

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer ...*, 1(4), 839–853. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>
- Balafif, S. (2022). Analisis Website Menggunakan Heuristic Evaluation Berbasis Severity Ratings Dan System Usability Scale. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 4(3), 123–130. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i3.1767>
- Chairun Nisa, A. A. (2023). *REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI KRL ACCESS BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN PENDEKATAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)* [Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta]. <https://repository.upnvj.ac.id/25212/>
- Chusnan Widodo, A., & Gustri Wahyuni, E. (2021). Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *Jurnal Ilmiah Farmasi*, 12(1), 1–7.
- Fatihahsari, F., & Darujati, C. (2021). Analisis Usability Mobile Apps Edlink dengan Menggunakan Heuristic Evaluation. *Sistemasi*, 10(2), 404. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1263>
- Ginting, L. M., Sianturi, G., & Panjaitan, C. V. (2021). Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(2), 146–157.

<https://doi.org/10.34010/jamika.v11i2.5480>

Hanifah, H. (2021). *PENGUJIAN USABILITAS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE UBIQUITOUS BASED LEARNING (UBL) CLOUD PT POLARIS EDU PARTNERS MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION MELALUI PENDEKATAN USABILITY NIELSEN MODEL* [Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta].

<https://repository.upnvj.ac.id/15910/>

Imana, A. G., & Nugroho, Y. S. (2023). Ux (User Experience) Evaluation of the Openlearning System At Universitas Muhammadiyah Surakarta Using Heuristic Evaluation and Usability Testing. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 4(4), 681–691. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2023.4.4.824>

Larasati, I. (2020a). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Computatio : Journal of Computer Science and Information Systems*, 4(1), 68. <https://doi.org/10.24912/computatio.v4i1.6689>

Larasati, I. (2020b). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 4(1), 68–77.

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. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

Mulyani, M., & Rizky, K. (2022). Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Mantik*, 6(3), 2685–4236.

Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *MDP Student Conference (MSC)*, 231–238.

- Nadhirah, H., Hendrakusma Wardani, N., & Candra Brata, K. (2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Website Dinas Pendidikan Kota Malang menggunakan Metode Heuristic Evaluation dengan Prinsip Usability G-Quality. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 6115–6124.
- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *Jurnal Barik*, 2(3), 202–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Nuh, M. (2022). Penyuluhan Mengelola Website Sebagai Media. *Jurnal Pedes - Pengabdian Bidang*, 2, 110–117.
- Poerna Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2022). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>
- Rahimsyah, M. L., Hayati, A. N., & Arapah, R. N. (2021). Analisis Terhadap Aplikasi Whatsapp Dan Line Menggunakan Metode Usability Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(2), 321–326.
- Rahmawati, F. F., Nugroho, R. C., & Zaidiah, A. (2020). Perancangan Desain User Interface Lost and Found. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya, 2012*, 312–318.
- Wijaya, A., & Azhiman, F. (2023). Enhancing UI/UX of The Smart Village System Website Using User-Centered Design Methods. *PIKSEL : Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 11(2), 207–220. <https://doi.org/10.33558/piksel.v11i2.6989>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.