

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. A. (2024). Evaluasi dan Perancangan Ulang UI/UX Menggunakan Metode Heuristics Evaluation dan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus; *Website* CV. Cipta Kreatif Dwipa). *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan *Design Thinking*. *TEMATIK*, 9, 70-78. doi:<https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915>
- Ariwinata, I. P., Gunawan, I. M., & Indrawan, G. (2024). Evaluasi *User Experience* Sistem Informasi Akademik Pada *Website* mahasiswa.pkkb.ac.id Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(2), 363-373. doi:[10.47065/josh.v5i2.4490](https://doi.org/10.47065/josh.v5i2.4490)
- Artayasa, I. K., Suparsa, I. M., Gunawan, I. M., & Indrawan, G. (2024). EVALUASI APLIKASI E-RAPOR MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*(UEQ). *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 8(1), 10-18. doi:<https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4013>
- Ayunda, L. G. (2025). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Efisiensi Proses Bisnis di Sektor Perbankan. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 41-50. doi:<https://doi.org/10.61132/neptunus.v3i1.591>
- Aziz, F., Saputri, D. U., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infotech*, 5(1), 1-8.
- Azzahra, S. U., 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.
- Islami, L. N., Defriani, M., & Hermanto, T. I. (2022). UI/UX Design of ineffable psychological counseling mobile application using *design Thinking* Method. *Sinkron : Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, 6(3), 962-973. doi:<https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i3.11582>
- kim, S.-W., Go, H., Hong, S.-J., & Lee, Y. (2023). An Approach to the Utilization of *Design Thinking* in Artificial Intelligence Education. *International Journal On Advanced Science Engineering Information Technology*, 13(6), 2198-2205.

- Kirom, M. H., Sianturi, R. S., & Kharisma, A. P. (2022). Perancangan UserExperienceAplikasi MobilePengelola Toko Kue menggunakan Pendekatan *Design Thinking*(Studi Kasus: UMKM Dapur Maya di Pangkalpinang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(9), 4254-4263.
- Kurnia, S., & Nawaningtyas, N. (2024). Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain *User Interface* dan *User Experience* yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika*, 3(4), 113-119. doi:<https://doi.org/10.55606/jtmei.v3i4.4433>
- Kusuma, M. B., Sartika, D., & Ramadhan, M. (2024). Penerapan Metode *Design Thinking* dan UserExperience Questionnaire (UEQ) dalam Perancangan *User Interface* E-Learning. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 5(2), 89-97.
- Meyer, J. (2023). *The Essential Guide to HTML5*. Apress.
- Mujinga, M. (2024). Online Banking *User Experience: A User Experience Questionnaire* (UEQ)Assessmentin South Africa. *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)*, 6(2), 117-130. doi:<https://doi.org/10.24002/ijis.v6i2.8606>
- Norman, D. &. (2021). FROM THE DEFINITION OF *USER EXPERIENCE* TO A FRAMEWORK TO CLASSIFY ITS APPLICATIONS IN DESIGN. *Proceedings of the Design Society*(1), 1627–1636. doi:<https://doi.org/10.1017/pds.2021.424>
- Noviyanti, I., Oktariani, D., Yusnita, M., & Khadijah. (2023). *User Interface* Dan Nilai Utilitarian Terhadap Minat Beli Masyarakat Pengguna E-Commerce Shopee. *SEIKO : Journal of Management & Business*, 6(2), 430 - 441. doi:<https://doi.org/10.37531/sejaman.v6i2.5632>
- Nugroho, A. W., & Supriyadi. (2023). Analisis *User Experience* Pada Website Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Mahasiswa Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 7(1), 399-407.
- Patria, A. S., Ekohariadi, Sutiadiningsih, A., Kristiana, N., & Priyadi, K. D. (2024). Instrument Development of *Design Thinking Test* for Graphic Design Students. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 796-807.
- Pramudya, B. Z., & Rajarja, P. A. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Augmented Reality Morphfun Menggunakan System Usability Scale. *JURNAL MULTINETICS*, 122-131.
- Resmadi, I., & Bastari, R. P. (2022). Perancangan Media Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik Dengan Pendekatan

Design Thinking. Visualitas Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 10(2), 1-22.

- Salsabila, N., Darlies, M., & Laila, E. (2024). Perancangan Ulang Identitas Merek UMKM MakDjuai Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Merek Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal JTMD*, 1(2), 41-46.
- Salsabila, R. H., Wijoyo, S. H., & Suprpto. (2021). Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Guna Meningkatkan *User Experience* menggunakan Metode Usability Testing dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Studi Kasus: Aplikasi Malang Menyapa). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(12), 5391-5401.
- Sari, Y., Arafah, M., & Novitasari. (2021). Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Dosen Menggunakan *User Experience Questionnaire* dan Heuristic Walkthrough. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(2), 247-253. doi:<https://doi.org/10.29207/resti.v5i2.3022>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook. UEQ: User Experience Questionnaire, 11*, 1-16.
- Tihun, S., & Kusumadiarti, R. S. (2024). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING PADA WIJANA BAKERY BERBASIS WEB. *JURNAL JITS (Journal of Information Technology Student)*, 3(1), 70-77.
- Wijaya, I. N., Santika, P. P., Iswara, I. B., & Arsana, I. N. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 217-226. doi:<https://doi.org/10.25126/jtiik.2020762763>