

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Dumas, J. S., & Loring, B. A. (2008). *Moderating Usability Tests: Principles and Practices for Interacting*. Morgan Kaufmann.
- Nielsen, J. (1994). *Heuristic Evaluation*. Dalam Nielsen, J., dan Mack, R. L. (Eds.), *Usability Inspection Methods*. John Wiley & Sons.

WEBSITE

- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). *What is design thinking and why is it so popular?* Interaction Design Foundation. Dilansir dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular> (Diakses pada tanggal 9 Oktober 2025).

JURNAL & SEMINAR

- Aprilia, H., Ponimin, P., & Sidiyawati, L. (2022). Seni Keramik Gerabah Sentra Bumijaya Serang: Studi Proses Produksi dan Desain Ragam Hias Gerabah Berciri Khas Banten. *Journal of Language Literature and Arts*, (2), 561-581. DOI: <https://doi.org/10.17977/um064v2i42022p561-581> (Diakses pada tanggal 3 Desember 2025).
- Aprilia, N. A., dkk. (2024). Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Mobile Perpustakaan Digital Ipusnas Menggunakan Metode UX Honeycomb. *Jurnal Sistem Informasi*, 11(2), 97-103. DOI: <https://doi.org/10.30656/jsii.v11i2.9196> (Diakses pada tanggal 6 Oktober 2025).
- Aulia, A. A., Rokhmawati, R. I., & Saputra, M. C. (2023). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Mobile Platform Potensia Menggunakan Metode Design Thinking. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 15(2), 3258-3274. DOI: <https://doi.org/10.18495/jsi.v15i2.129> (Diakses pada tanggal 1 Desember 2025).
- Dwiyanasari, D., dkk. (2025). User Experience Improvement (MSMEs and Buyers) Mobile AR Using Design Thinking Methods. *Scientific Journal of Informatics*, 12(2), 235-246. DOI: <https://doi.org/10.15294/sji.v12i2.24088> (Diakses pada tanggal 10 Oktober 2025).

- Habib, M., & Saputro, I. A. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi “Local Craft Shop” untuk Penjualan Produk Kerajinan Kayu. *Prosiding Seminar Nasional AMIKOM Surakarta*, 2, 804-813. Dilansir dari <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/708> (Diakses pada tanggal 9 Oktober 2025).
- Harrison, R. L., dkk. (2020). Methodological rigor in mixed methods: An application in management studies. *Journal of Mixed Methods Research*, 14(4), 473-495. DOI: <https://doi.org/10.1177/1558689819900585> (Diakses pada tanggal 9 Oktober 2025).
- Ismail, M., & Setiawan, D. (2023). UI/UX Development of Mobile-based Palembang-Indonesia Dictionary application using Design Thinking Method. *Jurnal Sistemasi*, 12(3), 451-459. Dilansir dari <https://sistemasi.ftik.unisi.ac.id/index.php/stmsi/article/view/3605> (Diakses pada tanggal 9 Oktober 2025).
- Paendong, I., dkk. (2025). Optimalisasi UI/UX dalam Aplikasi Mobile: Strategi Meningkatkan Pengalaman dan Keterlibatan Pengguna. *Variable Research Journal*, 2(02), 615-624. Dilansir dari <https://variablejournal.my.id/index.php/VRJ/article/view/213> (Diakses pada tanggal 6 Oktober 2025).
- Rahman, R. A. I., dkk. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing YouTube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1635-1644. Dilansir dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik> (Diakses pada tanggal 6 Oktober 2025).
- Rangkuti, N. F. S., dkk. (2025). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Penjualan Kue dan Roti Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: UMKM Ghonim Kue). *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 5(3), 236-247. Dilansir dari <https://publikasi.hawari.id/index.php/jnastek/article/view/209> (Diakses pada tanggal 9 Oktober 2025).

- Resyita, C. P., dkk. (2024). User Experience Analysis of Mobile Banking Applications in Indonesia Using Usability Testing and the User Experience Questionnaire (UEQ): A Case Study of Bank Syariah Indonesia. *Journal of Islamic Studies and Education*, 3(1), 13-22. DOI: <https://doi.org/10.63120/jise.v3i1.37> (Diakses pada tanggal 6 Oktober 2025).
- Roussou, M. (2018). Evaluating User Experience With Mobile Museum Narratives. *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(2), 32. DOI: <https://doi.org/10.3390/mti2020032> (Diakses pada tanggal 10 Oktober 2025).
- Setiawan, M. A. A., & Domodite, A. (2022). Analisis Kegagalan Proses Glasir Keramik Tableware Menggunakan Fishbone Diagram. *TEKNOSAINS: Jurnal Sains, Teknologi dan Informatika*, 9(2), 74-82. DOI: <https://doi.org/10.37373/tekno.v9i2.194> (Diakses pada tanggal 3 Desember 2025).
- Zhang, Y., dkk. (2025). Museum Mobile App Design Based on User Experience. *Proceedings of the Design Society*, 5 (ICED25), 2511-2520. DOI: <https://doi.org/10.1017/pds.2025.10265> (Diakses pada tanggal 9 Oktober 2025).

