

DAFTAR PUSTAKA

- Aashi Gupta. (2023). *7-Step Guide: Mastering Design Thinking in UX*. Search My Expert. <https://blog.searchmyexpert.com/design-thinking-ux/>
- Abdurrahman, & Ulfa, M. (2021). Analisis Usability Sistem Komputerisasi Haji Terpadu Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika (JPSII)*, 2(3), 125–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i3.553>
- Alao, O. D., Priscilla, E. A., Amanze, R. C., & Kuyoro, S. O. (2022). User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System. *International Information and Engineering Technology Association*, 27(4), 577–590. <https://doi.org/https://doi.org/10.18280/isi.270407>
- Alfirahmi, D. M., Kania, D. S., & Yusup, D. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 219–233.
- Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN ANIMASI PERIKLANAN DIGITAL PENCEGAHAN COVID-19. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 190–202.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *JURNAL PILAR*, 14(1), 15–31.
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN PRODUK PANGAN. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 83–93.
- Darmawan, I., Saiful, M., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). *Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems*. 6(June), 327–334.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION : A REVIEW. *SIMETRIS*, 10(1), 65–74.

- Fadli, M. R., Wibawanto, W., Studi, P., Rupa, S., Rupa, J. S., Bahasa, F., & Negeri, U. (2020). USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF INDOSPORT MOBILE APPLICATIONS USING A USER CENTERED DESIGN APPROACH PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE. *Arty: Journal of Visual Arts*, 9(2), 128–138.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS : KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60.
- Ghani, M. S. A. B. A., & Shamsuddin, S. N. B. W. S. (2020). DEFINITIONS AND CONCEPTS OF USER EXPERIENCE (UX): A LITERATURE REVIEW. *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, 8(1), 130–143. <https://doi.org/10.47252/teniat.v8i1.292>
- Gondokusumo, M., & Amir, N. (2021). Peran Pengawasan Pemerintah Dan Badan Pengawas Obat Dan Makanan (BPOM) Dalam Peredaran Obat Palsu di Negara Indonesia (Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 dan Peraturan Kepala Badan Pengurus Obat dan Makanan). *Perspektif Hukum*, 21(2), 274–290.
- Ibrahim, A. A., & Lestari, I. (2023). Perancangan UI / UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking. *TEKNIKA*, 12(2), 96–105. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.599>
- Juansyah, F., & Indah, D. R. (2023). APPLICATION OF DESIGN THINKING METHOD IN REDESIGNING THE UI/UX OF SIMAK (ACADEMIC INFORMATION SYSTEM) OF SRIWIJAYA UNIVERSITY BASED ON A MOBILE PLATFORM. *JTIULM*, 8(1), 61–72.
- Knight, J., Fitton, D., Phillips, C., & Price, D. (2019). Design Thinking for Innovation. Stress Testing Human Factors in Ideation Sessions. *The Design Journal*, 22(1), 1929–1939. <https://doi.org/10.1080/14606925.2019.1594950>
- Lee, K. (2018). Innovative Design Thinking Process with TRIZ. *18th TRIZ Future Conference (TFC)*, 541, 241–252. https://doi.org/10.1007/978-3-030-02456-7_20

- Maharani, A., Intan, B., & Susilo, A. T. (2021). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE SMK NEGERI TUGUMULYO BERBASIS USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Sistem Informasi Musirawas (JUSIM)*, 6(2), 169–177.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32767/jusim.v6i2.1479>
- Mu'tashim, M. A., Anra, H., & Priyanto, H. (2020). Sistem Layanan Pengaduan Masyarakat pada Balai Besar POM Kota Pontianak Berbasis Mobile. *JUSTIN: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 8(1), 98–104.
- Nizamuddin, Azan, K., Anwar, K., Ashoer, M., Nuramini, A., Dewi, I., Abrory, M., Pebriana, P. H., Basalamah, J., & Sumianto. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN; KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS BAGI MAHASISWA*. CV. DOTPLUS Publisher.
<https://books.google.co.id/books?id=66MqEAAAQBAJ>
- Novita, R., Purwani, S. P. M. ., & Jayantiari, I. G. A. M. R. (2023). ANALISIS HUKUM PEREDARAN OBAT TRADISIONAL : MENJAGA KEAMANAN DAN KEBERLANJUTAN DALAM MASYARAKAT. *Jurnal Interpretasi Hukum*, 4(3), 595–607.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55637/juinhum.4.3.8305.595-607>
- Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022). Perancangan dan Analisis User Interface / User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus : Wods) Design and Analysis of User Interface / User Experience Online Stores Using an Ergonomic Approach (Case Study : Wods). *JOURNAL OF INTEGRATED SYSTEM*, 5(1), 27–48.
<https://doi.org/10.28932/jis.v5i1.4476>
- Octavia, S., & Andryana, S. (2023). UI/UX Design pada Platform Jobs Connect Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 12(1), 15–27.
- Prakoso, B. S., & Subriadi, A. P. (2018). User Experience on E-Government Online Services : A Case Study on The SIMPATIKA Service Application at The Ministry of Religious Affairs of Indonesia. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 67–76.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., & Oktariana, F. (2020). Implementasi

- Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sari, W. N., Nuzuluddin, T. R., & Sasmito, A. (2021). Redesain Masjid Raya Baiturrahman Di Semarang. *Neo Teknika: Jurnal Fakultas Teknik Universitas Pandanaran*, 7(2), 22–31.
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook: All you need to know to apply the UEQ successfully in your projects*.
- Setiawanti, D. (2021). IMPLEMENTASI 2D BARCODE PADA LABEL PANGAN OLAHAN SEBAGAI KEKUATAN PENGAWASAN BADAN OBAT DAN MAKANAN (BPOM). *Journal of Food Science and Technology*, 1(2), 87–102. <https://doi.org/10.33830/fsj.v1i2.1968.2021>
- Siahaan, D. Z., Kurnianingsih, F., & Setiawan, R. (2023). Efektivitas Pelayanan Loka Pom Tanjungpinang dalam Membantu Konsumen Memilih Kosmetik yang Aman Melalui Aplikasi BPOM Mobile. *Jurnal Relasi Publik (JRP)*, 1(3), 111–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.59581/jrp-widyakarya.v1i3.1067>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 79–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Sugiyarti, N., Hasani, R. A., & Nuryanto. (2023). Re-Design UI / UX IBS Core dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(1), 93–102. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1028>
- Suhaimah, A., Triayudi, A., & Esthi Handayani, E. T. (2021). Cyber Library: Pengembangan Perpustakaan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping (Studi Kasus Universitas Nasional). *Jurnal JTİK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 4(2), 41. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.199>
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 24–36.

- <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif : Populasi , Sampel , dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Sylvia, C., & Halim, F. (2021). Evaluasi User Experience Platform Video Communication dengan User Experience Questionnaire (UEQ). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(4), 1412–1421. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i4.3263>
- Utama, B. S. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes* [UNIKOM]. <http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2753>
- Utami, A., & Nasution, M. I. P. (2023). PERKEMBANGAN PASAR ONLINE (E-COMMERCE) DI ERA MODERN DAN PENGARUHNYA TERHADAP KEPERCAYAAN KONSUMEN. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, 1(2), 126–132. <https://doi.org/https://doi.org/XX..XXXXX/JMEB>
- We Are Social. (2023). *SPECIAL REPORT DIGITAL 2023 Your ultimate guide to the evolving digital world*. We Are Social. <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>
- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) PaTik BALI WITH THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(2), 217–226. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202182763>
- Yati, R. (2023). *Survei APJII: Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. *Bisnis.Com*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20230308/101/1635219/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Zhu, D., Wang, D., Huang, R., Jing, Y., Qiao, L., & Liu, W. (2022). User Interface (UI) Design and User Experience Questionnaire (UEQ) Evaluation of a To-Do List Mobile Application to Support Day-To-Day Life of Older Adults.

Healthcare, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/healthcare10102068>