

Daftar Acuan

- 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. Dalam Syariful Alam Jurnal Ilmiah Betrik (Vol. 13, Nomor 02).
- Ambrose, Gavin., & Harris, P. (2010). Design thinking. AVA Academia.
- Amin, D. (2017). Penerapan Metode Curah Gagasan (Brainstorming) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa. Jurnal Pendidikan Sejarah, 5(2), 1. <https://doi.org/10.21009/jps.052.01>
- Anendya, A. (2022). Pengertian Usability Testing: Metode dan Manfaatnya bagi Bisnis.
- Angelina, K. (2021). Pembuatan User Persona Pada UMKM Kebun Edamame Banyuwangi. Universitas Dinamika.
- Aziza, R. F. A. A., & Hidayat, Y. T. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. Jurnal Teknokompak, 13(1), 7–11.
- Brooke, J. (1995). SUS: A quick and dirty usability scale Display design for fault diagnosis View project Usable systems View project. <https://www.researchgate.net/publication/228593520>
- Brown, T. (2008). Design Thinking. Harvard Business Review.
- Cantona, E. (2023). Redesign Website E-Learning Universitas Universal Dengan Pendekatan Design Thinking. Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability (JoDENS), 3(1), 2798–6179.
- Dam, R. F., & Yu, T. (2022). Ainity Diagrams: How to Cluster Your Ideas and Reveal Insights. <https://www.interaction-design.org/literature/article/affinity-diagrams-learn-how-to-cluster-and-bundle-ideas-and-facts>
- Galitz, W. O. (2007). The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques Third Edition. Wiley Publishing, Inc.
- Garrett, J. J. (2011). The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond (M. J. Nolan, Ed.). New Riders.

- Hartawan, M. S. (2021). Analisa Desain User Interface Aplikasi Prototype Smart System IP Camera Security Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Elektro & Informatika Swadharma (JEIS)*, Vol. 01 No. 02, 12–18.
- Kouprie, M., & Visser, F. S. (2009). A framework for empathy in design: Stepping into and out of the user's life. *Journal of Engineering Design*, 20(5), 437–448. <https://doi.org/10.1080/09544820902875033>
- Lewrick, M., Link, P., Leifer, L. J., & Langensand, N. (2018). *The design thinking playbook : mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems*. John Wiley & Sons.
- Melawati, R., & Wijaksana, T. I. (2019). Pengaruh Fungsi Website, Persepsi Kegunaan, dan Persepsi Manfaat Terhadap Kepuasan Pelanggan Bukalapak.
- Mirkowicz, M., & Grodner, G. (2018). Jakob Nielsen's Heuristics in Selected Elements of Interface Design of Selected Blogs. *Social Communication*, 4(2), 30–51. <https://doi.org/10.2478/sc-2018-0013>
- Mootee, I. (2013). *Design Thinking for Strategic Innovation What They Cant Teach You at Business or Design School PDFDrive*. John Wiley & Sons.
- Norman, D. A. (2002). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE*. Institute of Design at Stanford.
- Rahmi, R., Pradnyana, I. M. A., & Kesiman, M. W. A. (2019). Usability Testing Berbasis ISO 9241-11 pada Aplikasi Salak Bali (Studi Kasus: Polres Buleleng). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 8(3), 510-521.
- Shirvanadi, E. C. (2021). *Skripsi Perancangan Ulang UI/UX Situs E-learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*. Universitas Islam Indonesia.
- Sidik, A., Sn, S., Ds, M., Islam, U., Muhammad, K., & Al-Banjari, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia*, 9(2). <http://m.detik.com>
- Subhiyakto, E. R., Pratiwi, M. R., & Hapsari, S. A. (2023). Redesigning Family Education Media Website Using Design Thinking Method and System Usability Scale. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v12i1.52791>
- Surahman, M., Widiyasono, N., & Gunawan, R. (2021). Analisis usability dan user experience aplikasi konsultasi kesehatan online menggunakan system usability scale dan user experience questionnaire. *Jurnal Siliwangi*, 7(1), 1-8.
- Syaputra, H. F. (2017). Sistem Informasi E-learning di Sekolah. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, 2, 60–65.

- Taufiqul Hidayat, M., Zaman, B., Bahri, S., Informatika, T., & Kharisma Makassar, S. (2022). Perancangan Ulang User Interface dan User Experience Pada Aplikasi Ladder Menggunakan Metode Design Thinking. *JTRISTE*, 9(2), 50–64.
- Wirapraja, A., & Aribowo, H. (2021). Pengaruh Tampilan Antar Muka Terhadap Minat Beli Pelanggan M-commerce (Studi Kasus Pelanggan Go-Food). *Jurnal Eksekutif*, 18(2), 87–98.
- Wisnu, H. A. S. (2021). Konsep dan Tahapan Design Thinking. Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yablonski, Jon. (2020). *Laws of UX Using Psychology to Design Better Products & Services*. O'Reilly Media, Inc.
- Zagloel, Y. M., & Nurcahyo, R. (2016). Penerapan Metode Curah Gagasan (Brainstorming) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa. *Pendidikan Sejarah*, Vol. 5 No. 2, 1–15. www.uipublishing.ui.ac.id