

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, M., & Aswati, N. (2022). Analisis Pengaruh Kualitas Produk, Harga, dan Promosi terhadap Keputusan Pembelian Produk Perawatan Wajah MS Glow (Studi Kasus Pada Pengguna Produk Perawatan Wajah MS Glow di Kecamatan Prigen). *JAMIN: Jurnal Aplikasi Manajemen Dan Inovasi Bisnis*, 4(2), 147–167. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.47201/jamin.v4i2.90>
- Ahyar, M. (2019). Game Simulasi Desain Model Dan Modifikasi Mobil Dua Dimensi Berbasis Android. *Ubiquitous: Computers and Its Applications Journal*, 2(1), 39–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.51804/ucaiaj.v2i1.39-44>
- Akbar, M. R. F. (2021). *Analisis dan Perancangan UI/UX Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Aplikasi SICYCA Mobile*. Universitas Dinamika.
- Azizi, N. F., Sardi, I. L., & Hadikusuma, A. (2023). Rancang Bangun Front-end pada Aplikasi Website “Houset” dengan Menggunakan User-Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*, 10(2), 1963.
- Damanik, B., Ginting, D. A., Hutaglung, D. M., & Ginting, R. U. (2023). Sistem Informasi Pembuatan Administrasi Kependudukan di Desa Parit Bindu. *Jurnal Mahajana Informasi*, 7(2), 128–134.
- Dewi, H. D. M., Faroqi, A., & Pratama, A. (2023). Evaluasi Perbandingan Pengalaman Pengguna Computer Based Test Pada Test.co.id dan Quizizz Menggunakan Metode UEQ. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 985–995. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.918>
- Disdukcapil. (2021, June 7). *Disdukcapil Kota Bekasi*. Disdukcapil Kota Bekasi. <https://disdukcapil.bekasikota.go.id/isi/detail-5/visi-misi>
- Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website Studi Kasus Website Diseminasi Sensus Pertanian. *Seminar Nasional Official Statistics, 2022(1)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454>
- Fasya, F. R., Wahyuni, E. D., & Wiyono, B. S. (2023). Perancangan Front-End pada Sistem Informasi Kepegawaian berbasis Aplikasi Android pada PT. XYZ. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 9(2).
- Fitriana, K., & Priharsari, D. (2021). Perancangan User Experience (UX) Aplikasi Manajemen Waktu Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan*

- Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(5), 2036–2044. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Himawan, H., & F, M. Y. (2020). *Interface User Experience* (1st ed.). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
http://eprints.upnyk.ac.id/26163/1/Buku_InterfaceUSERExperience_MangarasYanuF.pdf
- Irawan, B. M. (2022). *Inovasi Pelayanan Publik Melalui Aplikasi e-Open Pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Bekasi*. Universitas Pasundan.
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika Dan Komputer*, 10(2). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>
- Khusniawati, F. (2019). Analisis Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Program Diploma Pelayaran Universitas Hang Tuah. *J Statistika: Jurnal Ilmiah Teori Dan Aplikasi Statistika*, 12(2), 23–29. www.unipasby.ac.id
- Latif, A., Irwan, & Mustanir, A. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Terhadap Partisipasi Masyarakat Pada Perencanaan Pembangunan. *Jurnal Analisis Kebijakan Dan Pelayanan Publik*, 5(2).
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 319–328. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184443>
- Muhaemin, M. N. A. (2020). Mengukur User Experience Sistem Informasi Akademik. *INFOTECH Journal*, 6(1), 7–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/infotech.v6i1.310>
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 94. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274>
- Ningrum, W. T., Atthahara, H., & Azizah, A. N. (2022). Kualitas Pelayanan Publik Secara Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 216–223. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6791834>
- Pangestu, K. K., Suryanto, T. L. M., & Pratama, A. (2023). User Experience Questionnaire (UEQ) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour UPN. *442 Journal of*

Information System, Applied, Management, Accounting and Research, 7(2), 442–451. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>

Pradana, M. I. W., & Mahendra, G. K. (2021). Analisis Dampak Covid-19 Terhadap Sektor Pariwisata Di Objek Wisata Goa Pindul Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Politik Sosial Dan Pemerintahan*, 3(2).

Purnamasari, S. D., & Panjaitan, F. (2020). Pengembangan Aplikasi E-Reporting Kerusakan Lampu Jalan Berbasis Mobile. *Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, 5(1), 59–69. <https://doi.org/10.32767/jusikom.v5i1.764>

Risky, H. A., Irmayanti, D., & Totohendarto, M. H. (2023). Redesign UI/UX Aplikasi Mobile My Pertamina Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6965>

Romadhondaru, R. J., & Basuki, A. (2022). Visualisasi Topologi Jaringan berdasarkan Data Routing Border Gateway Protocol. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(9), 4329–4338. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Sanaky, M. M., Saleh, L. Moh., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Simetrik*, 11(1). <https://www.ejournal-polnam.ac.id/index.php/JurnalSimetrik/article/view/615>

Satrio Bagaskoro, A., Fauzi, R., & Ambarsari, N. (2020). Perancangan User Interface Berdasarkan User Experience Aplikasi E-Learning Dengan Menggunakan Metode User-Centered Design Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Studi Kasus : Sma Santa Maria 3 Cimahi User Interface Design Based on User Experience of E-Learni. *E-Proceeding of Engineering*, 7(2), 7565–7573.

Schrepp, M. (2019). *User Experience Questionnaire Handbook* (8th ed.). www.ueq-online.org

Septiani, Y., Arribe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrab Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3.

Tama, V. (2022). *Pengaruh Komunikasi Pemasaran di Instagram terhadap Brand Awareness Restoran The Pier*. <http://eprints.kwikkiangie.ac.id/4402/>

Tim Expo dan Komunitas. (2023). *Introduction to Expo Router*. Expo. <https://docs.expo.dev/router/introduction/>

- Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2020). Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173–178. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol4No2.pp173-178>
- Wahyudi, A. A., Firdausy, B. M., & Sari, N. R. (2022). Aplikasi E-Government dalam Inovasi Pelayanan Publik: Studi Kasus di Yogyakarta. *Jurnal Analisis Kebijakan Dan Pelayanan Publik*, 8(1).
- Wali, M., Sepriano, Nengsih, T. A., Hts, D. I. G., Antoni, Hasanuddin, Basrul, Choirina, P., Awaludin, A. A. R., Ismail, Yusuf, Muh., Aminuddin, F. H., Purwandari, N., Munandar, Baradja, A., & Rachmat. (2023). *Pengantar 15 Bahasa Pemrograman Terbaik di Masa Depan (Referensi & Coding Untuk Pemula)* (Efitra, Ed.; pertama). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.51211/imbi.v7i1.1949>
- Wijaya, T. (2023). Implementasi Framework Angular untuk Meningkatkan Performa Aplikasi Web Modern. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat CORISINDO 2023*. <https://stmikpontianak.net/011100862/tampilMahasiswa.php>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- 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*. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/1578/1363>