

DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, S. et al (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- Arief, B. & Susilawati, D. (2013). Penggunaan Material Furnitur Sebagai Pendukung Tema Pada Desain Interior Nanny's Pavillon Bandung. *Jurnal Rekajiva*. Volume 1, no. 2, pp. 1 – 14.
- Arif, E., Ruli, A. R., & Riswanto, H. (2023). Perancangan Sistem Informasi Checklist Kendaraan Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *Journal on Education (Online)*. volume 05, no.4, pp.16286-16295.
- Arifin, J., Pudjoatmodjo, B. & Sularasa, A. (2021). Desain Interface dan User Experience Aplikasi Augmented Reality Pada Toko Mutiara Furniture Dengan Menggunakan Metode MDLC. *E-Proceeding of Applied Science (Online)*. Volume 7, no.6, pp.3405-3411.
- Azizi, N. F., Sardi, I. L. & Hadikusuma, A. (2023). Rancang Bangun Front-end Pada Aplikasi Wbsite "Houset" Dengan Menggunakan User-Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*. Volume 10, no. 2, pp. 1963-1973
- Bidiman, I., Saori, S., Anwar, R. M., Fitriani & Yoga,M. Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus:UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi. Volume 1, no. 10, pp.2185-2190.

- Buana, W. & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *Journal of Computer and Information Technology (Online)*. Volume 5, no.2, pp.91-97.
- Budiman, I. et al (2021). Analisis Pengendalian Mutu di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi). *Jurnal Inovasi Penelitian*. Volume 1, no. 10, pp.2185 – 2190.
- Dahlan, A., Widyasari, Aileeena. (2022). Aplikasi Penjualan Produk Meubel Ukir UD. Barokah Meubel sebagai Sistem Penjualan Online. *Jurnal Imajinasi (Online)*. Volume 6, no. 2, pp.63-71.
- Fridayanthie, E. W., Tsabitah, T. & Haryanto, H. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Jurnal Paradigma*. Volume 23, no. 2. pp.151 – 157.
- Gani, R. P., Puspita, I. A. & Tripiawan, W. (2021). Perancangan UI/UX Design Pada Dashboard Monitoring Proyek Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Penerapan Sistem Earned Value Management Pada Pt. Xyz. *e-Proceeding of Engineering*. Volume 8, no. 5, pp. 8465 – 8480.
- Hasan, M., Kahfi, A. H. & Syah, D. P. A. (2019). Analisis Pengaruh Mobile Application Dalam Menunjang Keberhasilan Wirausaha di Kota Bekasi. *Jurnal Informatika*. Volume 6, no.1, pp.44-52.

- Hidayah, R. N. (2022). *Perancangan User Interface Pada Web-Apps Kira Indonesia Dengan Pendekatan Design Thinking dan Remote Usability Testing*. Skripsi S1. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Khasanah, N. (2019). *Pengembangan Media Moodboard, Pada Mata Kuliah Desain Busana Lanjut Prodi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Semarang*. Skripsi S1. Universitas Negeri, Semarang.
- Kurnia, J. S. & Risyda, F. (2021). Rancang Bangun Penerapan Model Prototype dalam Perancangan Sistem Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Persediaan Barang Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi*. Volume 8, no. 2, pp.223 – 230.
- Kurniawan, Y. A. & Setyawan, M. (2021). Perancangan Desain interface Aplikasi Smartphone Untuk Menu di Agra Rooftop Dengan Teori Nirmana. *Journal of Art, Design, Education and Culture Studies*. Volume 6, no. 1, pp. 44-52.
- Manurung, R. A. Y. & Manuputty, A. D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Lembaga Kemahasiswaan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi*. Volume 3, no. 1, pp.9-20.
- Mukhlis, I. R. et al (2023). Pelatihan UI/UX Menggunakan Figma Untuk Meningkatkan Kompetensi Di Bidang Desain Guru MGMP RPL SMK Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Kemitraan dan Pemberdayaan*

Masyarakat. Volume 3, no. 1, pp. 80-87.

Mutiasanti, S., Ananta, M. T. & Az-Zahra, H. M. (2018). Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Mobile E-Commerce Di Indonesia Dengan Menggunakan UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Volume 2, No. 10, pp.3601-3608.

Nadifa, A. S (2023). *Pemodelan UIUX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi FurniCraft*. Skripsi S1. Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, Depok.

Pramudita, R. et al (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*. Volume 3, no. 1, pp. 149-154.

Rivaldi, F. (2016). *Perancangan Aplikasi Mobile "Kamusku"*. Skripsi S1. Universitas Telkom, Bandung.

Saputra, T. A. (2016). Implementasi Design Thinking Dalam Membangun Inovasi Model Bisnis Perusahaan Percetakan. *Jurnal AGORA*. Volume 4, no.1, pp.833-844.

Sari, I. P. et al. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimedia*. Volume 2, no. 1, pp. 45-55.

Setiawan, F. B. (2019). Analisis dan Perancangan User Interface dan User Experience Pada Website E-Learning STIKES Yayasan Rumah

Sakit Dr. Soetomo Surabaya Menggunakan Metode Webuse.
Skripsi S1. Institut Bisnis dan Informatika STIKOM, Surabaya.

Sukmanto, Bambang Teja (2020). Persepsi Kebutuhan Karakter Kerja Industri Bagi Tenaga Kerja di Industri Manufaktur Kabupaten Cirebon. Skripsi S1. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sukmasetya, P., Setiawan, A. & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan Usability Testing Sebagai Alat Evaluasi Website KRS Online Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sains dan Teknologi*. Volume 9, no. 1, pp.58-67.

Sundari, C. (2019). Revolusi Industri 4.0 Merupakan Peluang Dan Tantangan Bisnis Bagi Generasi Milenial Di Indonesia. *Prodising Seminar Nasional dan Call for Papers (Online)*. pp.555-563.