

DAFTAR PUSTAKA

- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). UI/UX Design: Panduan. *Teori Dan Aplikasi*.
- Cen, C., Luo, G., Li, L., Liang, Y., Li, K., Jiang, T., & Xiong, Q. (2023). User-Centered Software Design: User Interface Redesign for Blockly–Electron, Artificial Intelligence Educational Software for Primary and Secondary Schools. *Sustainability*, 15(6). <https://doi.org/10.3390/su15065232>
- Fahriyah, D. R., Ikasari, D., & Widiastuti. (2024). Implementasi Re-design Application Mobile MRT Jakarta Menggunakan Metode User Centered Design. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 5(1). <https://doi.org/10.52158/jacost.v5i1.812>
- Febianti, F. (2021). Gerakan literasi dalam meningkatkan minat baca masyarakat melalui peran perpustakaan dan pustakawan. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan Dan Ilmu Informasi*, 3(1), 82–107.
- 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>
- Firmansyah, D. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Himawan, H., & Yanu F, M. (2020). Interface USER EXPERIENCE. *Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1–146.
- Indriani, M., Ahsyar, T. K., Syaifullah, S., & Fronita, M. (2024). Evaluasi Usability Aplikasi Streaming Film Menggunakan Metode Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ). *Jurnal Algoritma*, 21(2), 221–231. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.21-2.1660>
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say. Co. *J. Desain Komun. Vis*, 9(2), 73–78.
- Karim, A., Rahma, T., & Sari, S. N. (2023). Pengaruh Perpustakaan Digital Dalam Meningkatkan Minat Membaca. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 12(1), 128–134.
- Leonardo, R., Arwani, I., & Ratnawati, D. E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Firebase dalam Pengembangan Aplikasi Pengelolaan Stok Barang Berbasis Mobile pada Rumah Makan Nakamse Malang. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(1).

- Lestari, I. T., Sari, D. P., & Andrian, R. (2022). Redesign user interface aplikasi ipusnas berdasarkan user experience dengan metode design thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 13(2), 120–129.
- M Fikri Setiawan. (2021, October 24). *Pemkab Bogor luncurkan perpustakaan digital “iBogorKab”* - ANTARA News Megapolitan. <https://megapolitan.antaranews.com/berita/161601/pemkab-bogor-luncurkan-perpustakaan-digital-ibogorkab>
- Machali, I. (2021). *Metode penelitian kuantitatif (panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif)*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta.
- Marbun, R. R., Al Mufied, F., & Fauzi, R. (2022). Perancangan user interface/user experience (ui/ux) website helpmeong untuk shelter menggunakan metode goal-directed design. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(4), 1096–1109.
- Mardiah, D. (2023). Systematic Literature Riview Terhadap Minat Baca di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 5(1), 33–44.
- Mastan, I. A. (2021). Perancangan Aplikasi Penjualan Toko Citra Baru Berbasis Aplikasi Mobile. *JBASE-Journal of Business and Audit Information Systems*, 4(1).
- Multazam, M., Paputungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Perancangan user interface dan User experience pada placeplus menggunakan pendekatan user centered design. *Automata*, 1(2).
- Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022). Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods). *Journal of Integrated System*, 5(1), 27–48.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I)*. OECD. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pitoyo, A. (2020). A meta-analysis: Factors affecting students’ reading interest in Indonesia. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(7), 83–92.
- Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P. (2022). Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(4), 1019–1029.
- Ramadhan, B. F. N., Wulandari, S., Sejati, R. R. H. P., & Suhendar, A. (2024). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada Sistem Perpustakaan Sekolah Berbasis Android. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(5), 2430–2441.

- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
- Saputra, A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Yayasan ahmar cendekia indonesia.
- Schrepp, M. (2024). 6 Designing and Analyzing. *User Experience Methods and Tools in Human-Computer Interaction*, 121.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M. S., Jacobs, S., & Elmqvis, N. (2016). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 6th Edition* (6th ed.). Pearson.
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop*. Packt Publishing Ltd.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sukwika, T. (2023). *Menentukan Populasi dan Sampling* (pp. 159–173).
- Triputra, M. A. A., & Fitrisia, Y. (2020). Rancang Bangun Sistem E-commerce Pada Grup Facebook Pekanbaru Jual Beli Online (Pjbo) Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika*, 5(2), 318–331.
- Tugiman, T., Herman, H., & Yudhana, A. (2022). Uji validitas dan reliabilitas kuesioner model Utaut untuk evaluasi sistem pendaftaran online rumah sakit. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(2), 1621–1630.
- Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Wu, C. V., & Musdar, I. A. (2022). Implementation of User Centered Design Approach in User Interface Design and User Experience Website Worker's. *KHARISMA Tech*, 17(2), 71–84.
- Zakiyyah, F. N., Winoto, Y., & Rohanda, R. (2022). Pemetaan bibliometrik terhadap perkembangan penelitian arsitektur informasi pada Google Scholar menggunakan VOSviewer. *Informatio: Journal of Library and Information Science*, 2(1), 43–60.