

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. M. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif dan penerapan nya dalam penelitian. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2), 1-5.
- Anthony, E. (2024). PERANCANGAN APLIKASI MANAJEMEN DATA PUBLIKASI DAN PENELITIAN. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 12(2).
- Arkananta, I. H., & Indana, L. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI UI/UX E-CHURCH GPDI KESAMBEN DENGAN METODE DESIGN THINKING. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7377-7383.
- Endah F, Andreas S, Fauzan A, Fadia N, Rizki W.S. (2024). PEMBERDAYAAN KELOMPOK EKONOMI KREATIF DALAM PENINGKATAN LITERASI BISNIS DIGITAL SEBAGAI UPAYA PEMBANGUNAN PARIWISATA BERKELANJUTAN. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara*
- Azizah, N., Sani, A., Rezki, A., Raihan, F., & Artha, I. G. (2023). Perancangan prototype interface atau UI pada layanan penjualan berbasis mobile menggunakan aplikasi figma. *Jurnal Bidang Penelitian Multimedia*, 1(1), 1-6.
- Bakri, S. N., & Nasution, M. I. P. (2024). Penerapan Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak untuk Efisiensi Pengembangan Sistem. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, 3(1), 53-66.
- Erwin, E., Pasaribu, A. W., Novel, N. J. A., Thaha, A. R., Adhicandra, I., Suardi, C., Nasir, A., & Syafaat, M. (2023). *Transformasi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Damanik, B. (2021). Rancangan sistem informasi smp negeri 1 Tuhemberua Kabupaten Nias Utara menggunakan php codeigniter. *Jurnal Mahajana Informasi*, 6(1), 6-15.
- Evi, T. (2023). *Transformasi transaksi tunai ke digital di Indonesia*. Cv. Aa. Rizky.
- Fathurokhmah, F. (2024). *Metodologi penelitian komunikasi kualitatif*. Bumi Aksara.
- Fehling, C., Frank, M., & Kopp, O. (2021, March). Digital sustainability and digital diversification: The two key challenges for automotive software development. In *2021 IEEE 18th International Conference on Software Architecture Companion (ICSA-C)* (pp. 162-166). IEEE.
- Firmansyah, Y., Tarigas, V., Maulana, R., & Purwaningtias, D. (2025). Implementasi Sistem Berbasis Mobile untuk Layanan Pelanggan Cafe dan Resto dengan Model Prototype.

bit-Tech, 7(3), 1033-1045.

Firmially, S. D., Artadhita, S., Suprayogi, Y., Pringgabayu, D., & Akram, P. T. (2024). Pelatihan Penganggaran Modal Kerja Berbasis Digital Untuk Komunitas UMKM dan Start-Up. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(1), 49-55. Gumulya, D. (2023). Identifikasi Faktor User Experience dari Konsep Design for Happiness. *Jurnal Imagine*, 3(2), 117-135.

Hariadi, E., & Rosyidi, A. (2025). Pengaruh Desain/Fitur Pada Kemanfaatan dan Kemudahan Akses Website Bisnis Terhadap Penerimaan Pelanggan di Kabupaten Klaten Provinsi Jawa Tengah. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 3513-3526.

Hasbi, Imanuddin, et al. *ADMINISTRASI PENDIDIKAN (TINJAUAN TEORI DAN PRAKTIK)*. CV WIDINA MEDIA UTAMA, 2021.

Huda, B., Paryono, T., & Fauzi, A. (2023). *UI/UX design: bagi para perancang dan pengembang produk atau layanan digital*. Asadel Liamsindo Teknologi.

Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2023). *Lean UX: Pemahaman dan Penerapan Metodologi Desain UI yang Efektif* (Vol. 1). Jejak Pustaka.

Jamaludin, P. P., & Azizi, M. (2021). Peranan motivasi kerja dalam meningkatkan kinerja karyawan pada PT Koza presisi Indonesia Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 7(2), 240-252.

Muhiddah, A., Novia, L., Noni, N., & Mahmud, R. (2025). Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif Dengan Menggunakan Figma di SMK Telkom Makassar. *Bakti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 59-69.

Muryanto, M. H. A., & Voutama, A. (2024). PERANCANGAN PROTOTIPE MILESTONE WEBSITE OK OCE MENGGUNAKAN DESIGN THINKING PADA FIGMA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 4005-4010.

Nugroho, A., Purwanto, J., Muin, M. A. M., & Mahardika, F. (2025). UI/UX Design of a Web-Based Student Organizations System Using the Design Thinking Method Approach. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, 7(1), 24-38.

Nurul, I A. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Layanan Persuratan Kelurahan Mawang Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin Makassar).Pratiwi, I., Yulina, B., & Paisal, P. (2024). *Kewirausahaan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Nuswantoro, S. A. (2023). *Interaksi Manusia dan Komputer: Pengantar dan Prinsip Dasar*. Penerbit Adab.

- Pringgabayu, D., Ramadhian, M. A. R., Silvianita, A., & Suryono, H. G. P. (2025). Influence of technology-assisted entrepreneurship learning on entrepreneurial mindset: Mediation analysis of attitude and self-efficacy. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 9(6), 107–117. <https://doi.org/10.55214/25768484.v9i6.7758>
- Pringgabayu, D., Rubiyanti, N., & Fakhri, M. (2025). PENDAMPINGAN PELATIHAN PENGGUNAAN WEBSITE SIABDES DI BUMDES KARYA MUKTI. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 224-228.
- Purwaningsih, D., & Wahyuningsih, B. D. (2025). Mewujudkan Perubahan Positif Melalui Kewirausahaan Sosial yang Kreatif dan Inovatif. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 5(6), 1538-1543.
- Putra, R. D. Y. S., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2020). Pengembangan media website e-learning berbasis model responsive web design untuk siswa SMA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 292-302.
- Rahmatullah, H. R. (2024). Rancangan Ulang Produk Aki Baterai Lithium Motor & Rancangan Business Model Canvas Produk Dengan Metode Lean Start Up.
- Sabrina, C. L., & Astiti, S. (2024). Utilizing Design Thinking and User Experience Research for Effective Agricultural Labor Recruitment Web Application Design. *Journal of Informatics Information System Software Engineering and Applications (INISTA)*, 6(2), 124-133.
- Sihombing, R. F., & Suarli, P. P. (2023). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Digiroomm by Auto 2000 Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *The Indonesian Journal of Computer S*
- Siregar, M. H., Destiana, H., & Subagja, R. (2022). Perancangan Aplikasi Kerusakan Mobil Menggunakan Flutter. *JURNAL WIDYA*, 3(2), 257-272.
- Syarif, M., & Risdiansyah, D. (2024). Pemanfaatan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7945-7952.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72-78.

- Ubaidillah, M. F. (2021). Peluang Membangun Potensi Usaha Kreatif, Inovatif dan Bermanfaat Melalui Penerapan Kewirausahaan Sosial. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 3(02), 227-239.
- Usmani, A. A. (2023). *Guidelines for selection of web designing tool & framework for web frontend application* (Master's Thesis, Tampere University).
- Wibowo, M. C. (2024). Desain UX (User Experience) dan UI (User Interface). *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*.
- Wicaksono, D. C. S., & Rudianto, C. (2023). Perancangan Pengelolaan Stok Barang Berbasis Web Dengan Metode Prototype Pada Toko Hosana Salatiga. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika)*, 8(2), 423-434
- Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2.
- Wijaya, E. Y., Arif, M., Aini, N., & Putri, Y. N. (2024). UI/UX Web Based Learning Design with UCD Approach to Basic Programming using FIGMA. *bit-Tech*, 6(3), 412-420.
- Yusuf, I., & Kanita, G. G. (2022). Application of the Javelin Experiment Board Method to Validate Business Ideas in Startup Companies in Tasikmalaya City. *A Social Science and Entrepreneurship Journal*, 2(1), 16–19. <https://doi.org/10.17509/asset.v2i1.49004>