

# Daftar Acuan

- Aji, A. (2023). Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir. *umpwr*, 42-48.
- Andysa, S. (07 Feb 2022). Mengenal System Usability Scale. *Sis binus*. CV. Alfabeta.
- Deacon, P. B. (2020). *UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design*. dokumen.pub.
- Dermawan. (2019). Peringkasan Teks Untuk Deteksi Kejadian Pada Dokumen Twitter Berbahasa Indonesia Dengan Metode Affinity Propagation. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN: 2548-964*.
- Ependi, U. (2019). System usability scale vc heuristic evaluation: a review. *SIMETRIS*.
- Fandy. (2023). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapannya*. gramedia.
- Hidayati, K. F. (2020). Empathize dalam Design Thinking: Definisi dan cara Melakukannya. *glints*.
- Huda, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. *unsika*, 81-88.
- Kuncoro, A. A. (2021). Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli. *Universitas Stekom*, hal, 1.
- Martinez Gutierrez, M., & Rafael Rojano-Caceres, J. (2020). *Interpretation of the SUS questionnaire in Mexican sign language to evaluate usability an approach. Proceedings - 2020 3rd International Conference of Inclusive Technology and Education, CONTIE 2020, 180–183. <https://doi.org/10.1109/CONTIE51334.2020.00040>*
- Moczarny, I. M., De Villiers, M. R., & Van Biljon, J. A. (2012). *How can usability contribute to user experience? A study in the domain of e-commerce. In Proceedings of the South African Institute for Computer Scientists and Information Technologists Conference (pp. 216-225)*.

- Muraqabatullah, M. (2018). Komparasi Perangkat Lunak High-Fidelity Prototyping: Marvel Dan Uxpin Pada Pengembangan Aplikasi Web Learning Management System (Lms). *Universitas Islam Indonesia*, 1-8.
- Nielsen. (2012) *Usability 101: Introduction to Usability* online <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-tousability/>
- Persada, A. G. (2022). Implementasi Metode User-Centered Design Dan Human-Centered Design Pada Aplikasi Di Pt Smartfren Telecom, Tbk. *dspace*, 5-12.
- Plattner, H. (2010). *An Introduction of Design Thinking. Institute of Design at Stanford*, 1-15.
- Pramana, (2012). Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003.PT. Elex Media Komputindo, Jakarta
- Riyanto, (2010). Metodologi Penelitian Pendidikan. Surabaya : Penerbit SIC.
- Rosyida, S. (2020). Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Mantengin Aja. *winayamukti*, 1-12.
- Roth, R. E. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. The Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge (2nd Quarter 2017 Edition), John P. Wilson (ed.)
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., Burd, S. D. (2012). *System Analysis and Design in A Changing World*. USA: Cengage Learning.
- Sensuse, D. I. (2010). Analisis usability pada aplikasi berbasis web dengan mengadopsi model kepuasan pengguna (user satisfaction). *Sistem Informasi*, 70-79.
- Shinta, A. (2022). Apa itu Design Thinking? Tahapan dan Contoh Penerapannya. *Apa itu Design Thinking*.
- Siemon, D., Becker, F., & Robra-Bissantz, S. (2018). *How Might We? From Design Challenges to Business Innovation BeDien-Begleitforschung Personennahe Dienstleistungen View Project*. [www.journalcbi.com](http://www.journalcbi.com)
- Situmorang, T. K. (Mei 2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi m-Kantor Pos dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *jptiik*.
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung
- Wirajaya, Asep Yudha dan Sudarmawati. 2008. *Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMP/ MTs Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Yablonski Jon (2023) *Laws of UX is a Collection of best practices that designers can consider when building user interfaces*. <https://lawsofux.com/>