

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Muhammad *Et Al.*, “Desain Ui / Ux Aplikasi Pembelajaran Kreativitas Siswa Di Sd Nanda Al Manaf Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” Vol. 13, No. Julianti 2024, Pp. 2542–2551, 2025.
- [2] A. S. Putri, “Penggunaan Aplikasi Rri Digital Sebagai Praktik Konvergensi Media Pada Radio Republik Indonesia,” Uin Sunan Gunung Djati Bandung, 2025.
- [3] M. Arabi, R. Angkotasari, A. W. Murdiyanto, A. Himawan, And F. Syahrudin, “Desain User Interface Dan User Experience *Prototype* Mobile Learning Menggunakan Metode Design Thinking Metode Design Thinking,” Vol. 16, No. 2, Pp. 90–101, 2023.
- [4] V. No, J. Hal, M. Handayana, I. Utina, And P. Anggraini, “Pengaruh Ui / Ux Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Rental Motor,” Vol. 3, No. 2, Pp. 81–86, 2025.
- [5] N. N. Arisa *Et Al.*, “Perancangan Prototipe Ui / Ux Website Crowde Menggunakan Metode Design Thinking Crowde Website Ui / Ux *Prototype* Design Using Design Thinking Method,” Vol. 12, No. 1, Pp. 18–26, 2023, Doi: 10.34148/Teknika.V12i1.549.
- [6] M. Yusuf, A. Kharis, A. Tabrani, M. Andreansyah, M. R. Harfaris, And M. Bawazzir, “Analisis Sistem Informasi Aplikasi Rri Digital: Evaluasi Fungsionalitas Dan *Usability* Dalam Transformasi Layanan Penyiaran Publik,” Vol. 4, No. 2, Pp. 3601–3610, 2025.
- [7] E. Kurniasari, R. N. Reyhandera, And S. B. Kembaren, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Ui / Ux Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma,” Vol. 13, Pp. 2212–2221, 2025.
- [8] F. Septia Wulandari, Putri Anggraini, “Analisis Konseptual Desain Ui Ux Pada Aplikasi Dompotku Dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna,” Vol. 3, No. 2, Pp. 87–94, 2025.
- [9] I. Paendong, J. Lelemboto, A. Yusupa, V. Tarigan, T. Elektro, And U. S. Ratulangi, “Open Access Optimalisasi Ui / Ux Dalam Aplikasi Mobile: Strategi Meningkatkan Pengalaman Dan Keterlibatan Pengguna Optimization Of Ui / Ux In Mobile Applications: Strategies To Enhance User Experience And Engagement,” Vol. 02, No. 02, Pp. 615–624, 2025.
- [10] B. K. Hana And T. Dirgahayu, “Evaluation Of Mobile-Based Ui / Ux Design In The Ezmo Dental Clinic Application Evaluasi Ui / Ux Design Berbasis Mobile Pada Aplikasi Ezmo Dental Clinic,” No. 1, Pp. 1–12, 2024.
- [11] J. W. Yulia Putri Sulistya And Program, “Pengaruh Motif Penggunaan Aplikasi Rri Digital Terhadap Minat Dengar Di Radio Republik Indonesia,” Vol. 08, 2024.

- [12] A. Pamungkas, E. Pramono, And A. Husna, “Pemanfaatan Aplikasi Rri Digital Pada Remaja Dalam Literasi Digital,” Vol. 1, No. 1, Pp. 3–7, 2024.
- [13] T. Raharjo, D. Kuswoyo, And S. S. Tyas, “Optimalisasi Desain Ui / Ux Website Demifilm . Co Dengan Metode Design Thinking Dan *Usability* Testing,” No. 1, Pp. 1–11, 2025.
- [14] N. Zazhemi And H. Marcos, “Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ghosydonat Dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna Jurnal Media Informatika [Jumin],” Vol. 6, No. 2, Pp. 1380–1387, 2025.
- [15] M. A. Rizkiawan And K. J. Timur, “Optimalisasi Pengalaman Pengguna : Redesign Ui / Ux Website Simakip Uhamka Dengan Metode Design Thinking,” Vol. 13, No. 1, Pp. 35–44, 2025.
- [16] S. Ansori, P. Hendradi, And S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Ui / Ux Aplikasi Mobile Sipropmawa,” Vol. 4, No. 4, 2023, Doi: 10.47065/Josh.V4i4.3648.
- [17] P. Pengguna And P. Aplikasi, “Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Yada,” Vol. 9, No. 2, Pp. 841–851, 2024.
- [18] N. S. Nidia Claressa Kristiadi, “2894-8397-1-Pb.Pdf.”
- [19] N. A. Azizah, I. N. Tri, A. Putra, And A. Bendesa, “Analisis Kebutuhan Ui / Ux Aplikasi Mobile Travel Planner Wonderworld Dengan Design Thinking Dan *Singel Ease Question* (Seq),” Vol. 13, No. 2, 2025.
- [20] A. R. A. Khoirun Nisa, Marinus Hulu, “Penerapan Design Thinking Dalam Perancangan Ui / Ux Aplikasi Mobile Layanan Konsultasi Hukum Khp,” Vol. 16, No. 2, Pp. 293–302, 2025.
- [21] N. Alam, F. Ariani, And K. Rizal, “Penggunaan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Ui / Ux Aplikasi Rainbow Kids,” Vol. 2, No. 1, 2023.
- [22] S. Ranty, M. Roqib, R. Aryani, Z. Abidin, And N. Marthiawati, “Evaluasi Usabilitas Prototipe Sistem Bank Sampah Bangkitku : Pendekatan Gabungan Maze Testing Dan Seq,” Vol. 4, No. September, 2025.
- [23] P. T. Wardani, R. P. Fhonna, And S. Nurfebruary, “Game Onezero Untuk Anak Usia 7-10 Tahun Dalam Meningkatkan Keterampilan Berhitung Berbasis Mobile Mobile-Based Onezero Game For Children Aged 7-10 To Improve Counting Skills,” Vol. 10, No. 2, Pp. 36–46, 2024.