

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). *Jurnal Sisfotenika. Perancangan User Experience Aplikasi Mobile charity Mneggunakan Metode Designn thinking*, 26-35.
- [2] Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). MDP Student Conference (MSC). *Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas*, 231-135.
- Andysa, S. (2022) *Mengenal System Usability Scale, Binus University School of Information Systems*. Available at: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>.
- Aulia, N., Andryana, S. and Gunaryati, A. (2020) 'User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method', *Sisfotenika*, 11(1), p. 26. Available at: <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>.
- Aziz, F., Saputri, D.U.E. and Khasanah (2023) 'Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)', *Jurnal Infortech*, 5(1), pp. 1–8. Available at: <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15156>.
- Bahtiar, Jessica, Y. (2023) *Usability Testing: Pengertian, Metode, Tahapan dan Tujuan, Sekawan Media*. Available at: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/usability-testing/>.
- D. R Rahadi (2014) 'Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android', *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 6(1), pp. 661–671. Available at: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>.
- Fitri (2022) *Apa Itu UX Design? Pengertian & Perbedaan UI/UX Design, HOSTINGER TUTORIAL*. Available at: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/ux-design-adalah>.
- Kurnia, A. (2022) *Desain User Interface: Pengertian, Tujuan dan Manfaatnya untuk Bisnis, MySkill*. Available at: <https://blog.myskill.id/tips-karir/desain-user-interface/>.

- 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'.
- Mustajab, R. (2023) *Pengguna E-Commerce RI Diproyeksi Capai 196,47 Juta pada 2023*, *DataIndonesia.id*. Available at: <https://dataindonesia.id/ekonomi-digital/detail/pengguna-ecommerce-ri-diproyeksi-capai-19647-juta-pada-2023>.
- Nabila, G. (2022) 'MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas', *Mdp Student Conference (Msc)*, pp. 231–238.
- NKD, F. (2021) *Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di Dalamnya*, *LOGIQUE*. Available at: <https://www.logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking/>.
- Risti, E.A. (2022) 'Implementasi Pengolahan Sistem Penjualan Furniture Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Furniture Jati Sungu Bandar Lampung)', *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(4), pp. 435–4459. Available at: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- Rizky, A. (2021) 'Penerapan Design Thinking Terhadap Usaha Baju Di Toko Setal Pangkalpinang Dengan Menggunakan Website Sebagai Salah Satu Solusi', *Rainstek Jurnal Terapan Sains dan Teknologi*, 3(3), pp. 167–175. Available at: <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i3.6046>.
- Swarnawiditya, A. (2020) *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya.*, *Binus University School of Information Systems*. Available at: <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>.
- Syafnidawaty (2020) *E-Commerce (Perdagangan Elektronik)*, *Universitas*

Raharja. Available at: <https://raharja.ac.id/2020/04/28/e-commerce-perdagangan-elektronik/>.

Widiyantoro, M.F. *et al.* (2022) 'Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking', *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 7(1), p. 1. Available at: <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i1.1949>.