

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, M., Arianto, W., & Murdani, R. T. (2020). User Interface Design And User Experience Kuysedekah.Id Mobile Applications. *Smatika Jurnal*, 10(02), 109–114. <https://doi.org/10.32664/smatika.v10i02.515>
- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., Saripudin, I., & Garner, M. D.-P. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1, 2.
- Auliazmi, R., Rudiyanto, G., & Utomo, R. D. W. (2021). Kajian Estetika Visual Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies of Visual Interface and User Experience of the Ruangguru Application. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v4i1.9968>
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 83–93.
- Eli, W. (2011). Design Thinking Handbook. *Ebook*, 124. <https://www.designbetter.co/design-thinking/prototype>
- Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik, S., Putu Satwika, I., Nyoman Yudi Anggara, I., Sistem Informasi, J., Primakara, S., Teknik Informatika, J., & Tukad Badung No, J. (2019). Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 95–106. <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/382>
- Haryanto, D., & Pirgana, W. (2021). Pengembangan User Interface Pada Website Geopark Belitong. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 12(1), 53–58.
- 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>
- Himawan, H., & Yanu, M. (2020). *Interface User Experience*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Isnaini S & Bagus Riski. (2019). Aplikasi E-Vote Pemilihan Presiden Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Amik Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal ONESISMIK*, 2(2), 27–36.
- ISO 9241-210:2010. (n.d.). Retrieved March 23, 2022, from <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-1:v1:en>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Juniantari, & Putra, nyoman T. A. (2021). Analisis Sistem Informasi Dpmpstsp Menggunakan Metode User Dpmpstsp Information System Analysis Using the User Experience. *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 4(1), 31–37. <https://doi.org/10.33387/jiko>
- Kharis, Santoso, P. I., & Winarno, W. W. (2019). Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Citee*, 237–243.
- Kozlowski, A., Searcy, C., & Bardecki, M. (2018). The reDesign canvas: Fashion design as a tool for sustainability. *Journal of Cleaner Production*, 183, 194–207. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.02.014>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>

**Ahmad Ibnu Islami, 2023**

**ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE WEBSITE BTA GROUP DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Komputer, S1 Sistem Informasi

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id)-[www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id)-[www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

- Maharani, A., Intan, B., & Susilo, A. T. (2021). Analisis User Experience Pada Website Smk Negeri Tugumulyo Berbasis User Experience Questionnaire (Ueq. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 6(2), 169–177. <https://doi.org/10.32767/jusim.v6i2.1479>
- Martono, K. T., Eridani, D., & Isabella, D. I. S. (2020). User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 6(1), 1–11.
- Mukhirah, & Nurbaiti. (2018). *Dasar Seni dan Desain*. Syiah Kuala University Press.
- Nugraha, G., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2021). *Analisis Usability Desain User Interface Pada Website Astonia Park View Menggunakan Metode Jacob Nielsen*. 121. <https://astoniaparkview.com/>
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- Rudloff, B. R. (2021). *Design thinking para reflexionar e innovar en equipos de educación superior: experiencia de un proyecto de intervención para la generación de condiciones para el ....* <https://repositorio.uc.cl/xmlui/handle/11534/61485>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.09.001>
- Septian, M. D., & Budi, L. A. (2018). *Dasar Manajemen Desain*. UB Press.
- Setiawan, A., & Widyanto, R. A. (2018). Evaluasi Website Perguruan Tinggi menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 295–299. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.912>
- Setyo Prayoga, R. A. (2022). Pemodelan proses bisnis coffee shop menggunakan business model canvas dan empathy map. *Journal Industrial Servicess*, 7(2), 308. <https://doi.org/10.36055/jiss.v7i2.14419>
- Setyono, R., & Adelia. (2020). Implementasi Teori Ron Weber mengenai User Interface dan Input Website Penerimaan Mahasiswa baru. *Strategi*, 2(2), 443–455.
- Susilo, M. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Zidane Sagareno, A., & Ilmiah Kesehatan Sandi Husada, J. (2020). ARTIKEL PENELITIAN Uji Validitas Angket SLCQ-I pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati Lampung Artikel info Artikel history. 11(1), 8–12. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.197>

**Ahmad Ibnu Islami, 2023**

**ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE WEBSITE BTA GROUP DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Komputer, S1 Sistem Informasi

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id)-[www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id)-[www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]