

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian. (2021). *Metode Slovin: Pengertian, Rumus, dan Contoh Soal*. <https://rumuspintar.com/rumus-slovin/>
- Aliyyah, R. R., Rahmawati, Septriyani, W., Safitri, J., & Ramadhan, S. N. P. (2021). Kuliah Kerja Nyata: Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Pendampingan Pendidikan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 663–676.
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 83–93.
- Cabrera, J. (2017). Modular Design Frameworks. In *Modular Design Frameworks*. Apress. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-1688-0>
- Confeid. (2020). *Temukan Ide Brilian dengan Design Thinking!* <https://confiespace.com/temukan-ide-brilian-dengan-design-thinking/>
- Desy Ria, M., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 122–133. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Fariza, A. N. (2021). *Mengenal User Experience, Langkah Penting Maintenance Web Bisnis Anda*. <https://sekawanstudio.com/blog/apa-itu-user-experience/>
- Glowdy, A. G., Fauzi, R., & Alam, E. N. (2020). Perbaikan Tampilan User Interface untuk Meningkatkan User Experience pada Aplikasi Nganggur.id Menggunakan Metode User-Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*, 7(2), 7617–7624.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Joo, H. (2017). A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20), 9931–9935.
- Khasanah, U. (2022). *Adobe Akuisisi Figma, Sebuah Kolaborasi yang Menakjubkan?* <https://myedusolve.com/blog/adobe-akuisisi-figma-sebuah-kolaborasi-yang-menakjubkan>
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Kurniawan, A. (2022). *Fungsi Adobe Illustrator, Ketahui Cara Menggunakannya Bagi Pemula*. <https://www.merdeka.com/jabar/mengenal-fungsi-adobe-illustrator-dan-tips-cara-menggunakannya-klm.html>

- Lim, C., Sumarlie, A. C., Fernando, & Darius Andana Haris, M. T. (2021). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI ABSENSI JIKAN DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. 1*, 16–24.
- Mardiastuti, A. (2022) *Mengenal Rumus Slovin, Kapan Digunakan dan Contoh Soal*. Available at: <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6253944/mengenal-rumus-slovin-kapan-digunakan-dan-contoh-soal> (Accessed: 12 January 2024).
- Miftah, Z., & Sari, I. P. (2020). Analisis Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Sus. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 40. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7076>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Seviana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nabila, G., & Wahyuni, S. (2022). *Penerapan UI / UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas*. 231–238.
- Nopriandi, H. (2018). Perancangan Sistem Informasi Registrasi Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 1(1), 73–79. <https://doi.org/10.36378/jtos.v1i1.1>
- Oliver, A. (2021). *Ingin Menjadi Desainer UX? Yuk, Pelajari 6 Prinsip UX Design ini!* <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-ux-design/#.ZB0awnZBx9A>
- Priana, A. J., Tolle, H., Aknuranda, I., & Arisetijono, E. (2018). *User Experience Design of Stroke Patient Communications Using Mobile Finger ( MOFI ) Communication Board With User Center Design Approach*. 162–176.
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). *PERANCANGAN UI / UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY*. 8(1).
- Putra, W., Affandes, M., Vitriani, Y., & Iskandar, I. (2020). Analisa dan Desain Kembali Aplikasi Galeri Lembaga Adat Melayu Riau Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ekonomi Volume 18, Nomor 1 Maret201*, 2(1), 41–49.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwarriya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>

- Santosa, A. (2023) 'Rumus Slovin: Panacea Masalah Ukuran Sampel?', *Psikologi Universitas Sanata Dharma*, 4, pp. 24–43.
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning amikom center metode design thinking (studi kasus: amikom center). *Automata*, 2, 1–8.  
<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking. *Symposium Nasional RAPI XVIII FT UMS*, 364–370.
- Syah, F., Lukito, W., Aristoteles, A., Efendi, N., & Eka Febriansyah, F. (2018). Sistem Informasi Kuliah Kerja Nyata (Kkn) Berbasis Android Universitas Lampung. *Jurnal Komputasi*, 6(2), 1–10.  
<https://doi.org/10.23960/komputasi.v6i2.1655>

