Islam Indonesia*, 7(1), 1–64.

Pratama, P. I. A. A., Paramitha, A. A. I. I., & Satwika, I. P. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property. *Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi*, 7(1), 73–86.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56327/jtksi.v7i1.1635>

Purnama, A. R. W., Putra, P. S., & Zunaidi, R. A. (2024). Design E-Learning User Interface On Website-Based Edspert.Id with Kansei Engineering Methods. *Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, 8(3), 1249–1258. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i3.13630>

Putra, P. S., Zunaidi, R. A., Hidayati, S., Mardhiana, H., Chandra, H., & Novika, N. (2024). Proposed Dashboard Concept for TUS MART: Enhancing Aquaponic and Hydroponic Sales Management Using the Innovation Canvas Method. *SISTEMASI*, 13(5), 2183. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v13i5.4556>

Rachmadewi, I. P., Firdaus, A., Qurtubi, Q., Sutrisno, W., & Basumerda, C. (2021). Analisis Strategi Digital Marketing pada Toko Online Usaha Kecil Menengah. *Jurnal INTECH*, 7(2), 121–128. <https://doi.org/10.30656/intech.v7i2.3968>

Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023). Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 9281–9289. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7807>

Rani Puspita, & Rina Astriani. (2023). Perancangan Design UI/UX pada Website Toko Mister Shop ID Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik dan Science*, 2(3), 35–46. <https://doi.org/10.56127/jts.v2i3.1047>

Ratnaningsih, D., & Rifai, A. (2024). Perancangan UI/UX Design Aplikasi Penilaian E-Raport dengan Metode Pendekatan Design Thinking. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 1(2), 75–88. <https://doi.org/10.59407/jcsit.v1i2.559>

Riswandi, D. (2019). Transaksi On-Line (E-Commerce): Peluang dan Tantangan dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Econetica*, 1(1), 1–13.

Rosala, M. (2021, Oktober 12). *How Many Participants for a UX Interview?* nngroup.
<https://www.nngroup.com/articles/interview-sample-size/>

Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2).

- Sanawiah, S., & Bakti Hartiningsih, W. (2020). Sistem Informasi Verifikasi Dan Validasi Penempatan Jabatan Pelaksana Pada Pemerintah Provinsi Dki Jaka. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 11(1), 50–57.
- Saptyawati, L., Pramesti, L. A., Jinan, A. D., Widi, K., Ridwan, R. M., & Evriadi, D. (2024). Analisis Model Bisnis Kafe Kebon Menggunakan Metode Peta Empati. *BHATARA: Jurnal Multidisiplin*, 1(1), 7–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.59095/jmb.v1i1.96>
- Saputra, M., & Tony. (2023). Rancang Bangun Dashboard Penjualan pada PT. XYZ dengan Microsoft PowerBI. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 11(2), 1–6. <https://doi.org/10.24912/jiksi.v11i2.26028>
- Sari, I. P., & Setiawan, D. (2022). Aplikasi D’laundry Berbasis Android Menggunakan Model Design Thinking. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 2(3), 136–142. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v2i3.335>
- Saviq Bachdar. (2016, Agustus 3). *Kenali Design Thinking Sebelum Bikin Startup*. marketeers. <https://www.marketeers.com/kenali-design-thinking-sebelum-bikin-startup/>
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *AUTOMATA*, 1(2), 1–6.
- Siahaan, M. A., Guntara, R. G., & Nuryadin, A. (2024). Evaluasi Usability Website Dashboard TMS Telkom Indonesia Dengan Metode Usability Testing dan SUS. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 512–519. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13696>
- Silalahi, A. P., & Simanullang, H. G. (2021). Dashboard management penjualan dan pembelian pada tangkahan ikan. *I N F O R M A T I K A*, 13(1), 46–51. <https://doi.org/10.36723/juri.v13i1.260>
- Simamora, L. A. L., & Pradana, B. I. (2023). Analisis Inovasi Bisnis dalam Meningkatkan Daya Saing Berbasis Innovation Canvas. *Jurnal Kewirausahaan dan Inovasi*, 2(3), 629–640. <https://doi.org/10.21776/jki.2023.02.3.01>
- Sinaga, L. G., & Johan, M. C. (2024). Perancangan Design Order Management System Berbasis Web dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(2), 215–228. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v10i2.8282>
- Sinansari, P., Salsabila, S. H., Hanoum, S., Lopatka, A., & Wlodarski, W. (2023). Identify Customer Element Through Empathy Map and User Persona. *Procedia Computer Science*, 225, 4148–4156. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.411>
- Sukma, F., Ambri, U., Meidelfi, D., & Defni. (2024). Design Thinking Method Application in UI/UX Design on the Sabiekah E-Commerce Website. *International Journal of Advanced Technology and Social Sciences*, 2(3), 345–356. <https://doi.org/10.59890/ijatss.v2i3.1532>

- Sulistiani, H. (2018). Perancangan Dashboard Interaktif Penjualan (Studi Kasus : PT Jaya Bakery). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 15–17. <https://doi.org/10.33365/jtk.v12i1.61>
- Suwandi, G. S., Alfianini, A., & Ahmadi, A. (2021). Perancangan Dashboard Monitoring untuk Penjualan Mainan (Studi Kasus : Toko Matahari Kota Lubuklinggau). *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau*, 3(1), 22–29. <https://doi.org/10.52303/jb.v3i1.34>
- Tenriany, A., & Nadjib, M. (2016). Pengenalan Teknologi Internet melalui Program Mobile Pusat Layanan Internet Kecamatan (MPLIK) Kemkominfo bagi Siswa Menengah Kejuruan (SMK) di Kabupaten Barru. *Jurnal Komunikasi*, 5(3), 398–403. <https://doi.org/https://doi.org/10.31947/kjik.v5i1.1890>
- Thalha, A., & Anufia, B. (2019). Instrumen Pengumpulan Data. *RESUME*, 8(1), 1–20.
- Ulita, N. (2025). Menemukan Potensi Untuk Strategi Desain Promosi : Empathy Map Gen Z Terhadap Makanan Sehat Sebagai. *Jurnal Desain Indonesia*, 7, 86–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.52265/jdi.v7i1.540>
- Vazquez-Ingelmo, A., Garcia-Penalvo, F. J., & Theron, R. (2019). Information Dashboards and Tailoring Capabilities-A Systematic Literature Review. Dalam *IEEE Access* (Vol. 7, hlm. 109673–109688). Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2933472>
- Veni Manik, Hetty Primasari, C., Yohanes Priadi Wibisono, & Aloysius Bagas Pradipta Irianto. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing. *Jurnal Sains dan Informatika*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1.286>
- Vilano, N., & Budi, S. (2020). Penerapan Kansei Engineering dalam Perbandingan Desain Aplikasi Mobile Marketplace di Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6(2), 354–364. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2705>
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, 8(2), 58–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/imajinasi.v12i2.17472>
- Wijaya, I. K. S., Pramarta, C. R. A., Astuti, L. G., & Rahayuda, I. G. S. (2024). Implementasi Metode Human Centered Design Dan Heuristic Evaluations Dalam Improvisasi User Experiences Dan User Interfaces (Studi Kasus : Aplikasi Pendidikan Dan Pelatihan Anggota Koperasi). *JELIKU (Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana)*, 13(1), 191. <https://doi.org/10.24843/JLK.2024.v13.i01.p18>
- Winarsih, S., & Sisdianto, E. (2024). PT. Media Akademik Publisher Peran Laporan Keuangan Dalam Menilai Transparansi Dan Keberlanjutan Bank Syariah. *Jma*, 2, 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>

- Wiryandhani, F., Widodo, S., & Andrian, R. (2023). Perancangan Purwarupa Dashboard Digital untuk Pengukuran Produktivitas Kerja dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknoinfo*, 17(1), 351–363. <https://doi.org/10.33365/jti.v17i1.2074>
- Woo, J. S., Suslow, P., Thorsen, R., Ma, R., Bakhtary, S., Moayeri, M., & Nambiar, A. (2019). Development and Implementation of Real-Time Web-Based Dashboards in a Multisite Transfusion Service. *Journal of Pathology Informatics*, 10(1), 3. https://doi.org/10.4103/jpi.jpi_36_18
- Yadewani, D., & Wijaya, R. (2017). Pengaruh e-Commerce Terhadap Minat Berwirausaha. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 1(1), 64–69. <https://doi.org/10.29207/resti.v1i1.6>
- Zahra, I., & Voutama, A. (2024). Rancangan User Persona dan Customer Journey Map sebagai Representasi Kebutuhan Pengguna Media Sosial X pada Fitur Pencarian. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(3), 2686–2691. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9531>
- Zhang, S., Guo, Y., Li, S., Ke, Z., Zhao, H., Yang, J., Wang, Y., Li, D., Wang, L., Yang, W., & Zhang, Z. (2022). Investigation on environment monitoring system for a combination of hydroponics and aquaculture in greenhouse. *Information Processing in Agriculture*, 9(1), 123–134. <https://doi.org/10.1016/j.inpa.2021.06.006>
- Zunaidi, R. A., Yulianita, I., Putra, P. S., & Mardhiana, H. (2024). Pengujian Usabilitas Aplikasi ITTS MART v2.0 melalui Pengukuran Customer Satisfaction Index (CSI) menggunakan Model E-SERVQUAL Usability Testing of ITTS MART v2.0 through Customer Satisfaction Index (CSI) Measurement using the E-SERVQUAL Model. *Januari*, 13(1), 2540–9719. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>