

## DAFTAR PUSTAKA

- 
- [1] Hapriyanto, Aditya. (2024). Strategi Inovatif dalam Meningkatkan Daya Saing Bisnis di Era Digital. Nusantara Journal of Multidisciplinary Science. 2. 115-124. 10.60076/njms.v2i1.255.
- [2] Sapitri, Anjeli & Saputra, Muhamad & Putri, Mesy & Efendi, Yoyon. (2023). Redesign Aplikasi M-Banking Metode Lean UX Dengan Pengujian A/B Testing (Studi Kasus BSI). SATIN - Sains dan Teknologi Informasi. 9. 112-124. 10.33372/stn.v9i2.1038.
- [3] Rachman, Annisa & Sutopo, Joko. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PENGEMBANGAN UI/UX: TINJAUAN LITERATUR. SemanTIK : Teknik Informasi. 9. 139. 10.55679/semantik.v9i2.45878.
- [4] Tristiyanto, Tristiyanto & Irawati, Anie & Kurniawan, Didik & Arba, Rifki. (2020). EVALUASI HEURISTIK PADA APLIKASI TERAMPIL UNTUK OPTIMALISASI USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE. Jurnal Pepadun. 1. 109-119. 10.23960/pepadun.v1i1.18.
- [5] Goel, Paridhi. (2024). DESIGN THINKING. International Journal of Advanced Research. 12. 290-294. 10.21474/IJAR01/18549.
- [6] Mahmoud Abdelgawad Gouda, Aya & Gharib, Prof. (2024). User experience and its impact in the design of service robots. 10.21608/MJAF.2022.146760.2792.
- [7] Nair, Divya. (2024). Design and Design Thinking: Elements, Models, and Implications. 10.1007/978-981-97-0076-9\_3.
- [8] Mandani, Ardi & Bakti, Mutatkin. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Penjualan Pada Toko Up Store Menggunakan Figma. JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics). 6. 431-437. 10.36085/jsai.v6i3.5717.
- [9] Tayane, Rosalin & Marianingsih, Susi & Islami, Firsta. (2024). Perancangan UI/UX Pada Prototipe Website Perusahaan Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus : PT. Real Media Lab). Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika. 13. 92-102. 10.34010/komputa.v13i1.11345.
- [10] Hafidz, Mohammad & Pratama, Yudha & Effendi, Pradita. (2024). Design Thinking: Pengembangan UI/UX Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis Web. Jurnal Informatika Polinema. 10. 413-420. 10.33795/jip.v1