

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrian, R., Putri, A. S., Wiryandhani, F., & Rizaldi, N. I. N. (2021). Pengembangan website *e-commerce* khusus untuk penyedia jasa penjualan hampers dengan metode *Design Thinking*. *Journal of Information Technology and Vocational Education*, 3(2), 43-48.
- Angelina, K. (2022). Ta: Perancangan Ui Ux Aplikasi Penjualan Pada Umkm Kebun Edamame Banyuwangi Dengan Metode *Design Thinking* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Anita, D. N., & Rahmanto, S. (2022). Perancangan desain kemasan kumbu makanan khas Palembang (Doctoral dissertation, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech).
- Azzahra, S., Hadi, S., & Rejito, J. (2022). Penerapan *Design Thinking* pada Perancangan UI/UX Website Spectrum Fitness Purwakarta. *JITSI: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 3(3), 67-74.
- Irawan, B. I. (2022). Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Situs Web Creativepub Dengan Metode *User Centered Design* (Ucd).
- Damiyati, M. D. (2023). Implementasi *User Interface* (Ui) Dan *User Experience* (Ux) Pada Aplikasi Kaki Keenam Mengg Unakan Metode *Design Thinking* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode *Design Thinking* dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan (JITTER)*, 8(1), 35-44.

Haikal, M., Kusuma, R. S., Nauvanda, S.E., & Safitri, M. (2022). Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Pada Web Mb Tours and Travel Bekasi. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 6(3), 271.

Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi *User Experience* Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan *User Experience Questionnaire*. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69-78.

Herlambang, A., Siswo, A., Ansori, R., & Syahbani, M. H. (2021). Perancangan *Ui / Ux* Aplikasi Destinasi Wisata Dan Tempat Kuliner Berbasis Android Menggunakan Metode *User -Centered Design* *Ui/Ux Design of Tourism Destination and Culinary Places Application Based on Android Using User -Centered Design Method*. 8(5), 6574–6582.

Hiariej, R., & Setiyawati, N. (2022). Evaluasi *User Experience* Dan *Usability* Sistem Informasi Tugas Akhir Fti Uksw Menggunakan *User Experience Questionnaire* Dan *System Usability Scale*. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 6(2), 58-63.

Ibrahim, A. A. Z., & Lestari, I. (2023). Perancangan *UI/UX* Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Teknika*, 12(2), 96-105.

Juliansyah, I. A. (2022). Perancangan *User Experience* Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi *Design Thinking*.

- Karnawan, G. (2021). Implementasi User Experience Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada *Prototype* Aplikasi Cleanstic. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 61-66.
- Kusuma, M. B. A., Sartika, D., & Ramadhan, M. (2024). Penerapan Metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) dalam Perancangan User Interface E-Learning. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 5(2), 89-97.
- Lewrick, M. (2023). *Design Thinking and Innovation Metrics: Powerful Tools to Manage Creativity, OKRs, Product, and Business Success*. John Wiley & Sons.
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2020). *The Design Thinking toolbox: A guide to mastering the most popular and valuable innovation methods*. John Wiley & Sons.
- Misi, A. A., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2021). Perancangan Desain Interaksi Aplikasi Info Wisata Kota Malang Modul Info Wisata dengan Metode Competitive Analysis. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(2), 681-689.
- Mubarok, H., Sokibi, P., Fahrudin, R., Informatika, T., Informasi, F. T., Catur, U., & Cendekia, I. (2023). Perancangan Ui / Ux Website Menggunakan Metode. *Jurnal Grafis*, 1(2), 59–64.
- Muhyidin, M. A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 210.
- Müller-Roterberg, C. (2020). *Design Thinking for dummies*. John Wiley & Sons.

Negara, T. P. (2023). Perancangan Ulang Ui/Ux Dalam Pengembangan Situs Web Crowde. Co Menggunakan Metode *Design Thinking* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Puji, A. A., & Engraini, V. (2021). Perancangan *User Interface* Website *E-Commerce* Pada Usaha Kuliner Menggunakan *User Centered Design*. Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology), 2(1), 1-8.

Putra, F. P., & Tedyyana, A. (2021). Pendekatan *Human Centered Design* pada Perancangan *User Experience* Aplikasi Pemesanan Menu Cafe. Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi, 10(2), 336-345.

Putu, G., Wulantari, A. P., Kadek, N., Wirdiani, A., & Wira Buana, P. (2021). Penerapan Metode *Human Centered Design* Dalam Perancangan *User Interface* (Studi Kasus: PT.X). JITTER : Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer, 2(3), 459-470.

Rahmi, M. (2022). Perancangan Dan Pengembangan Website Untuk Komunitas Baca Buku Dengan *Wordpress* (Studi Kasus Komunitas Gila Baca) (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).

Risnaputra, I., & Triyono, G. (2020). Implementasi CMS *wordpress* pada *e-commerce* untuk pelayanan katering Cv. Alam Jaya. IDEALIS: InDonEsiA journal Information System, 3(1), 481-485.

Safitri, H. L. E. (2021). TA: Perancangan Desain *User Interface* pada Website Alumni Universitas Dinamika untuk Meningkatkan *Usability* dengan

Menggunakan Metode *User Centered Design* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).

Salsabilah, S., Wahyuddin, M. I., & Sari, R. T. K. (2022). Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode *Human Centered Design* dan *User Experience Questionnaire*. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 720-727.

Schrepp, M. (2023). User experience questionnaire handbook. *All you need to know to apply the UEQ successfully in your project.*

Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs *E-Learning* Amikom Center Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Amikom Center).

Sinaga, R. F. (2023). Redesign Ui/Ux Website Universitas Medan Area Dalam Upaya Meningkatkan Layanan Informasi Terhadap Mahasiswa Dengan Pendekatan *Design Thinking To Rapid Prototyping* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).

Sasongko, M. N., Suyanto, M., Kurniawan, M. P., Humas, B., Klaten, S., & Tengah, J. (2020). Analisis Kombinasi Warna pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 12(2), 125–133.

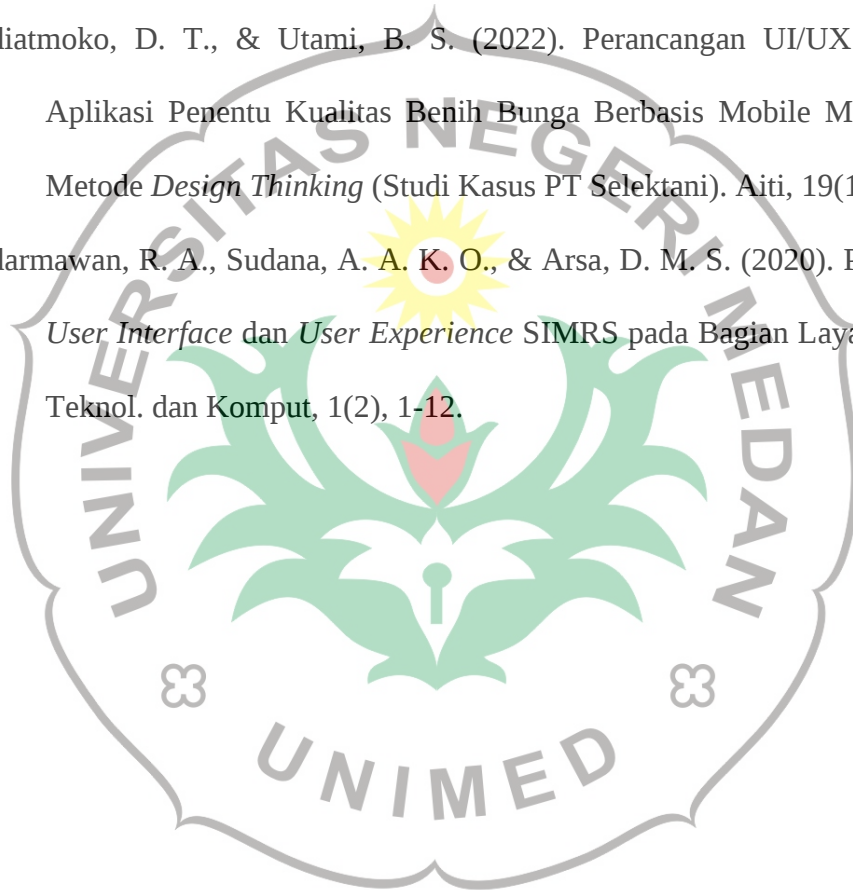
Taufiq, S. M. *Pengembangan User Interface Aplikasi M-Paspor Berbasis Mobile Dengan Metode Five Planes* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Umaroh, S., Putra, K. R., & Ibrahim, A. Z. (2022). Perancangan Interaksi Antarmuka Website Sebaran COVID19 Menggunakan Metode Design

Thinking dengan Usability Testing. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 8(2), 52-63.

Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120-136.

Yudarmawan, R. A., Sudana, A. A. K. O., & Arsa, D. M. S. (2020). Perancangan *User Interface dan User Experience* SIMRS pada Bagian Layanan. *J. Ilm. Teknol. dan Komput*, 1(2), 1-12.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY