

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiputri, G. V., & Nugraini, S. H. (2022). Redesain *User interface* Gamifikasi Poin dan *Badge* Aplikasi CampaignForChange Berdasarkan Sudut Pandang *Supporter*. CITRAKARA, 4(1), 1-13.
- Albert, B., & Tullis, T. (2022). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting UX Metrics*. Morgan Kaufmann.
- Avania, I. K., & Widodo, A. (2022). *Affect Of E-Service Quality On E-Customers Loyalty Through E-Customers Satisfaction On E-Commerce Shopee*. Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal), 5(1), 535-546.
- Ertemel, A. V. (2021). *IllusionalMarketing: The Use of Storytelling User Experience and Gamification in Business*. Available at SSRN 3818520.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode *Ux Design Thinking* (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52-60.
- Haz, A. (2020). Perancangan Ulang Desain Interaksi Website Skymo Apparel (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Henim, S. R., & 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.
- ISO (International Organization for Standardization). (2019). *ISO. Ergonomics of Human-System Interaction — Part 210: Human-Centred Design for Interactive Systems*.
- Julianto, A. K. A., & Ekohariadi, E. (2020). METODE GAMIFICATION PADA PEMROGRAMAN DASAR TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 77-84.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208–219.

- Nesya, D. S. F. (2021). *Perancangan User Interface Aplikasi Wisata Banyumas Berbasis Android Menggunakan Metode User Experience Lifecycle*. Institut Teknologi Telkom Purwokerto. <http://repository.ittelkom-pwt.ac.id/6732/%0Ahttp://repository.ittelkompwt.ac.id/6732/3/5. BAB II.pdf>
- 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
- Prabowo, M., & Suprpto, A. (2021). *Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale*. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 6(1), 38-49.
- Purnamasari, S. D., & Panjaitan, F. (2020). *Pengembangan Aplikasi E-Reporting Kerusakan Lampu Jalan Berbasis Mobile*. *Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, 5(1), 59-69.
- Rahajeng, E. (2022). *Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi E-Letter Menggunakan Metode User Experience Questionnaire*. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(10), 15311-15318.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). *Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain)*. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165-178.
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook. All you need to know to apply the UEQ successfully in your projects*.
- Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2019). *Handbook for the modular extension of the User Experience Questionnaire. In Mensch & Computer*.
- Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (2021). *Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi*. *AUTOMATA*, 2(2).
- UX World. (2021). *How to Conduct UX Redesign?* Uxdworld.Com.
- Zahra, A. E., Zaidiah, A., & Isnainiyah, I. N. (2021). *Redesign Aplikasi Gravote Dengan Metode Design Thinking*. *Senamika*, 2(2), 401-410.