

DAFTAR PUSTAKA

- A. Tandoc, A., Marie B. Arguiñoso, S. A., F. Carungay, S. M., & S. Tafalla, K. (2023). *HandyFix: A Service Design for a Location-Based Mobile Application for Acquiring On-Demand Local Handyman Services in Metro Manila*. Chua 2019, 196–208. <https://doi.org/10.46254/ap04.20230059>
- Abdulrahman. (2025). *You will get Statistical analysis, interpretation and presentation*. <https://www.upwork.com/services/product/development-it-statistical-analysis-interpretation-and-presentation-1694835178797772800>
- Alsindo, Y., Ariandi, M., Zuhri Yadi, I., Oktarina, T., Teknologi, S., Bina Darma, U., Jendral Yani No, J. A., & Selatan, S. (2023). Rancang Bangun Design Ui/Ux Pada Aplikasi Workfit Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 331–343.
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 4(2), 86–91.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Persentase Penduduk yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah*. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/Mzk1IzI=/persentase-penduduk-yang-memiliki-menguasai-telepon-seluler-menurut-provinsi-dan-klasifikasi-daerah.html>
- Budiman, F. (2022). Pemberdayaan Tenaga Kerja Perbaikan Rumah Melalui Aplikasi Startup “JASTUKANG.” *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 93. <https://doi.org/10.33633/ja.v5i1.335>
- Denasfi, A. M., & Wahyuni, E. G. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling “ANGLO” dengan Metode Design Thinking. *Journal.Uii.Ac.Id*. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/26335/14742>
- Eka Prasetya Adhy Sugara. (2024). *Design Thinking Vs User Centered Design Vs Design Sprint Vs Lean UX: Advantages and Disadvantages*. 10 Desember. <https://medium.com/@sugara.adhy/design-thinking-vs-user-centered-design-vs-design-sprint-vs-lean-ux-advantages-and-disadvantages-83b0eae17b36>
- Harris, K. (2021). ← *Back to Blog Home 3 Tips for Effective Prototyping Micro-interactions in Figma*. <https://spin.atomicobject.com/effective-prototyping-micro-interactions-figma/>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21.

<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>

- Hormat, S., Soleh, C., & Gunadarma, U. (2024). *Metode Berpikir*. 2, 648–656.
- Irwinansyah, M. I., Tolle, H., & Brata, K. C. (2020). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pencari Partner Lomba Bagi Mahasiswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(9), 2843–2850.
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. ., & Widian, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Lusiana, N., & Najamudin, N. (2023). Penerapan Prinsip-prinsip Good Governance Dalam Tata Kelola Pemerintahan di Desa Bumi Sari. *Musamus Journal of Public Administration*, 5(2), 304–316. <https://doi.org/10.35724/mjpa.v5i2.5040>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, 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>
- Nur, A. (2022). <https://www.softwareadvice.com/ux/maze-profile/>.
- Nurmaharani, S., & Heriyanto. (2023). Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi. *INFOTECH Journal*, 9(1), 46–53. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4393>
- 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>
- Saleh, M. R., & Yanti, R. (2023). *Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Tracking Pengiriman Barang Pada PT. Media Transportasi Logistics Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Metode*
- Soecahyadi. (2013). *Analisa Statistik Dengan SPSS 20* (Issue April).
- Suci, W., Nasution, L., & Nusa, P. (2021). *Desain UI / UX Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking*. 1(1), 18–27.

- Sugiharti, T. I., & Mujiastuti, R. (2023). Pembuatan Prototype Aplikasi Mimopay Dengan Metode Design Thinking. *Just IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 13(3), 191–198. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- Teknik, J. I., Informasi, T., Khanza, A., Jannah, A., Kemangi, A., Rezha, A., Najaf, E., & Permatasari, R. (2025). *Desain UI / UX Aplikasi Ruang Kajian Menggunakan Metode Design Thinking*. 5(1), 145–156.
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120–136. <https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>