

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mochammad Ichsan, "APLIKASI CUCI MOBIL ABC BERBASIS WEB MOBILE Mochammad," *J. Sains Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 16–23, 2019.
- [2] Y. A. S *et al.*, "Aplikasi Web Layanan Jasa Pencucian Mobil Di Austin Car Wash Kabupaten Muara Enim," 2019.
- [3] A. P. Hendradewa, "Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus: Penggunaan Perangkat Smartphone)," *Teknoin*, vol. 23, no. 1, pp. 9–18, 2017.
- [4] F. K. Umam, F. Ramdani, and S. H. Wijoyo, "Analisis Perbandingan Tiga Metode Evaluasi Usability Dalam Mencari Permasalahan Usability (Studi Kasus : Aplikasi Situbondo Tera ')," vol. 5, no. 2, pp. 514–522, 2021.
- [5] M. I. F. Pratama, H. M. Az-Zahra, and N. Y. Setiawan, "Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padiciti," *J. Ekon. Dan Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 8–9, 2019.
- [6] K. Amaliah, B. Soedijono, and H. Henderi, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Hasil Belajar (SISKO) Pada SMAN I Mlati Sleman," *Konf. Nas. Sist. Inf.*, pp. 8–9, 2018.
- [7] N. Luh Putri Ari Wedayanti, N. Kadek Ayu Wirdiani, and I. Ketut Adi Purnawan, "Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.24843/jim.2019.v07.i02.p03.
- [8] M. A. Arga Kusumah, R. I. Rokhmawati, and F. Amalia, "Evaluasi Usability Pada Website E-commerce XYZ Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS)," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 5, pp. 4340–4348, 2019.
- [9] P. Raharjo, W. A. Kusuma, and H. Sukoco, "Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Pada Situs Web Perpustakaan," *J. Pustak. Indones.*, vol. 15, no. 1, pp. 19–27, 2016.
- [10] M. RAHMATULOH, "Pengukuran Usability Menggunakan Cognitive

Walkthrough Pada Aplikasi Tugas Akhir (Studi Kasus: Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung),” 2018.

- [11] P. A. Lestari, I. Aknuranda, and A. D. Herlambang, “Evaluasi Usability Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi PLN Mobile Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, no. 3, p. 964X, 2019.
- [12] A. W. A. Wibowo, “Analisis Usabilitas Pada Aplikasi Mandiri Online,” *J@ti Undip J. Tek. Ind.*, vol. 15, no. 1, p. 11, 2020, doi: 10.14710/jati.15.1.11-19.
- [13] I. G. Ayu, A. Diah, I. P. A. Bayupati, and I. M. S. Putra, “Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method,” vol. 8, no. 2, pp. 89–100, 2020.
- [14] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10484–10493, 2019.
- [15] R. I. Syabana, P. Y. Saputra, and A. N. R., “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI KOTAKKU,” *Semin. Inform. Apl. POLINEMA*, pp. 40–60, 2020.
- [16] Y. Adhipratama, “Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean UX Pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan,” pp. 1–26, 2018.
- [17] R. Y. Perwira, “Analisis Usabilitas Situs Web Akademik Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia dalam Menyampaikan Informasi Menggunakan Smartphone OS Android dengan Metode Performance Measurement, Interview, dan Kuesioner Software Usability Measuring Inve,” 2019.
- [18] D. A. Fatah, “Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD),” *Rekayasa*, vol. 13, no. 2, pp. 130–143, 2020, doi:

10.21107/rekayasa.v13i2.6584.

- [19] G. Karnawan, S. Andryana, and R. T. Komalasari, "Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications," *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 10–17, 2020.
- [20] R. Wulandari, F. Nurdiansyah, M. Hasbani, A. Y. Prasetya, and T. Desyani, "Penguujian pada Aplikasi 'Kembaliin' Berbasis Mobile Application/Android dengan Metode Design Thinking," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 5, no. 2, p. 182, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i2.5372.
- [21] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [22] F. Alahmari and M. Anandhavalli, "Using Design Thinking in Information System Development: A Survey," in *21st Saudi Computer Society National Computer Conference, NCC 2018*, 2018, doi: 10.1109/NCG.2018.8593149.
- [23] Andrika Zainal Ibrahim, "Perancangan Interaksi Antarmuka Website Covid 19 Menggunakan Metode Design Thinking dengan Usability Testing," INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL BANDUNG, 2021.
- [24] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [25] D. Kelley and T. Brown, "An introduction to Design Thinking," *Institute Des. Stanford*, 2018.
- [26] M. Azmi, A. P. Kharisma, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu*

Komput., vol. 3, no. 8, pp. 7963–7972, 2019.

- [27] D. A. Haris, L. Melian, and S. Si, “Sistem Informasi Carwash di Agy Auto Berbasis Web.”
- [28] E. Setiawan, “KBBI - Kamus Besar Bahasa Indonesia,” *kamus besar Bhs. Indones.*, 2019.
- [29] Jogiyanto, “Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Toeri dan Praktek Aplikasi Sistem.” *Andi Press*, 2015.
- [30] F. A. Budiawan, “DESAIN INTERAKSI APLIKASI PLATFORM TRAVELER MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING,” UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA, 2019.
- [31] M. Garbuio, A. Dong, L. I. N. Nidhida, T. Tschang, and D. Lovallo, “Demystifying the genius of entrepreneurship: How design cognition can help create the next generation of entrepreneurs,” *Academy of Management Learning and Education*. 2018, doi: 10.5465/amle.2016.0040.
- [32] L. A. Kusumaningrum, F. M. Dewanto, and A. T. jika Harjanta, “Rancang Bangun Aplikasi Doremi sebagai Pengenalan Alat Musik Berbasis Android dengan Metode User Centered Design,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, p. 13, 2020, doi: 10.36499/jinrpl.v2i1.2771.
- [33] M. N. El Ghiffary, T. D. Susanto, and A. H. Prabowo, “Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrider),” *J. Tek. ITS*, 2018, doi: 10.12962/j23373539.v7i1.28723.
- [34] Lauralee Alben, *Quality of Experience*, vol. 62, no. 2. 2008.
- [35] Heppi Noor Fitri, “ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE E-COMMERCE ORDER MAS DENGAN PENDEKATAN USABILITY,” Universitas Dian Nuswantoro, 2018.
- [36] T. N. Auliyaa, “MEMAHAMI USER FLOW PADA UX DESIGN,” 2020. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2020/04/14/memahami-user-flow-pada-ux-design/#:~:text=User flow adalah langkah langkah,Membuat user interface yang intuitif.> [Accessed: 27-Apr-2021].
- [37] L. K. Hi’Mah and A. O. P. Dewi, “Pengaruh Arsitektur Informasi Situs

Web Jogja Library For All terhadap Kepuasan Pengguna di Universitas Negeri YOGYAKARTA,” *J. Ilmu Perpust.*, vol. 5, no. 3, pp. 321–330, 2016.

- [38] H. I. Zuhdi, “ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN,” Jenderal Soedirman University, 2020.
- [39] S. Gibbons, “Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking,” *NNGroup*. 2018.
- [40] A. Tristiaratri, A. H. Brata, and L. Fanani, “Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online dengan Design Thinking,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, 2017.
- [41] M. S. Hartawan, “Analisa user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan usability testing pada aplikasi android pemesanan test drive mobil,” *J. Teknol. Inf. ESIT, Univ. Krisnadwipayana*, vol. 14, no. 2, pp. 46–52, 2019.
- [42] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, “Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting,” *Simp. Nas. RAPI*, pp. 364–370, 2019.
- [43] Nielsen. Jakob, Laundauer. Thomas K, "A Mathematical Model of the Finding of Usability Problems," INTERACHI'93, 24-29 April 1993.
- [44] Kriswanto. Y.Rudi, "Penerapan Arsitektur Informasi Pada Digital Library," *J Pustaka Budaya*, vol. 7. no.2, pp. 2355-1186, 2020.