

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku:

- Barnum, C. M. (2020). *Usability testing essentials: Ready, set... test!* Morgan Kaufmann.
- Frost, B. (2016). *Atomic Design*. Brad Frost.
- Müller-Roterberg, C. (2020). *Design Thinking for Dummies*. John Wiley & Sons.
- Novaliendry, D., & Darni, R. (2019). *Interaksi Manusia dan Komputer*. UNP Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (mixed methods)*. Bandung Alfabeta.

2. Jurnal

- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Alamsyah, R., Nugroho, I. M., & Alam, S. (2022). Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Wastu Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 152–159. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.506>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Anggraeni, S. R., & Kusuma, W. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Learning Management System Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Metode User Persona. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), 182. <https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5182>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Ardhana, V. Y. P. (2021). Pengujian Usability Aplikasi Halodoc Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 9, 132–136.
- Azizah, L. N. (2024). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Ibis Paint X Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1), 289–294. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3726>
- Christover, F. F., Magdalena, L., Fahrudin, R., & Hatta, M. (2023). Perancangan Web Portal Landing Page Klinik Utama Luthfi Medical Center Dengan Metode Lean Ux. *Jurnal Digit*, 13(1), 67. <https://doi.org/10.51920/jd.v13i1.322>
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale.

- Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 551.
<https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>
- Ergen, A., Akdag, S. G., & Ekin, G. (2023). *EVALUATING CX IN THE RETAIL SPACE WITH DESIGN THINKING AND DOUBLE DIAMOND DESIGN PROCESS*. 7(1), 21–43.
- Falah, N. A., Wahyuni, E., & Nastiti, R. S. V. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna E-Learning Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: MA Muhammadiyah 1 Malang). *Repositor*, 5(3), 815–824.
<https://elearning.mamumtaza.sch.id/>
- Fauzi, A. M. N., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Kearsipan Menggunakan System Usability Scale Dan Pieces Framework. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 231–239. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i1.2452>
- Febyla, N., Zubaidi, A., & Wulandari, I. (2022). Analisis Dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Website Menggunakan Figma. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 3(2), 273–284. <https://doi.org/10.29303/jbegati.v3i2.821>
- Ghozali, T. A., & Bangkalang, D. H. (2024). *Perancangan UI/UX Aplikasi Peminjaman Buku Online dengan Metode Design Thinking pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Salatiga*. 13. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/32872>
- Hägglund, M., & Scandurra, I. (2021). User evaluation of the swedish patient accessible electronic health record: System usability scale. *JMIR Human Factors*, 8(3). <https://doi.org/10.2196/24927>
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana, H. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 1(01), 11–21.
- Harlim, K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123.
<https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123>
- Hartawan, M. S. (2022). *DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE*. 02, 43–47.
- Harum, N. P. C. S., Astina, K. A. D., Pradnyanita, A. A. S. I., & Dinata, R. D. S. (2022). Promosi Destinasi Pariwisata Dan Budaya Kota Denpasar Melalui Aplikasi Permainan. *Online) SENADA*, 5, 314–320. <http://senada.idbbali.ac.id>
- Hidayat, T. (2022). *REDESAIN KAWASAN AGROWISATA KEBUN STROBERI DI KELURAHAN PATTAPANG KABUPATEN GOWA*.
- ISO 9241-11. (2018). *Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts*.

- ISO 9241-210. (2009). *Ergonomics Of Human System Interaction - Part 210: Human-Centered Design For Interactive Systems (Formerly Known As 13407)*.
- Janna, N. M. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Karlina, D., & Indah, D. R. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 580–596. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i3.5412>
- Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Mahhendra, E. Y., & Irawan, A. S. Y. (2023). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Aplikasi Amarta (Studi Kasus: Amarta Gold Investment). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20071–20079.
- Maru, R., Nur, A. R. M., Yusuf, M., Nyompa, S., & Rusdi. (2022). The Utilization of Augmented Reality Technology for the Development of Tourism Information Media. *International Journal on Informatics Visualization*, 6(4), 791–797. <https://doi.org/10.30630/joiv.6.4.1396>
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19 Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic. *Edisi Khusus KBM Pandemi COVID*, 5(1), 19–35.
- Nurlistiani, R., & Purwati, N. (2021). Interpretasi Pengujian Usabilitas E-Learning di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan System Usability Scale. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(0), 164–171. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/2949>
- Oktaviana, M., Nurlifa, A., Suryanto, A. A., & Amaludin, F. (2023). *Perancangan UI / UX E-Tracer Study UNIROW dengan Menggunakan Metode Double Diamond*. 6(1), 71–81.
- Pratama, F. A. (2023). *ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE BAHANA DXTRADE DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE*. 31–41.
- Priyantono, A. C., & Ardiansyah, F. (2020). Perancangan Prototipe Mobile User Experience Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa Menggunakan Metode Double Diamond Designing a Mobile User Experience Prototype for Village Resources Improvement Application Using the Double Diamond Method. *Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 7, 96–104. <http://journal.ipb.ac.id/index>.
- Rizki, M. A. K., & Ferico, A. O. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 1–13. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

- Rizki, M., Arhami, M., & Huzeni, H. (2021). Perbaikan Algoritma Naive Bayes Classifier Menggunakan Teknik Laplacian Correction. *Jurnal Teknologi*, 21(1), 39. <https://doi.org/10.30811/teknologi.v21i1.2209>
- Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website. *Telefortech*, 2(1), 17–20.
- Santosa, E., Nugraha, K. A., & Filiana, A. (2022). Pengembangan Dashboard Informasi Gereja Tangguh Bencana dengan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 522–536. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i3.5119>
- Saputra, F., Khaira, N., & Saputra, R. (2023). Pengaruh User Interface dan Variasi Produk terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Literature). *Jurnal Komunikasi Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 18–25. <https://doi.org/10.38035/jkis.v1i1.115>
- Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2021). Information Architecture Pada Aplikasi E-Commerce (Studi Komparasi Aplikasi Shopee Dan Tokopedia). *Bahasarupa*, 05(01), 23. <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>
- Sukmana, F., Firmansyah, B., & Sa'adah, W. (2023). Implementasi ISO 9126 dan Fishbone Analisis pada Sistem Perpustakaan Sekolah di UPT SD Negeri 27 Gresik. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(1), 345–534. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i1.3305>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Susanti, D., & Elmiyati, E. (2020). Perancangan Website Media Informasi dan Pemesanan pada PT. Trita Musi Prasada dengan Metode RAD. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 35–46. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.723>
- Susilowati, P. A., Rahayu, S., & Sutabri, T. (2024). Analisis Tentang Kepuasan Pelanggan Menggunakan Metode Lean Startup Pada Menu Masakan “Warung Mak Asep.” *Jurnal Salome: Multidisipliner* ..., 2(1), 1–21. <http://salome.joln.org/index.php/4/article/view/51%0Ahttp://salome.joln.org/index.php/4/article/download/51/67>
- Ubaedi, I., & Djaksana, Y. M. (2022). Optimasi Algoritma C4.5 Menggunakan Metode Forward Selection Dan Stratified Sampling Untuk Prediksi Kelayakan Kredit. *JSii (Jurnal Sistem Informasi)*, 9(1), 17–26. <https://doi.org/10.30656/jsii.v9i1.3505>
- Umami, I., Bin, A. N., Pee, C., Asyrani, H., Sulaiman, B., & Khaerudin, A. (2023). Designing a Mobile Application to Assist Micro-Entrepreneurs in Understanding the Food Business Legality Process. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 9(1), 68–85. <https://doi.org/10.26594/REGISTER.V9I1.3061>
- Wardana, F. C., & Prisma, I. G. L. E. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan

- Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1–12.
- Wijaya, I. G. P. S., Mulyana, H., Kadriyan, H., Yudhanto, D., & Fa'rifah, R. Y. (2023). The Design of Convolutional Neural Networks Model for Classification of Ear Diseases on Android Mobile Devices. *International Journal on Informatics Visualization*, 7(1), 84–91. <https://doi.org/10.30630/joiv.7.1.1591>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.
- Yudhakesuma, M. I., Muliawati, A., & I, H. N. (2022). Analisis User Experience dan Redesign Antarmuka Website Portal Berita Online dengan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus : Cakrawala . co). 4221(April), 23–33.
- Zulfa, E. H., Sagirani, T., & Nurcahyawati, V. (2022). Evaluasi dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Penjualan menggunakan Metode Double Diamond. *JSIKA (Jurnal Sistem Informasi Universitas Dinamika)*, 11(1), 39–49.