

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020). *Apa itu User Experience (UX): Definisi, Tujuan, Model, dan Penerapan*. Sekawan Media.
<https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-user-experience/>
- Andysa, S. (2022). *Macam-macam Metode pada UX Research*.
<https://sis.binus.ac.id/2022/01/05/macam-macam-metode-pada-ux-research/>
- Ayu, W. (2022). *Mengapa Harus Membangun Aplikasi Online untuk Bisnis Anda*. Softwareseni. <https://www.softwareseni.co.id/blog/mengapa-harus-membangun-aplikasi-online-untuk-bisnis-anda>
- Cunha, L. (2023). *How your Usability Score is calculated*. Maze.
<https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated>
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis* (Cetakan Pe). UB Press.
https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Design_Thinking_untuk_Inovasi_Bis/nNWFdWAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=design+thinking&printsec=frontcover
- Hutabarat, E. (2020). *Mengapa Design Thinking Penting?* Medium.
<https://ekonaldihutabarat.medium.com/mengapa-design-thinking-penting-198faf3fffb3>
- Norman, D., & Nielsen, J. (n.d.). *The Definition of User Experience (UX)*.
<https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Prehanto, D. R. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi* (I. K. D. Nuryana (ed.); Cetakan Pe). Scopindo Media Pustaka.
https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_AJAR_KONSEP_SISTEM_INFORMASI/0OriDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sistem+informasi&printsec=frontcover
- Pressman, A. (2019). *Design Thinking : A Guide To Creative Problem Solving for*

Everyone. Routledge.

Raihanah, N. P. (2023). *Apa Itu Figma? Fitur, Kelebihan dan Kekurangan*. Alterra Academy. <https://academy.alterra.id/blog/apa-itu-figma/>

Rerung, R. R. (2018). *E-Commerce Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi*. Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/E_Commerce_Menciptakan_Daya_Saing_Melalu/reFUDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=e-commerce+adalah&printsec=frontcover

Rouse, M. (2020). *Mobile Application*. Technopedia. <https://www.techopedia.com/definition/2953/mobile-application-mobile-app>

Susilo, E. (2019). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>

Yuniar, M. (2022). *Expert's Corner UI UX: Pengertian, 4 Perbedaan Utama serta Keterkaitannya*. <https://www.ekrut.com/media/ini-lho-bedanya-ui-dan-ux>

Zahra, A. E. (2021). *REDESIGN APLIKASI GRAVOTE DENGAN METODE DESIGN THINKING* [Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta]. <https://repository.upnvj.ac.id/9279/>