

DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, R. T. H. R., Brata, K. C., & Az-Zahra, H. M. (2021). Perancangan *User Experience Mobile Learning* menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus : SD Negeri Wates Kabupaten Kediri). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(8), 3247–3255. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Andrian, R., Ardiansyah, A., & Fitria, M. (2020). Rancangan Prototipe Aplikasi Informasi Penyewaan Gedung Pernikahan di Banda Aceh. *Jurnal Online Teknik Elektro*, 5(1), 19–27. <https://doi.org/10.24815/kitektro.v5i1.15573>
- Ashiddiq, M. N., Sulistiono, W. E., Yulianti, T., & Mardiana. (2024). PERANCANGAN UI/UX *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) APLIKASI *MOBILE* EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3693>
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan *User Experience* Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(2), 45–54.
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi *Journal of Emerging Information ...*, 03(04), 90–102.
- Fajar, A. P., Permatasari, R., & Najaf, A. R. E. (2024). Analisis Dan Perancangan Desain UI/UX Website Startup Jasa Security Menggunakan Metode User

- Centered Desain. *Jupiter: Publikasi Ilmu Keteknikan Industri, Teknik Elektro Dan Informatika*, 2(2), 148–156. <https://doi.org/10.61132/jupiter.v2i2.143>
- Fariyanto, F., Suaidah, & 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. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Fathurrahman, M. I., & Sumarsono. (2024). Penerapan Prinsip Desain Antarmuka dalam Evaluasi *User Interface* dan *User Experience* E-Learning. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 8(2), 171–181. <https://doi.org/10.31603/komtika.v8i2.11689>
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). PENGGUNAAN METODE USER PERSONA DALAM UPAYA PENAMBAHAN KEBUTUHAN FITUR *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(17), 399–405.
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan *Learning Management System* (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>
- Hahury, R. M. S. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(121), 3–4.
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS WEB PADA

- LAPORTEA COMPANY. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 111–117.
- Hinderks, A., Schrepp, M., Mayo, F. J. D., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the *User Experience* questionnaire. *Computer Standards and Interfaces*, 65, 38–44. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI SAY.CO. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain*, 9(1), 73–88.
- Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). IMPLEMENTASI *USER EXPERIENCE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA *PROTOTYPE* APLIKASI CLEANSTIC. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 61–66. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.540>
- Lase, D. (2019). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Listya Yudhana, A. S., & Kusuma, W. A. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Jarak Jauh Atau E-Learning dan *Learning Management System* (LMS) Menggunakan Pendekatan Literature Review, dan User Persona. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(9), 1617–1628. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i9.303>
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group.

<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

Prahani, B. K., Alfin, J., Fuad, A. Z., Saphira, H. V., Hariyono, E., & Suprpto, N.

(2022). *Learning Management System (LMS) Research During 1991–2021:*

How Technology Affects Education. International Journal of Emerging

Technaologies in Learning, 17(17), 28–49.

<https://doi.org/10.3991/ijet.v17i17.30763>

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Penerapan Model

Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan.

Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(6), 337–347.

<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

Putra, E. A., Sudiana, R., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Smartphone

Learning Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran

Matematika di SMA. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 11(1), 36–45.*

<https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.21014>

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022).

Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al*

Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1–8.

Ramadansyah, E., Guntara, R. G., & Prehanto, A. (2024). *Design Thinking*

Approach for User Interface and User Experience on Campus Online Learning

Platform. Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, 17(2), 344–357.

Rapri, H. P., Rokhmawati, R. I., & Hanggara, B. T. (2022). Perancangan dan

Pengembangan *User Experience* Sistem Penilaian Karyawan 360 Derajat PT.

- Kaltim Daya Mandiri Humfrey. *Jurnal Pengembangan Teknologi Dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1921–1930. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Raschintasofi, M., & Yani, H. (2023). Perancangan UI UX Aplikasi *Learning Management System* Berbasis *Mobile* dan Website Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 343–353.
- Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model *Design Thinking* pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.35138/organum.v3i1.69>
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Designing *User Interface* of a *Mobile Learning Application* by Using a *Design Thinking* Approach: A Case Study on UNI Couse. *Journal of Marketing Innovation (JMI)*, 2(2), 102–119. <https://doi.org/10.35313/jmi.v2i2.36>
- Setiyawati, N., & Bangkalang, D. H. (2022). *The Comparison of Evaluation on User Experience and Usability of Mobile Banking Applications Using User Experience Questionnaire and System Usability Scale*. 82(87), 1–7. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022082087>
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Amikom Center). *Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*, 8.
- Sodik, A., Noviyanti, D. A., & Antoko, N. A. (2024). Penerapan Metode *Design Thinking* dalam Pengembangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman

- Pengguna pada Website Learning Managememnt System (LMS). *INTEGER: Journal of Information Technology*, 9(01), 37–46.
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Wirawan, I. M. Y., Yudana, I. M., & Natajaya, I. N. (2022). Evaluasi Pelaksanaan *Learning Management System*. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 13(1), 44–54. https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v13i1.957
- Wiwesa, N. R. (2021). *USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN*. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31. <https://scholarhub.ui.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1071&context=jsht>
- Wulantari, I. G. P. A. P., Wirdiani, N. K. A., & Buana, P. W. (2021). Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan *User Interface* (Studi Kasus: PT.X). *JITTER: Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3). <https://doi.org/10.24843/jtrti.2021.v02.i03.p05>