

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. T., Kurniastuti, I., Susanto, F. A., & Yudianto, F. (2023). Implementasi Black Box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 8, 234–242. <https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v8i1.897>
- Alfani, M. A. (2022). *Analisis dan Perancangan Prototype desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Idkarier Menggunakan Metode Leanux*. <https://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/68383>.
- Anggraini, D., & Hamdani, D. (2024). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype Sistem Pengelolaan Data Barang. <https://Jurnal.Unidha.Ac.Id/Index.Php/Jteksis/Article/View/1469>. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1469>
- Anom Buono, B. (2020). Identifikasi User Persona Menggunakan Model Iteratif untuk Penggalan Pengetahuan Pengguna Perangkat Lunak. https://Scholar.Google.Com/Citations?View_op=view_citation&hl=id&user=ldXTJO4AAAAJ&citation_for_view=ldXTJO4AAAAJ:U5HHmVD_uO8C.
- Azizah, N., Putra, W. H. N., & Az-Zahra, H. M. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Platform Manajemen Rantai Pasok dengan Metode Design Thinking pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) menggunakan Payment Gateway Midtrans*. <https://J-Ptiik.Ub.Ac.Id/Index.Php/j-Ptiik/Article/View/11065>.
- Belinda, A., & Susilowati, M. (2024). *Perancangan UI/UX Sistem Informasi Manajemen Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Moogs Coffee Shop)*. 4, 83–96.
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System. *Jurnal Syntax Admiration*, 2, 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>
- Fitriana, D. N., Setifani, N. A., & Amrozi, Y. (2020). Rancang Bangun Website Sistem Informasi Manajemen Rantai Pasok Distribusi Sepatu Lokal. *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 11, 112–118. <https://doi.org/10.31937/si.v11i2.1743>
- Fitrotn, A. N. (2024). Penerapan Metode User Centered Design (UCD) pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Koperasi Simpan Pinjam. In

<http://etheses.uin-malang.ac.id/65867/>.

- Ghrasta, R. M., Dr. Ahmad Luthfi, S. K., & Radias Mahes Ghrasta, D. A. L. (2022). *Perancangan User Interface User Experience Aplikasi Ayo BerAksi Menggunakan Metode Human Centered Design*. <https://Journal.Uii.Ac.Id/AUTOMATA/Article/View/24126>.
- Hariyanto, S. (2020). Sistem Informasi Manajemen. *Sistem Informasi Manajemen*, 9(1), 80–85. <https://jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/viewFile/75/69>
- Julian Gerung, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Arpan Electric. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(2), 133–156. <https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/blendsains/article/view/137/93>
- Juniantari, N. K. R., & Putra, I. N. T. A. (2021). Analisis Sistem Informasi DPMPSTSP Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. <https://Ejournal.Unkhair.Ac.Id/Index.Php/Jiko/Article/View/2379/1939#>.
- Lathifah, S. U. (2022). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia | kumparan.com. *Kompasiana.Com*, 1–7. https://www.kompasiana.com/muhammad75161/63272f356e14f10616141444/per-kembangan-teknologi-informasi-di-indonesia?lgn_method=google
- Muhajir Arman, & Rahmat Maberur. (2022). Perancangan Aplikasi Point Of Sales Pada Toko Cahaya Purnama Soppeng. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JISTI)*, 5(1), 43–50. <https://doi.org/10.57093/jisti.v5i1.108>
- Permana, F. E., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2020). *Perancangan User Experience Sistem Informasi Manajemen Magang pada Jurusan Sistem Informasi menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD)*. <https://J-Ptiik.Ub.Ac.Id/Index.Php/j-Ptiik/Article/View/7787>.
- Rahmalia, N. (2023). *Procurement: Apa Itu, Komponen, Proses, Prinsip-Prinsip, dan Skill*. <https://Glints.Com/Id/Lowongan/Procurement-Adalah/>.
- Ridwan, M., Widiastiwi, Y., Zaidiah, A., Ho, R., Ika, P., Isnainiyah, N., Ardilla, Y., Kraugusteeliana, E., Krisnanik, R., Yuliana, I., Putu, S., Arta, S., Ningsih, I., Permana, S., Guntoro, A. R., & Putra, T. R. (2021). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN*. www.penerbitwidina.com
- Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi

- Matengin Aja. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 3, 1–12.
<https://doi.org/10.35138/organum.v3i1.69>
- Shah, S., & Hasan, S. (2020). *Procurement Practices in Project Based Manufacturing Environments*. <https://doi.org/10.1051/02007>
- Sukoco, C. L. I. I. (2020). *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi Konsep Aplikasi Masak Yuk! dengan Menggunakan Prinsip Design Thinking*.
<https://doi.org/10.35138/organu>
- Sumantri¹, R. B. B., Suryani², R., & Setiawan³, R. A. (2022). *Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA*.
https://Scholar.Google.Co.Id/Citations?View_op=view_citation&hl=en&user=FKOq6GEAAAAJ&citation_for_view=FKOq6GEAAAAJ:MB3voiENLucC.
- Suprianto, S., Fadlan, M., & Prayogi, D. (2021). Perancangan Aplikasi Point Of Sale Berbasis Web Pada Toko Project Salfa Tarakan. *Sebatik*, 25, 624–631.
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1519>
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22, 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience untuk mengelola kepuasan Pelanggan. <https://Scholarhub.Ui.Ac.Id/Jsht/Vol3/Iss2/2/>.