

## DAFTAR PUSAKA

- [1] I. Y. Arulampalam Kunaraj, P. Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, "ANALISIS KEBIJAKAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA KABUPATEN SLEMAN DALAM PEMBINAAN PEKAN OLAHRAGA DAERAH DIY TAHUN 2022," *J. Eng. Res.*, 2023.
- [2] KONI, "PROFIL | KONI," *KONI Indonesia*, 2022. <https://koni.or.id/profil/> (accessed Jun. 08, 2022).
- [3] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, "Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2019, doi: 10.35138/organum.v2i1.51.
- [4] G. Nabila, "Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas," *MDP Student Conf.*, pp. 231–238, 2022.
- [5] S. M. Pahlepi Reza, "Peran Komite Olahraga Nasional Indonesia (Koni) Kalimantan Timur Dan Pengurus Provinsi Cabang Olahraga Kempo Dalam Meningkatkan Prestasi Atlit Kempo Di Kalimantan Timur," *eJournal Ilmu Pemerintah.*, vol. 3, no. 4, pp. 1–14, 2015, [Online]. Available: [https://ejournal.ip.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/11/eJournal\(11-16-15-11-13-47\).pdf](https://ejournal.ip.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/11/eJournal(11-16-15-11-13-47).pdf)
- [6] A. K. Nadhif, D. T. W. Jati, M. F. Hussein, and I. S. Widiati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 7, no. 1, pp. 44–55, 2021, doi: 10.55635/jic.v7i1.146.
- [7] F. C. Wardana, I. G. Lanang, and P. Eka, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 03, no. 04, pp. 1–12, 2022.
- [8] E. C. Shirvanadi, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," *Peranc. Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Cent. Dengan Metod. Des. Think. (Studi Kasus Amikom Center)*, p. 8, 2021, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34156>
- [9] Y. Utama, "Sistem Informasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya," *J. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 359–370, 2011.
- [10] H. Ulfah, "Peran Komite Olahraga Nasional Indonesia (Koni) Dalam Mendukung Prestasi Atlet Pada Cabang Olahraga Atletik Di Kabupaten Hulu Sungai Utara," *J. prestasi Olahraga*, vol. 5, no. 7, pp. 6–10, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/48594>
- [11] Y. Sofiana, "Pemahaman Critical Thinking, Design Thinking dan Problem Solving dalam Proses Desain," *Humaniora*, vol. 5, no. 2, p. 649, 2014, doi: 10.21512/humaniora.v5i2.3120.
- [12] C. Damayanti, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 1, p. 551, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.
- [13] S. Anggita Fitriana Kurniasari, "Pengembangan Front-End Sistem Informasi Uitagihan Berbasis Web Menggunakan Pendekatan User Experience (Ux)," *Inform. engineering*, vol. 6, no. 1, pp. 23–31, 2019, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/20149>
- [14] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a

- Review," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- [15] M. A. Arga Kusumah, R. I. Rokhmawati, and F. Amalia, "Evaluasi Usability Pada Website E-commerce XYZ Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS)," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 5, pp. 4340–4348, 2019.