

DAFTAR PUSTAKA

- Ariq Dzaky, M., Alwiah Musdar, I., Studi Informatika, P., & Kharisma Makassar, S. (2022). ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA STARTUP RENOVATION MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Jurnal KHARISMA Tech /* , 17, 16–30. <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- Dewananto, N. A., Tolle, H., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). Perancangan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Pada Aplikasi Mobile Portal Berita Tabloidjubi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2916–2922. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Dwanoko, Y. S., & Arin, F. F. S. (2021). Implementation of User Centered Design methodology for designing information systems introduction to culture based on mobile applications. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(6), 062004. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/6/062004>
- Erma Susanti, E. F. E. E. (2019). *Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking*.
- Handayani, P., Utami, S., Septiani, W. D., Darwati, I., Erawati, W., Ramdani, P. M., Suparni, E., Putra, O. P., & Sunge, A. S. (2019). The E-Commerce Implementation to Improve the Agricultural Product by using User Centered Design Method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012088>

- Herlambang, A., Siswo, A., Ansori, R., & Syahbani, M. H. (2021). PERANCANGAN UI / UX APLIKASI DESTINASI WISATA DAN TEMPAT KULINER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN UI/UX DESIGN OF TOURISM DESTINATION AND CULINARY PLACES APPLICATION BASED ON ANDROID USING USER-CENTERED DESIGN METHOD. *e-Proceeding of Engineering* , 8, 6574–6582.
- Ismail, A., Nizam, F., Yuen, S., Hasan, L., Mohamed, S. E., Wong, Y., Leng, K., & Krayz, A. (2021). User-centred Design and Evaluation of Web and Mobile based Travelling Applications. *IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(8), 463–470. www.ijacsa.thesai.org
- Jakaria, D. A., & Sentosa, Y. B. (2019). JURNAL MANAJEMEN DAN TEKNIK INFORMATIKA SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA TOKO BANGUNAN SRIBAYU BERBASIS WEB. *JUMANTAKA*, 03, 1.
- Kartika Dewi, S., Kurniawati Haryanto, E., & De Yong, S. (2018). Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor. *Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Era 4.0*, 33–38.
- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2020). ANALISIS PERBANDINGAN USER FLOW DARI APLIKASI E-CATALOGUE IFURNHOLIC.
- Krisnanik, E., & Rahayu, T. (2021). Ui/ux integrated holistic monitoring of paud using the tcsd method. *Bulletin of Electrical Engineering and Informatics*, 10(4), 2273–2284. <https://doi.org/10.11591/EEI.V10I4.3108>

- Larasati, I. (2020). EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING. Dalam *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems* (Vol. 4, Nomor 1).
www.dictio.id
- Mirza, A., Dewi Lusita, M., & Diana, D. (2023). DESIGN OF UI/UX APPLICATIONS FOR MOBILE-BASED E-COMMERCE TECH.AN GADGETS USING THE DESIGN METHOD THINKING Perancangan Ui/Ux Aplikasi E-Commerce Tech.An Gadget Berbasis Mobile Menggunakan Metode Desig Thinking. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 7(1), 58–73.
<https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1085>
- Nurrulhaq, B., & Baskoro, L. (2020). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN PRODUK PANGAN. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 3(3), 29–39.
www.journals.upi-yai.ac.id
- Priyono, D., Ramdhani, A., & Hardian, R. (2020). Desain User Interface Informasi Prodi Desain Komunikasi Visual melalui Media Digital Website. *Jurnal Desain*, 7(3), 223. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i3.5877>
- Putra, F. P., & Tedyyana, A. (2021). Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 10, 336–345. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

- Putra, R., Oki Pebiansyah, A., Rommy Sulaeman, L., & Utama, D. (2023). Application Of Design Thinking And Prototype Methods In The Design Of Mobile-Based Hijab E-Commerce Applications:Cv REN. Rizaldi Putra, et.al APPLICATION OF DESIGN THINKING AND PROTOTYPE METHODS IN THE DESIGN OF MOBILE-BASED HIJAB E-COMMERCE APPLICATIONS:CV REN. *Jurnal Ekonomi*, 12(03), 2023. <http://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/Ekonomi>
- Putu, G., Wulantari, A. P., Kadek, N., Wirdiani, A., & Wira Buana, P. (2021). Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: PT.X). *JITTER- Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 2(3).
- Rachmayani, D. (2020). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. UNIVERSITAS DINAMIKA.
- Rahmawati, E. (2020). Implementation of the user-centered design (Ucd) method for designing web marketplace of qurban cattle sales in Indonesia. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 6(2), 96–108. <https://doi.org/10.26594/register.v6i2.1845>
- Rinaldy Leonard, V., Zaman, B., Bahri, S., Informatika, T., & Kharisma Makassar, S. (2022). PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE LELANGYUK MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN. *JTRISTE*, 9(1), 31–45. <https://lelangyuk.com>
- Risti, E. A. (2022). Implementasi Pengolahan Sistem Penjualan Furniture Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Furniture Jati Sungu

Bandar Lampung). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(4), 435–4459. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

Saepul, D. (2023). Penerapan Metode Human Centered Design (HCD) Untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Smart Desa Subang. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(3), 311–318. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i3.3594>

Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). Dalam *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.

Zukhruf Dinata, P., Ainul Urwah, M., Reza Rahmawan, M., & Junaeti, E. (2023). Perancangan UI/UX pada web e-commerce “Hallo Coffee” menggunakan metode user-centered design. *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 45–58. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.17511>