

DAFTAR PUSTAKA

- 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). <https://pdfs.semanticscholar.org/5e52/4b19e89a016fe13dd3fa56a8741bba9f8056.pdf>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1).
- Ayuna Sari, R., Alfarezy, R., Surya Maulana, A., & Adrezo, M. (2021). Rancangan *Design* Ulang UI (User Interface) Aplikasi MySmash Berbasis Android Menggunakan Metode *Design Thinking*. In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.
- Bagus, I., Dewangkara, I., Novianti, N., Agisna, P., Sara, F., Putu, N., & Rainita, A. (2023). Perancangan Ulang UI/UX *Website* Bumdes Baturiti Menggunakan Metode SUS dan *Design Thinking*. *Jurnal Informatika Progres*, 15(1).
- Baltador, L. A., Grecu, V., & Pentescu, A. (2021). *Using Design Thinking to Redesign the Educational Experience*. *MATEC Web of Conferences*, 343, 11009. <https://doi.org/10.1051/mateconf/202134311009>
- Buana, W., & Nurina Sari, B. (2022). Analisis *User Interface* Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan *Usability Testing* pada Aplikasi Android *Course*. 5(2), 91–97. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX *Design Thinking* (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2).
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur *Learning Management System*. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (H. Abadi, Ed.). Penerbit Pustaka Ilmu. <https://www.researchgate.net/profile/Hardani->

Allya Aurora Febrina, 2024

ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE PADA APLIKASI KA BANDARA BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Komputer, S1 Sistem Informasi
www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id

Msi/publication/340021548_Buku_Metode_Penelitian_Kualitatif_Kuantitatif/
links/5e72e011299bf1571848ba20/Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif-
Kuantitatif.pdf

- 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). <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). *Analysis And Design Of User Interface/User Experience With The Design Thinking Method In The Academic Information system Of Jenderal Soedirman University*. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Islami, A. I., & Krisnanik, E. (2023). Analisis *User Experience* Dan *Redesign User Interface Website* BTA Group Dengan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/2400>
- KAI Commuter. (2023). KAI *Commuter* Kelola Kereta Bandara Soekarno-Hatta. <https://commuterline.id/informasi-publik/berita/kai-commuter-kelola-kereta-bandara-soekarno-hatta>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel *Purposive* dan *Snowball* Sampling Info Artikel Abstrak. 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>
- Limantara, N., Renaldi, R., & Filicia, C. (2021). *Redesign of E-Commerce Mobile Application with Design Thinking Method: A Case Study of RP2, Online Household Retailer*. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 12(2), 89–98. <https://doi.org/10.21512/comtech.v12i2.6851>
- 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. <https://my.cic.ac.id/>
- Pemerintah Indonesia. (2021). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2021 Tentang Penyelenggaraan Bidang Penerbangan.
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 TULEHU MALUKU TENGAH. *JURNAL SIMETRIK*, 11(NO.1), 433–439.

- Santi, I. H. (2020). *Analisa Perancangan Sistem* (Moh. Nasrudin, Ed.; 1st ed.). PT Nasya Expanding Management.
<https://books.google.co.id/books?id=PHYJEAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook* (11th ed., Vol. 11). www.ueq-online.org
- Septiani, Y., Arribe, E., & Diansyah, R. (n.d.). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrah Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru).
- Sitinjak, D. D. J. T., Maman, & Suwita, J. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive *English Course* Di Ciledug Tangerang. *Jurnal IPSIKOM* , 8(1).
- Soufitri, F. (2023). Konsep Sistem Informasi.
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis *User Flow* pada *Website* Pendidikan: Studi Kasus *Website* DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Widodo, A. C., & Wahyuni, E. G. (2021). Penerapan Metode Pendekatan *Design Thinking* dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. Od., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P. L., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *BUKU AJAR METODE PENELITIAN*.
- Willyan, A. C., Fajar, M., & Zaman, B. (2022). Analisis dan Desain Kembali UI Game Smartest Brain Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal KHARISMA Tech*, 17(2). <https://anitacarolina19.wixsite.com/educationgame>
- Yulius, R., Fajri, M., Nasrullah, A., Karmila, D., Mochamad, S., & Alban, A. (2022). *DESIGN THINKING: KONSEP DAN APLIKASINYA*.
- Yusuf, R. D. H., & Mutalib, W. A. (2021). Redesain Pembangunan Gedung Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Maluku Utara. *Jurnal Teknik* , 14(1).

Zahra, A. E., Zaidiah, A., & Isnainiyah, I. N. (2021). Redesign Aplikasi Gravote dengan Metode *Design Thinking*. In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.