

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2022). *Dasar Dasar Memahami Rasio dan Laporan Keuangan* (1st ed.). UNY Press.
- Golder, P., & Mitra, D. (2018). Product Design and Development. In *Handbook of Research on New Product Development* (6th ed.). McGraw-Hill Education. <https://doi.org/10.4337/9781784718152.00017>
- Hanim, L. (2018). *UMKM (Usaha Mikro, Kecil, & Menengah) & Bentuk-Bentuk Usaha* (1st ed.). UNISSULA PRESS.
- Haryo Limanseto. (2021). UMKM Menjadi Pilar Penting dalam Perekonomian Indonesia. *Jurnal Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia*.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(Vol. 6 No. 1 (2020)), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Hidayat, W. W. (2018). *Analisa laporan keuangan* (1st ed.). Uwais Inspirasi Indonesia Redaksi.
- Himawan, H., & Yanu, M. (2020). *Interface User Experience* (1st ed.). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Ja'far, Nadimsyah, A. Z., & Pribadi, M. R. (2022). Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Usahaqu Dengan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*.
- Juliansyah, I. A. (2022). Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking. *Jurnal Universitas Islam Indonesia*.
- Kasih, P., Danang, & Siti, N. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Berbasis Multiuser Di Smk Pati Unus Karangawen Demak. *Kompak :Jurnal Ilmiah Komputerisasi Akuntansi*, 13(1), 24–36. <https://doi.org/10.51903/kompak.v13i1.157>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. *Institute of Design at Stanford*.
- Kurniawan, R. tri, Hanafi, A., & Kharisma. (2022). Desain User Interface User Experience dengan metode deign Thinking Pada Aplikasi Pemesanan Jeep

Lava Tour Berbasis Mobile STudi Kasus Tlogo Putri. *Repository Unjaya*.

- Muharam, M. (2021). Penerapan User-Centered Design Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pendaftaran Wisuda dan Arsip Alumni. *Jurnal Universitas Islam Indonesia*.
- Müller, & Roterberg, C. (2019). *Handbook of Design Thinking Tips & Tools for how to design thinking* (1st ed.). innovationsratgeber.
- Nababan, R. S., Alfarisi, S., Mutia, I., & Informatika, P. S. (2020). Perancangan sistem aplikasi penjualan pada showroom salman auto mobilindo tugu depok. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 11, 17–23.
- Nurmalasari, N., Anna, A., & Ilmi, F. (2020). Sistem Informasi Kas Masuk Dan Kas Keluar Berbasis Web Pada Pt Rakha Rekananta Pontianak. *Swabumi*, 8(1), 59–70. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v8i1.7433>
- Pemerintah Indonesia. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 Tentang Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah*. Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia dan Presiden Republik Indonesia.
- Prabowo, A., Hardinata, R. S., Fuad, R. N., Pembangunan, U., & Budi, P. (2023). Aplikasi Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Pada CV Lamegogo Persada Karya Menggunakan Metode Design Thinking WEB-BASED FINANCIAL INFORMATION SYSTEM APPLICATION FOR CV LAMEGOGO PERSADA KARYA USING DESIGN THINKING METHOD. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 6.
- Rahmadanti, K., Hanggara, B. T., & Karyoto. (2023). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Keuangan Organisasi berbasis Mobile (Studi Kasus : LO / LSO FILKOM UB) menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(3), 1422–1429.
- Ramadhan, R. L., Syahrina, A., & Musnansyah, A. (2021). Menggunakan Metode User Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*, 8(5), 1–12.
- Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4.
- Syabana, R. I., Saputra, P. Y., & Anugrah, N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku. *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, 40–60. <http://jurnalti.polinema.ac.id/index.php/SIAP/article/view/719>

- Veni Manik, Hetty Primasari, C., Yohanes Priadi Wibisono, & Aloysius Bagas Pradipta Irianto. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1.286>
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, XI(1), 9–18.

PEPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA