DAFTAR PUSTAKA

Amelia, K., Awaludin, M., & Gani, A. G. (2024). Pendekatan Design Thinking Dalam Merancang Ulang UI/UX Website SIAKAD Mahasiswa Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika (TEKINFO)*, *25*(2), 1-11.

Angkotasan, M. A. R., Murdiyanto, A. W., Himawan, A., & Syahruddin, F. (2023) Desain User Interface Dan User Experience Prototype Mobile Learning Menggunakan Metode Design Thinking Metode Design Thinking. *Jurnal Teknomatika, 16(2), 90-101.*

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang* (Penetrasi 79,5%). Diakses dari https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang apjii.or.id

Badan Pusat Statistik. (2024). *Jumlah perguruan tinggi, dosen, dan mahasiswa negeri dan swasta di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menurut provinsi – 2024*. Diakses dari https://www.bps.go.id/id/statistics-

Bjarnason, E., Lang, F., & Mjöberg, A. (2023). An empirically based model of software prototyping: a mapping study and a multi-case study. *Empirical Software Engineering*, *28*(5), 115.

Budiman, A. (2024). *Analisis faktor penghambat mahasiswa untuk memulai usaha: studi kualitatif*. Socius: Jurnal Sosiologi dan Pendidikan, 7(1), 45–56.

Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2020). *About face: The essentials of interaction design* (4th ed.). Wiley.

Damanik, N. A. B., & Nasution, M. I. P. (2025). IMPLEMENTASI MANAJEMEN BASIS DATA DALAM LINGKUP KECERDASAN BUATAN. *Jurnal Akademik Ekonomi Dan Manajemen*, *2*(2), 637-648.

Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design thinking approach for user interface design and user experience on campus academic information systems. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, *6*(2), 327-334.

Djumhadi, D. (2024, September). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Dengan Usability Testing Untuk Sistem Akademik Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 6, pp. 64-71).

Effendi, P. M., Pratama, Y. H. C., & Al Hafidz, M. (2024). Design Thinking: Pengembangan Prototype Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis Web. *Jurnal Informatika Polinema*, *10*(3), 413-420.

Eftekhari, F., Jahanbakht, M., & Sharbafi, F. (2021). Assessment of ideation effectiveness in design thinking: The impact of morphological analysis in the process of creative problem solving.

Faridha, S., Yulianti, S., & Sugiarti, Y. (2024). Metode Perancangan User Interface yang paling Umum digunakan: Systematic Literature Review. *Binary Digital-Technology*, 7(1).

Fauzi, A. I., Ananta, M. T., & Fanani, L. (2023). Evaluasi User Experience pada Website QRIS. id dengan menggunakan Metode User Experience Quesionnaire (UEQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, *7*(1), 446-450.

Fitriana, D. E., Yanto, A. F., & Budiman, J. (2020). Analisis user experience (UX) fitur marketplace facebook. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, *8*(2), 47-66.

Gericke, K., Eckert, C., & Stacey, M. (2022). *Elements of a design method – A basis for describing and evaluating design methods*. Design Science, 8, e29.

Guest, G., Namey, E., & Chen, M. (2020). A simple method to assess and report thematic saturation in qualitative research. *PloS one*, *15*(5), e0232076.

Gunawan, H., & Toyib, M. (2021). Marketplace Sebagai Media Pemasaran Produk Kewirausahaan Mahasiswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 192-198.

Gunawan, R. (2020). *Transformasi digital dalam konteks akademik: Adaptasi perguruan tinggi terhadap era industri 4.0.* Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 22(3), 145–156.

Haris, A. (2025). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Maju Jaya Keramik. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, *5*(1), 903-911.

Haryanto, B. (2024). Pengenalan Database NOSQL dan Perbandinganya dengan Database Relasional. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, *12*(1), 1-7.

Hendrawan, F. B., Mahardika, F., & Santika, D. (2024). Penerapan Metode Prototype pada Sistem Pemesanan Jasa dan Produk Berbasis Mobile Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan dan Memperluas Jangkauan Layanan. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, *7*(2), 400-409.

Hidayat, R., & Sari, M. (2021). *Implementasi Figma dalam proses perancangan antarmuka pengguna berbasis design thinking.* Jurnal Informatika dan Sistem Interaktif, 9(2), 103–112.

Humbani, M., & Wiese, M. (2019). An integrated framework for the adoption and continuance intention to use mobile payment apps. *International Journal of Bank Marketing*, *37*(2), 646-664.

Imanda, R. T., & Mukhayaroh, A. (2023). Metode Design Thinking Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi "KuyBaca". *Journal of Students 'Research in Computer Science*, *4*(1), 23-36.

Interaction Design Foundation. (2023). *What is user experience (UX)?* Retrieved from https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-experience

Ismail, M. F., Aziz, M. A., Nor, F. N. S. M., Aris, S. R. S., & Zambri, S. (2020). Student online marketplace for university community. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, *19*(1), 420-427.

Kirjavainen, S., Lahdenne, S., & Björklund, T. A. (2023). Prototyping in practice–Paths and partners for testing novel industrial product and service ideas. *CERN IdeaSquare Journal of Experimental Innovation*, *7*(3), 14-19.

Kurniawati, E., & Ratnasari, C. I. (2023). Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *AUTOMATA*, *4*(2).

Lantana, D. A., & Fauziah, F. (2025). *Design Thinking dan Inovasi: Strategi Kreatif dalam Pemecahan Masalah*. Jakarta Selatan: Lembaga Penerbitan Universitas Nasional (LPU UNAS).

Lo, M. G., Kulsum, N. M., & Darmawan, D. (2025). THE RISE OF FACEBOOK MARKETPLACE IN INDONESIA: TRENDS, NEGOTIATION DYNAMICS, AND DIGITAL COMMERCE SHIFTS. Journal of Social Political Sciences, 6(2), 96-113.

Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *Konsep dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak*. Jawa Barat: PT. Neo Santara Indonesia.

Micheli, P., Wilner, S. J., Bhatti, S. H., Mura, M., & Beverland, M. B. (2019). Doing design thinking: Conceptual review, synthesis, and research agenda. *Journal of Product Innovation Management*, *36*(2), 124–148.

Minet, A., Wentzel, D., Raff, S., & Garbas, J. (2024). Design thinking in physical and virtual environments: Conceptual foundations, qualitative analysis, and practical implications. *Technological Forecasting and Social Change*, *207*, 123596.

Mokhberi, A., Huang, Y., Humbert, G., Obada-Obieh, B., Mehrabi Koushki, M., & Beznosov, K. (2024). *Trust, privacy, and safety factors associated with*

decision making in P2P markets based on social networks: A case study of Facebook Marketplace in USA and Canada. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.

Nielsen, J. (2020). *Usability heuristics for user interface design*. Nielsen Norman Group. Retrieved from https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics

Nugroho, A., Purwanto, J., Muin, M. A. M., & Mahardika, F. (2025). UI/UX Design of a Web-Based Student Organizations System Using the Design Thinking Method Approach. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, *7*(1), 24-38.

Nurdiana, D., & Prasetyo, E. (2021). *Analisis efektivitas penggunaan Figma dalam desain antarmuka berbasis kolaboratif.* Jurnal Riset Komputer, 8(3), 77–86.

Omol, E. J., Mburu, D., & Abuonji, A. (2024). *Organizational digital transformation: from evolution to future trends*. Digital Transformation and Society, 3(3), 240-256.

Pratama, Y., & Wibowo, A. (2021). *Analisis komponen dan prinsip user interface pada desain aplikasi digital*. Jurnal Desain dan Teknologi, 6(2), 77–86.

Purnamasari, I., Kristianinggrum, V., & Voutama, A. (2023, November). Mobile Information Academic-Based UI/UX Design System Application Using the Design Thinking Method (Case Study: University of Singaperbangsa Karawang). In *4th Borobudur International Symposium on Science and Technology 2022 (BIS-STE 2022)* (pp. 684-695). Atlantis Press.

Putri, A. M., & Santoso, R. (2021). Perancangan antarmuka aplikasi pemesanan online berbasis user experience menggunakan Figma. *Jurnal Desain Interaksi,* 5(2), 101–110.

Putri, D. F. K. A., & Nasution, M. I. P. (2025). Peran Manajemen Data dan Database dalam Meningkatkan Efesiensi Operasional Perusahaan. *Jurnal Nuansa: Publikasi Ilmu Manajemen dan Ekonomi Syariah*, *3*(2), 327-330.

Putri, S., & Santoso, D. (2022). Analisis perilaku pengguna mahasiswa terhadap aplikasi mobile berbasis layanan akademik. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi,* 10(1), 33–44.

Ramadhan, A., Lazuardi, R., & Ananda, P. (2022). Penerapan metode design thinking dalam pengembangan prototype UI/UX menggunakan Figma. *Jurnal Inovasi Teknologi*, 6(2), 67–76.

Rini, N. P., Sudarma, G. I., & Putra, D. A. (2025). Pengaruh informasi digital terhadap perilaku konsumen dalam menggunakan aplikasi online food delivery. *Jurnal Kohesi*, 2(3).

Rondonuwu, Y. V., & Kurniawan, D. T. (2024). *Evaluasi user experience pada sistem informasi perpustakaan menggunakan User Experience Questionnaire*. Journal of Information System Research (JOSH), 5(4), 1500–1507. https://doi.org/10.47065/josh.v5i4.5296

Rozaq, A. (2020). *Konsep Perancangan Sistem Informasi Bisnis Digital*. Poliban Press.

Safitri, E., & Erlansyah, D. (2022). *Sistem Informasi Pemesanan Jasa Tukang Online Berbasis Website*. Jurnal Jupiter, 14(2), 216-226.

Sari, D., & Pratama, Y. (2022). *Pendekatan konseptual dalam perancangan aplikasi pemesanan online berbasis pengalaman pengguna*. Jurnal Sistem Informasi dan Interaksi, 10(1), 55–64.

Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire (UEQ): Handbook.* UEQ Research Team. https://www.ueq-online.org/Material/Handbook.pdf

Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2019). Design and validation of a framework for the creation of user experience questionnaires. *IJIMAI*, *5*(7), 88-95.

Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and evaluation of a short version of the user experience questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, *4*(6), 103-108.

Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2021). *Design and evaluation of the User Experience Questionnaire (UEQ) and its short version (UEQ-S).* International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence, 6(3), 103–109.

Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2019). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction* (6th ed.). Pearson.

Silitonga, A. I. (2025). *Bisnis Digital: Strategi, Inovasi, dan Transformasi*. Banyumas: Wawasan Ilmu.

Stratton, S. J. (2024). Purposeful sampling: advantages and pitfalls. *Prehospital and disaster medicine*, *39*(2), 121-122.

Sulistyo, A., Sumarwan, U., & Aminah, M. (2021). Faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pembelian buku pada mahasiswa. *Jurnal Manajemen (Edisi Elektronik)*, *12*(3), 475-492.

Suryana, S. P., & Prabowo, A. (2025). Algoritma Untuk Tingkatkan Pengalaman Proses Pemesanan Makanan Berbasis Web. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, *10*(4), 3745-3753.

Suryani, L., Fadilah, N., & Harahap, R. (2021). Preferensi desain antarmuka aplikasi digital di kalangan mahasiswa generasi Z. *Jurnal Riset Informatika*, 9(2), 112–121.

Sutanto, H. (2021). *Penerapan prinsip user-centered design dalam pengembangan sistem informasi akademik.* Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, 9(4), 654–662.

Sutcliffe, A. (2022). *Designing for user experience: Integrating usability and emotion*. Springer Nature.

Syahrial, A., & Rahmadi, R. (2021). *Evaluasi User Experience pada Aplikasi Mobile Menggunakan Metode User Experience Questionnaire*. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 8(2), 253–260.

Titan, T. P. Y., & Putra, J. H. F. E. (2023). Perancangan Prototype User Interface Dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Pt Trans Berjaya Khatulistiwa). *Nuansa Informatika*, *17*(2), 48-65.

Wardana, F. C., & Prismana, I. G. L. P. E. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, *3*(4), 1-11.

Wenngren, J., & Rizk, A. (2024). Prototyping for Digital Innovation: Investigating the Impact of Digital Technology on Prototyping Elements. *Administrative Sciences*, *14*(7), 142.

Zai, S. H. D., & Nasution, M. I. P. (2024). Peran basis data dalam transformasi digital di era industri. *Journal of Sharia Economics Scholar (JoSES)*, *2*(2).