

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Yani Saefudin, R., & Hendri, M. (2025). *PERENCANAAN BISNIS PT. YUMNA BERKAH NUSANTARA*. 9(1), 2025.
- Anwar, N., Fuadi, A. L., & Mariansa. (2025). 67-85.
- Arthalia, I. (2020). *Penggunaan WebSite Sebagai Sarana Evaluasi Kegiatan Akademik Siswa Di SMA Negeri 1 Punggur Lampung Tengah IkaArthalia (1)Rendi Prasetyo (2)*.
- Dokumentasi, J., & Oktavia, A. (2024). *SA license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Design thinking dalam penelitian epistemologi perpustakaan dan sains informasi*. 45(2).
<https://doi.org/10.55981/j.baca.2024.5567>
- Dongoran, T., Septriani Devi, & Batkunde, Y. J. (2020). 65-
Article Text-182-1-10-20201021.
- Eka Putri, F., Feby Zelvia, M., & Rosma Anggi Cinta Kumala, N. (2024). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA IPA (ULTAPA) SEBAGAI PELUANG PENINGKATAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA SMPN 28 MALANG*. 4(6), 2024.
<https://doi.org/10.17977/um067.v4.i6.2024.2>
- Febi Arifianto, P., Setiawan, B., & Sherly Taju, F. (2024). *Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Abdimas Dengan Metode Human Centered Design (Vol. 1)*.
- Madanih, R., Susandi, M., & Zhafira, A. (2018). *PENERAPAN DESIGN THINKING PADA USAHA PENGEMBANGAN BUDI DAYA IKAN LELE DI DESA PABUARAN, KECAMATAN GUNUNG SINDUR, KABUPATEN BOGOR*.
<https://doi.org/10.24853/baskara.2.1.55-64>
- Publikasi, A. J., Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). *MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT MENJADI LEBIH*

- INTERAKTIF DI ERA SOCIETY 5.0*. 1(6), 552–555.
<https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Rizqi, M. F. A., Prihandani, K., & Voutama, A. (2023). *6121-Article Text-14576-2-10-20230816*.
- Selviana Tasya, W., & Setyantoro, D. (2025). *Pengembangan Antarmuka Pengguna (User Interface) Sistem*.
<https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v9i2>
- Silvana Hirman, A. (2025). *PERANCANGAN INOVASI BISNIS FASHION TAS MULTIFUNGSI BERBASIS DESIGN THINKING PADA TARGET PASAR GEN Z DI DKI JAKARTA*.
- Wiryan, M. B. (2011). *USER EXPERIENCE (UX) SEBAGAI BAGIAN DARI PEMIKIRAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL* (Vol. 2, Issue 2).
- Wiwesa, N. R. (2021). *USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN*. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).
- Yoanko, R. A., Rokhmawati, R. I., & Afirianto, T. (2021). *Evaluasi Usability Dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi MejaKita Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD)* (Vol. 5, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>