

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfarabi, S., & Faisal, M. (2024). Perancangan UI/UX pada aplikasi berbasis mobile TravelTrails menggunakan metode design thinking. *Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(1), 69–76. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/reputasi>
- Allah, K. K., Ismail, N. A., & Elrobaa, H. (2021). Empathy map instrument for analyzing human-computer interaction in using web search UI by elderly users. *2021 International Congress of Advanced Technology and Engineering, ICOTEN 2021*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICOTEN52080.2021.9493548>
- Bekele, W. B., & Ago, F. Y. (2022). Sample Size for Interview in Qualitative Research in Social Sciences: A Guide to Novice Researchers. *Research in Educational Policy and Management*, 4(1), 42–50. <https://doi.org/10.46303/repam.2022.3>
- Bragi, T. C. (2023). *Penerapan design thinking pada evaluasi dan perbaikan desain antarmuka aplikasi GOBIS* [Tugas Akhir, Universitas Dinamika]. <https://repository.dinamika.ac.id>
- Cahyani, R. D., & Indriyanti, A. D. (2022). Penerapan metode user centered design dalam perancangan ulang desain website MAN 1 Pasuruan. *JEISBI*, 03(2), 40–48. <https://mansatupasuruan.sch.id>
- Cherry, K. (2024a, September 18). *What Does the Color White Symbolize?* Verywellmind. <https://www.verywellmind.com/color-psychology-white-2795822>
- Cherry, K. (2024b, December 10). *Psychology of the Color Orange*. Verywellmind. <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-orange-2795818>
- Cherry, K. (2025, April 17). *The Color Psychology of Black*. Verywellmind. <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-black-2795814>
- Faridha, S., Yulianti, S., & Sugiarti, Y. (2024). Metode perancangan user interface yang paling umum digunakan: Systematic literature review. *Binary Digital-Technology*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i1.1467>

- Hidayah, H. N., & Yulia, E. R. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Penerimaan Peserta Didik Baru Dengan Metode Design Thinking. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 8(2), 243–252. <https://doi.org/10.26798/jiko.v8i2.1124>
- Himawan, H., & Yanu, M. F. (2020). *Buku ajar interface user experience* (First Edition). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta. <https://eprints.upnyk.ac.id>
- Keretchashvili, K. (2022, October 15). *The Black and Grey Colour Psychology!* Medium. <https://medium.com/@kote.keretchashvili/the-black-and-grey-colour-psychology-9ef5b41cf24f>
- Khadijah. (2022). Studi perbandingan metodologi UI/UX (Studi kasus: Prototype aplikasi PDBI Academic Information System). *P4I*, 2(4), 292–301. <https://jurnalp4i.com>
- Khoirunnisa. (2023). *Pemodelan UI/UX aplikasi Melatih menggunakan metode design thinking* [Tugas Akhir, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri]. <https://repository.nurulfikri.ac.id>
- Mardhatillah, R. (2022). *Implementasi metode design thinking dalam perancangan prototype ui/ux aplikasi E-Event* [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27691/1/Skripsi%20Rizki%20\(26\)%20Repo.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27691/1/Skripsi%20Rizki%20(26)%20Repo.pdf)
- Mazaya, N. N., & Suliswaningsih. (2023). Perancangan ui/ux aplikasi “Dengerin” berbasis mobile menggunakan metode design thinking. *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 12(2), 39–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.34010/komputa.v12i2.10157>
- Muryanto, & Wahyuni, S. (2023). Penerapan metode design thinking pada perancangan aplikasi E-KY berbasis web pada PT Pantja Inti Press Industri. *Jurnal informasi dan Komputer*, 11(2), 118–128. <https://ojs.dcckotabumi.ac.id>
- Pramono, W. B. (2024). Perancangan Desain Aplikasi Trendy Berbasis Android Menggunakan Figma. *PROSISKO*, 11(2), 237–246.
- Pratama, I. P. A. A., Paramitha, A. A. I. I., & Satwika, I. P. (2024). Penerapan metode design thinking dalam implementasi user interface berbasis website

- studi kasus JRO Sandat Property. *JTKSI*, 7, 73–86.  
<https://jurnal.ftikomibn.ac.id>
- Pratama, Z. A., Sari, A. P., & Mitro, S. (2023). Maze design usability testing pada prototipe aplikasi IOT Urban Farming HIPS. *Jurnal POLEKTRO: Jurnal Power Elektronik*, 12(3), 174–179.
- Reyhan, A. F., Aknuranda, I., & Rokhmawati, R. I. (2020). Pengujian Usability Untuk Aplikasi Silsilah Keluarga Myheritage Dalam Memenuhi Kebutuhan Umat Islam Dengan Pendekatan Kuantitatif. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2011–2120. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Safarudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *INNOVATIVE: Journal of social science search*, 3, 9680–9694.  
<https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Sakti, R. Y. (2023). *Perancangan desain ui/ux menggunakan pendekatan design thinking dalam pengembangan aplikasi Mecha*.
- Sardjono, W., & Perdana, W. G. (2024). Interactive user interfaces in the digital world make the application attractive and easier for user access. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 15(1), 42–49. [www.jatit.org](http://www.jatit.org)
- Setiawan, K. I., Paramitha, A. A. I. I., & Tiawan. (2023). Prototype mobile application menggunakan metode five planes pada startup Mainheal. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*, 6, 272–283.  
<https://jurnal.ftikomibn.ac.id/index.php/jtksi/index>
- Sidapara, K. (2025). *UI/UX design: principles, trends, and best practices*. 1–2.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20539.53289>
- Sidiq, M. A. (2020). *Penerapan metode design thinking untuk perancangan aplikasi manajemen penanganan barang bukti digital (studi kasus: data multimedia)* [Universitas Islam Indonesia].  
<https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/29662/13523250%20Muhammad%20Amrullah%20Sidiq.pdf?sequence=1>
- Stevens, E. (2024, November 29). *Teori Warna: Mengapa Biru Menjadi Favorit di Kalangan Desainer Branding (Dengan Kasus Penggunaan dan Contoh)*. SND

Academy. <https://www.andacademy.com/resources/blog/graphic-design/color-theory-blue/>

Suryani, Nurdiansah, Faizal, Nirwana, Johanis, A. R., Marsa, & Pratama, A. Y. (2023). UI/UX design of mobile-based pharmacy application using design thinking method. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 5(2), 714–723.

<https://doi.org/10.47709/cnahpc.v5i2.2811>

Sutanti, A., Komaruddin, Mustika, & Damayanti, P. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 9(1), 1–8.

<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputa/article/download/3718/2012>

Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.

<https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>

