

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, R., Maruf Nugroho, I., & Alam, S. (2022). REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana 123. In *Syariful Alam Jurnal Ilmiah Betrik* (Vol. 13, Issue 02).
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- Aprilia, P. (2022). *Apa itu User Interface? Yuk Lihat Pengertian dan Contohnya!* <https://www.niagahoster.co.id/Blog/User-Interface/>.
<https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/>
- Arifin, Y. (2016, December). *PENGENALAN TENTANG PERSONA*.
<https://socs.binus.ac.id/2016/12/28/Pengenalan-Tentang-Persona/>.
<https://socs.binus.ac.id/2016/12/28/pengenalan-tentang-persona/>
- Arifin, Y. (2018). *KENAL DEKAT dengan USABILITY TESTING*.
<https://socs.binus.ac.id/2018/08/09/kenal-dekat-dengan-usability-testing/>
- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 4(2).
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech86>
- Awal, H. (2019). Perancangan Prototype Smart Home Dengan Konsep Internet Of Thing (IoT) Berbasis Web Server. *MAJALAH ILMIAH UPI YPTK*, 26, 64–79.
- Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, M. A. (2019). *Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)* (Vol. 3, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Baskara, R. (2022). *SKRIPSI IMPLEMENTASI WEB SCRAPING PADA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM*.
- Bratsberg, H. M. (n.d.). *Empathy Maps of the FourSight Preferences*.
<http://creativity.buffalostate.edu/>.

- Djufri, M. (2020). *JURNAL BPPK PENERAPAN TEKNIK WEB SCRAPING UNTUK PENGGAJIAN POTENSI PAJAK (Studi Kasus pada Online Market Place Tokopedia, Shopee dan Bukalapak)* (Vol. 13).
- Gana Hartadi, M., Wayan Swandi, I., & Wayan Mudra, I. (2020). WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER “BUKALOKA.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5, 105–119.
- Grabowski, M., & Dziwoki, G. (n.d.). *The IEEE Wireless Standards as an Infrastructure of Smart Home Network*.
- Hamdandi, M., Chandra, R., Bachtiar, F., Lais, N., Sastika, D. A., & Pribadi, M. R. (n.d.). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking*.
- Harris. (2021). *Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel*.
<https://www.gramedia.com/Literasi/Teori-Warna/>
<https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/>
- Kusumawati, R. I., & Wibisono, S. (2024). Psikologi Warna Tata Busana untuk Penguatan Karakter dan Suasana pada Drama TV Antartika. In *Juni* (Vol. 1, Issue 1).
- Mega, L. (2023, January 23). *Penerapan Psikologi Warna Pada Desain User Interface – School of Information Systems*.
<https://sis.binus.ac.id/2023/01/23/penerapan-psikologi-warna-pada-desain-user-interface/>
- Mulyani, S., Mansoer, Z., & Hardiyanto STKIP Kusuma Negara, L. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Media Tabung Pintar*.
- Nauval, M., Dwi, T., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *JURNAL TEKNIK ITS*, 7(1).
- Nugraha, G., Aribowo, D., Juliansyah, F., & Firdaus, F. (2023). Analisis Perbandingan Google Home Dan Amazon Alexa Pada Rumah Pintar (Smart Home). *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 75–80.
<https://doi.org/10.58169/saintek.v2i2.250>

- Perbedaan User Interface dan User Experience pada Desain Aplikasi* | by Rakhmat Fadhilah | Medium. (n.d.). Retrieved September 2, 2024, from <https://medium.com/@ganfadhil/perbedaan-user-interface-dan-user-experience-pada-desain-aplikasi-d8fcaccf400a>
- Purbasari, M. (2014). atmawaty,+35_DKV_Mita_Resita. *Humaniora*, 5.
- Rahayu, A. (n.d.). *Stratified Random Sampling: Pengertian, Contoh, Kelebihan dan Kekurangannya*. Retrieved June 7, 2025, from <https://binus.ac.id/malang/2022/09/stratified-random-sampling/>
- Riadi, M. (2023, April 13). *Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi)*. <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/Warna-Definisi-Unsur-Jenis-Dan-Psikologi.Html>. <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Seftin, A. (2020, October 26). *Random Sampling: Definisi, Tipe, Kelebihan, dan Kekurangannya*. <https://glints.com/id/lowongan/random-sampling-adalah/>
- Sholeh, M., & Pradhityo, S. (2014). *Prosiding SNST ke-5 Tahun* (Issue 8). <http://maps.google.com>.
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain* (A. Pardede, Ed.). Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
- Steve Mulder, & Ziv Yaar. (2006). *The user is always right: a practical guide to creating and using personas for the web*. New Riders Publishing, United States.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Taufik, A., Kom, S., Bernadus Gunawan Sudarsono, M., & Kom, M. (2022). *Pengantar Teknologi Informasi* (M. Amin, Ed.). CV. Pena Persada.
- Tri, O., Nugrahani, A., Dianasari, D., & Amalia, K. N. (2023). IMPLEMENTASI DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX

APLIKASI PEMESANAN JAMU BERBASIS MOBILE. *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(3), 889–900. <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>

Verania, N. P., Sintia, L., KOMPIANG, A. A., Sudana, O., & Buana, W. (2020a). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS Modul Akuntansi Keuangan. In *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer* (Vol. 1, Issue 2).

Verania, N. P., Sintia, L., KOMPIANG, A. A., Sudana, O., & Buana, W. (2020b). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS Modul Akuntansi Keuangan. In *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer* (Vol. 1, Issue 2).

Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). *Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking*.

Yanuar Heryanto, N. (2019). *ANALISIS WARNA PADA FILM ANIMASI “THE GARDEN OF WORDS” KARYA MAKOTO SHINKAI* (Vol. 1, Issue 2).

Zaki, A., & Sukoco, I. (2019). PENGGUNAAN DESIGN THINKING PADA PERUSAHAAN KONSULTAN INDIE LABTEK BANDUNG. *AdBispreneur*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v3i2.18469>