

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52.  
<https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Andria, A., Pamungkas, R., & Dewi, S. A. (2023). Implementasi e-Learning di SD Negeri 05 Madiun Lor Berbasis Website. *Prosiding SENDIKO (Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat Bidang Ilmu Komputer)*, 2, 130–138.
- Aptworora, A. Z., & Ali, A. H. N. (2024). Pembuatan Website HaloBun untuk Solusi Ibu Hamil Sebagai Penyedia Informasi Digital dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik ITS*, 13(1).  
<https://doi.org/10.12962/j23373539.v13i1.123559>
- Ashiddiq, M. N. (2024). Perancangan Ui/Ux Learning Management System (Lms) Aplikasi Mobile Edu-Learn Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1).  
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3693>
- Eva Puspitasari, Hani Atun Mumtahana, & Ridho Pamungkas. (2023). Analisa Dan Perancangan Pengembangan E-Learning Dengan Metode Dsdm (Studi Kasus Sdn 01 Manisrejo Kota Madiun). *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer (JITEK)*, 3(3), 242–251. <https://doi.org/10.55606/jitek.v3i3.2344>
- Fauzi, A. M., Yahya, A. P., & Rahman, F. (2022). Desain Ui/Ux Aplikasi Pet Shop Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Siliwangi Seri Sains Dan Teknologi*, 8(1), 2022.  
<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/view/6274>
- Gunawijaya, I. W. T. (2021). E-Learning Menjadi Platform Pembelajaran Era Society 5.0. *PRAMANA Jurnal Hasil Penelitian*, 1(1), 89–97.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102.  
<https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hasanuddin, A. N., Ramli, A., & Ruma, Z. (2022). Pengaruh Disiplin Kerja Dan Motivasi Terhadap Produktivitas Karyawan Divisi Sales pada PT. Bosowa Berlian Motors Makassar The Influence of Work Discipline and Motivation on Employee Productivity in the Sales Division at PT. Bosowa Berlian

- Motors Makassar. *Journal Of Art, Humanity And Social Studies*, 2(5), 221–237.
- Hasnan Hariri, D., Hannie, H., Purnamasari, I., & Singaperbangsa Karawang Abstract, U. (2022). Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 95–108.
- Karlina, D., & Indah, D. R. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 580–596. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i3.5412>
- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>
- Muh. Muflih M, Abdul Muis Mappaloteng, & Mustari S. Lamada. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Pekerjaan Karyawan Berbasis Web Pada PT. Murfa Surya Mahardika Cabang Makassar. *Information Technology Education Journal*, 2(3), 77–85. <https://doi.org/10.59562/intec.v2i3.584>
- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Prosiding Automata*, 2(2), 1–8.
- Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 179–184. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2025>
- Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 980. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>
- Putra, R. D. E. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Online Tiket Bioskop Berbasis Mobile. *Jurnal Universitas Palangkaraya*, 5(May), 14.
- Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023). Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan*, 7(2), 9288–9288.

<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/7807>

- Rahmadi, F., Munisa, M., Rozana, S., Rangkuti, C., Ependi, R., & Harianto, E. (2021). Pengembangan Manajemen Sekolah Terintegrasi Berbasis Sistem Informasi di Sumatera Utara. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 2(2), 96–109. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i2.64>
- Rani Puspita, & Rina Astriani. (2023). Perancangan Design Ui/Ux Pada Website Toko Mister Shop Id Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Dan Science*, 2(3), 35–46. <https://doi.org/10.56127/jts.v2i3.1047>
- Raschintasofi, M., & Yani, H. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1), 343–353. <https://doi.org/10.33998/jms.2023.3.1.753>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Setiawan, D., & Ramadhan, A. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam perancangan aplikasi home service perawatan tubuh “homing” berbasis mobile. *Proceedings of the National Conference on Electrical Engineering, Informatics, Industrial Technology, and Creative Media*, 3(1), 906–923.
- Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Sunaryana, S., & Nisa, K. (2024). Perancangan Ui/Ux Aplikasi E-Learning Pada Mtss Irsyadul Athfal Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 12(01), 59–67. <https://doi.org/10.33884/jif.v12i01.8326>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor

Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.  
<https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798><https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049><http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205><http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>