

DAFTAR PUSTAKA

- Almahfaud, A., Primanjaya, A., & Rizal, A. (2024). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Cafe Berbasis Android Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Cafe Egg & Buttter). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), 29–38. <https://doi.org/10.4281/zenodo.10463939>
- Aziz, F., Uki, D., Saputrii, E., Khasana, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinkinng (Studi Kasus: Warung Makan). In *Jurnal* (Vol. 5, Issue 1). <http://ejurnal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>
- Aziza, R. F. A., & Hidayat, Y. T. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. In *Jurnal TEKNOKOMPAK* (Vol. 13, Issue 1).
- Beausoleil, A. M. (2022). *Business Design Thinking And Doing*.
- Fatah, D. A. (2020). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Rekayasa*, 13(2), 130–143. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v13i2.6584>
- Favari, E. (2020). Sustainability in (Mega)Project Management—A Business Case for Project Sustainability. In *SpringerBriefs in Applied Sciences and Technology* (pp. 15–26). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-39354-0_2
- Gunawan, R., Maulana Yusuf, A., Nopitasari, L., Stmik, R. 2 J., Kertabumi, N., 62, K., Kulon, K., Karawang, B., Karawang, K., & Barat, J. (2021). *Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android*. 14(1), 47–58. <http://journal.stekom.ac.id/index.php>.
- Hakam, N. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Amaze Layanan Online Travel Agent Menggunakan Aplikasi Figma. *Amaze Layanana Online Travel Agent Menggunakan Aplikasi Figma*.

Hartawan, M. S. (2022). *Swadharma (Jeis) Penerapan Users Centered Design (UCD) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film*.

Hariyanto, G. D. P., & Votama, A. (2023). *Perancangann UI/UX Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking*.

Kusuma, M., Gunawan, W., & Setyowati, A. (2023). Pengaruh Strategi Bisnis Terhadap Kinerja Umkm Yang Dimediasi Oleh Teknologi Digital. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 7.

Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>

Lewrick, M. (2023). *Design Thinking and Innovation Metrics*.

Muhyidiin, M. A., Sulhian, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *Perancangann UI/UX Aplikasi My Ciic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma* (Vol. 10, Issues 2). <https://my.cic.ac.id/>.

Müller-Roterberg, christian. (2020). *Design Thinking For Dummies*. <http://www.wiley.com/go/permissions>.

Nanda, A. P., Syarifuddin, A., Handoko, D., Ananda, R., Sistem, P., Stmik, I., & Lampung, P. (2022). *Implementasi Web Mobile Sebagai Media Informasi Desa Margodadi*.

Okmayura, F., Novalia, M., & Vitriani, V. (2023). Pemodelan Design Thinking dalam Perancangan UI dan UX Aplikasi Jasa Potong Rumput CleaningKuu. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika Dan Komputer)*, 22(1), 159.

Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). *Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.

Putra, F. P., & Tedyyana, A. (2021). *Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe*. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

Ravelino, C., Alfai Susatyo, Y., & Satya Wacana, K. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Banks Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 2023. <https://doi.org/10.36870/jti>

RochmaNwati, D. R., Hatimatunisani, H., & Veranita, M. (2023). Mengembangkan Strategis Bisnis di Era Tranformasi Digital. *Coopetion : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 14(1), 101–108. <https://doi.org/10.32680/coopetition.v14i1.3076>

Rosianaa, P. S., Votama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasiss Mobile Dengan Methode Design Thinking. *Jurnal Iformatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). <https://doi.org/10.25960/jiNet.v11i3.3048>

Safitri, E., & Erlansyah, D. (2022). *Sistem Informasi Pemesanan Jasa Tukang Online Berbasis Website*.

Setiadi, T. (2022). *Perbedaan Mobile Aplikasi Dan Mobile Web*. Universitas Stekom.

Staieno, F. (2022). *Desaigning and Prototypingm Interfaces with Figma*. Packti Publishings.

Utama, B. S. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes*.

Zidhaan, M., Okamayura, F., Undtari Anjani, H., Fadilah Ahmad, N., & Wilyani, F. (2024). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Sayur Mayur Online (Sameron) Menggunakan Metode Design Thinking. *Hal. 96 Journal of Information System Management and Digital Busines (JISMDB)*, 1(2).