

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1), 39–48.
<http://repository.sar.ac.id/id/eprint/92/1/24-Article%20Text-71-1-10-20180514.pdf>
- Hardani, Hikmatul Auliya, N., & Andriani, H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi, Ed.). Pustaka Ilmu.
<https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Henim, S. R., & Perdana Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78.
<https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- Herawati, Y., Arianti, Y. M., Damerianta, S., & Mintarsih, N. (2022). Analisis User Experience Pada Tiktok Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 21(4), 495–502.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32409/jikstik.21.4.3108>
- KAI Commuter. (2021, November 7). *Gunakan KMT dan KRL Access Untuk Hindari Antrean di Stasiun*. krl.co.id.
- KAI Commuter. (2022, Januari 2). *KAI Commuter Layani 124 Juta Lebih Pengguna Selama 2021*. krl.co.id.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An Introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford. <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Miftahul Janna, N., & Herianto. (2021). KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad*, 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Norman, D., & Nielsen, J. (t.t.). *The Definition of User Experience (UX)*. nngroup.com.
- Novianto, A. D. P. (2021). *Analisis User Experience Dan Redesign Website RSU Pesanggrahan Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)*. www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id
- Rikalia, Rizkifani, S., & Umilia Purwanti, N. (2021). UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN B-IPQ VERSI INDONESIA PADA PASIEN ISPA DI WILAYAH KOTA PONTIANAK. *Jurnal Mahasiswa Farmasi Fakultas Kedokteran UNTAN*, 5(1), 1–8.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmfarmasi/article/view/48057/75676589911>
- Safina, A. L. (2019). *Perancangan user interface dan user experience aplikasi pasarmaret.com berbasis android untuk meningkatkan pelayanan pada konsumen dan produsen pasarmaret.com*.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/73559/Perancangan-user-interface-dan-user-experience-aplikasi-pasarmaretcom-berbasis-android-untuk-meningkatkan-pelayanan-pada-konsumen-dan-produsen-pasarmaretcom>
- Schrepp, M. (2019). *User Experience Questionnaire Handbook* (8 ed.). www.ueq-online.org
- Simanjuntak, S. (2018). *Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) Enterprise Resource Planning (ERP) Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*

- (Studi Kasus: SAP Modul Sales Distribution, Material Management, Financial Accounting). Institut Teknologi Sepuluh November.
- Soegaard, M. (2018). *The Basics of User Experience Design*. <https://www.interaction-design.org/ebook>
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R & D* (19 ed.). ALFABETA.
- Susilo, E., Danang Wijaya, F., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *JNTETI*, 7(2), 150–157.
- Tirtadarma, E., Budi, A. E., & Jasjfi, E. F. (2018). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna)-UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 1(1), 181–207. <https://www.geeky-gadgets.com/new-blackberry-smartphone-with-qwerty->
- Witya Utari, D. (2018). *PERBANDINGAN KEPUASAN DAN ENGAGEMENT MAHASISWA BARU TERHADAP PELAYANAN ADMINISTRASI AKADEMIK FTI UII*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/6533>
- Zahra, A. E., Zaidiah, A., & Isnainiyah, I. N. (2021). Redesign Aplikasi Gravote dengan Metode Design Thinking. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.