

DAFTAR PUSTAKA

- ADISTY, N. (2022, 11 05). *Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia*. Diambil kembali dari Good Stats: <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>
- ADITIYA, I. M. (2023, 05 02). *Proyeksi Kepemilikan Ponsel Pintar Masyarakat Indonesia*. Diambil kembali dari Good Stats: <https://goodstats.id/article/proyeksi-kepemilikan-ponsel-pintar-masyarakat-indonesia-Bqrk#:~:text=Lebih%20jauh%20pada%202022%2C%20Statista,86%2C6%20persen%20pada%202024.>
- Dennis, A. (2015). Dalam Wixom, B. Haley, & R. Marie, *Systems Analysis and Design* (hal. Bab 1 (hal.2-6)). Hoboken, Nj : Wiley.
- Diah Mitha Aprill, R. B. (2024). *Pendekatan Design Thinking Dalam Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi Sipasti RSUD Kota Mataram*.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*.
- Mayland Trifena, A. V. (2023). UI/UX Aplikasi Pendaftaran Rumah Sakit. *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SISTEM PENDAFTARAN RUMAH SAKIT SARASWATI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING*.
- Muhammad Arkan Hafi, G. Y. (2024). *Desain UI/UX Aplikasi Kesehatan Dengan Pendekatan Design Thinking*.
- Shneiderman, B. (2016). Principles of User Interface Design: Important Rules. *Principles of User Interface Design: Important Rules*.
- Tidwell, J. (2010). Designing Interfaces. Dalam J. Tidwell, *Designing Interfaces* (hal. 4). O'REILLY.
- Woolery, E. (2019, 06 03). *Design Thinking Handbook*. Diambil kembali dari Scribd: <https://www.scribd.com/document/412231397/DesignThinkingHandbook>

Woolery, E. (2019). Design Thinking Handbook. Dalam E. Woolery, *Design Thinking Handbook* (hal. 8). DesignBetter.Co by InVision.

