

DAFTAR PUSTAKA

- Ar Razi, A., Rizky Mutiaz, I., Pindi Setiawan, dan, Teknologi Bandung Jl Ganesha No, I., Siliwangi, L., Bandung, K., & Barat, J. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). Retrieved from <http://bit.do/demandia>
- Ariani, F., Taufik, A., Arsanti, A., & Mandiri, U. N. (2022). *Application Of Design Thinking Method For Ui And Ux Design In Ngajiyuk Application Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Ngajiyuk*. 6(2), 425–440. doi: 10.52362/jisicom.v6i2.940
- BUKU PROGRAM SIMPOSIUM NASIONAL REKAYASA APLIKASI PERANCANGAN DAN INDUSTRI (RAPI) XVIII TAHUN 2019 Rekayasa Pintar di Era Revolusi Industri 4.0: Pengembangan Energi, Sumberdaya dan Material Terbarukan.* (n.d.).
- Dewi, E. Z., Fransisca, M., Handayani, R. I., & Cahyanti, F. L. D. (2022). Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method. *Sinkron*, 7(4), 2329–2339. doi: 10.33395/sinkron.v7i4.11505
- Farantika, A. (n.d.). *PENGARUH PSIKOLOGI KOMBINASI WARNA DALAM WEBSITE*.
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. In Rifqi Fahrudin *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Jeff Sauro PhD. (2011, October 19). *Getting The First Click Right*. MeasuringU.
- Juansyah, F., & Rosa Indah, D. (n.d.). *Juansyah and Indah-Application of Design Thinking Method in Redesigning The UI/UX of SIMAK (Academic Information System) of Sriwijaya University Based on Mobile Platform. APPLICATION OF DESIGN THINKING METHOD IN REDESIGNING THE UI/UX OF SIMAK (ACADEMIC*

*INFORMATION SYSTEM) OF SRIWIJAYA UNIVERSITY BASED ON A
MOBILE PLATFORM.*

- Nanda, K. R. (2017). *Pengaruh Persepsi Harga dan Kualitas Produk Terhadap keputusan Pembelian Smartphone Vivo di Digicom Handphone Lubuk Pakam*. Medan. Retrieved from <http://hdl.handle.net/123456789/1118>
- Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 179–184. Retrieved from <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1). Retrieved from www.youtube.com,
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Designing User Interface of a Mobile Learning Application by Using a Design Thinking Approach: A Case Study on UNI Course. *Journal of Marketing Innovation (JMI)*, 2(2). doi: 10.35313/jmi.v2i2.36