

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). *Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)*. 3(8), 7963–7972.
- Hasani, R. A., Resa, M., Yudianto, A., Sukmasetya, P., & Febriyanto, Y. (2022). Uji Prototype Metode Design Thinking pada penyebaran Informasi COVID-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 22(2), 1410–9794.
- 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>
- Noh, S. C., & Karim, A. M. A. (2021). Design Thinking mindset to enhance education 4.0 competitiveness in Malaysia. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(2), 494–501. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.20988>
- Putra, I. R. W. (2020). Deteksi Jenis Buah-Buahan Menggunakan Deep. *Fakultas Teknologi Dan Informatika Universitas Dinamika*, 60.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 835–849. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.3109>
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.34148/teknika.v7i1.81>
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.

- Studi, P., Informasi, S., & Medan, U. H. (2021). 439-Article Text-1642-2-10-20220614. 3(02).
- Taufiqul Hidayat, M., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ladder Menggunakan Metode Design Thinking. *Jtriste*, 9(2), 50–64. <https://doi.org/10.55645/jtriste.v9i2.377>
- Usava, M., Afrizal, T., & Dwitianti, N. (2022). Perancangan Aplikasi Sistem Penjualan dan Pembelian Buah pada Toko Buah Lali Munjul. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(01), 17–24. <https://doi.org/10.30998/jrami.v3i01.1612>
- WIBOWO, B. H., & ANDRIAN, S. (2018). *Android Based Application To Manage Control and Distribution Process*.
- Wirapraja, A., & Aribowo, H. (2021). Pengaruh Tampilan Antar Muka Terhadap Minat Beli Pelanggan M-Commerce (Studi Kasus Pelanggan Go-Food). *Jurnal Eksekutif*, 18(2), 87–98. <https://doi.org/10.60031/jeksekutif.v18i2.282>
- Wiwesa, N. R. (2021). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA*. 3(2).
- Yanuar, A. E., & Senubekti, M. A. (2022). PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : Bakso Emsa). *Nuansa Informatika*, 16(1), 19–32. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4661>