

DAFTAR PUSTAKA

- Alami, A. Z. (2022). *Perancangan UI/UX Aplikasi Campaign Berbasis Mobile untuk Fitur Gamification Menggunakan Metode Design Thinking*.
- Aryani, D., Mahyu Akhirianto, P., Husnah, F., & Setiawati, P. (2021). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Desain User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website Education Marketplace*. 6, 75–82.
<https://www.ekon.go.id/>
- Damiyati, D. (2023). *Implementasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Aplikasi Kaki Keenam Menggunakan Metode Design Thinking*.
- Evan, R. (2019). Tugas Akhir. 175.45.187.195, 31124.
[ftp://175.45.187.195/Titipan-Files/BAHAN WISUDA PERIODE V 18 MEI 2013/FULLTEKS/PD/lovita meika savitri \(0710710019\).pdf](ftp://175.45.187.195/Titipan-Files/BAHAN WISUDA PERIODE V 18 MEI 2013/FULLTEKS/PD/lovita meika savitri (0710710019).pdf)
- Gemina, D. (2020). Perancangan User Interface Situs Web E-Letter UIN Jakarta Menggunakan Five Planes. In *Bussiness Law binus* (Vol. 7, Issue 2).
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55501>
<http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS PUSAT.pdf>
<http://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisata-syariah/>
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>
- 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. *Simkom*, 8(2), 208–220. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.158>
- IZAMI, W. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Sepatu Sandal Dengan Menggunakan Metode User Centered Design Pada Toko Amin Palangkaraya

- Berbasis Web. *Jurnal Ekonomi Volume 18, Nomor 1 Maret 201*, 2(1), 41–49.
 Karimah. (2023). *PENGEMBANGAN UI / UX APLIKASI MOBILE IPUSNAS DENGAN METODE DESIGN THINKING PENGEMBANGAN UI / UX APLIKASI MOBILE IPUSNAS*.
- Madanih, R., Susandi, M., & Zhafira, A. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Usaha Pengembangan Budi Daya Ikan Lele Di Desa Pabuaran, Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor. *Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(1), 55–64. <https://doi.org/10.24853/baskara.2.1.55-64>
- Maharani, L. (2022). Evaluasi User Experience pada Aplikasi Pemesanan Tiket Pesawat Traveloka dan Tiket.com Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65499>
- MARDHATILLAH, R. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype Ui/Ux Aplikasi E-Event*. 1–104.
- Maulana, R. T. (2020). Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik. *Informatics Engineering*, 60. <https://dspace.uui.ac.id/123456789/28891>
- Nugraha, I., & Fatwanto, A. (2021). User Experience Design Practices in Industry (Case Study from Indonesian Information Technology Companies). *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 6(1), 49–60.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v6i1.40958>
- Nurjanah, S., Nurjannah, N., Kristiani, S. P., & Indonesia, U. P. (2022). *PERANCANGAN UI / UX MENGGUNAKAN DESIGN THINKING Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia*. 14(1), 2442–2449.
- Pratama, M. A. T., & Cahyadi, A. T. (2020). Effect of User Interface and User Experience on Application Sales. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 879(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/879/1/012133>
- Rojiyyah, U. (2021). Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Video Conference Jitsi Meet Menggunakan Reactjs. *Jurnal Riset Komputer*, 14(01), 1–13. <https://www.mendeley.com/catalogue/515da4da-9811-30b2->

8296-

43b5d8f4828f/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.5&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7B560f177c-b2d1-41d5-9b3b-3370da1824d0%7D#abstract-title

Sohail Aslam¹, Maqsood Ahmad², H. F. A. and S. E. (2021). Prototype Pendeteksi Kebocoran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 1–18. http://www.joi.isoss.net/PDFs/Vol-7-no-2-2021/03_J_ISOSS_7_2.pdf

Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.

