

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Barnum, C. M. (2020). *Usability testing essentials: Ready, set... test!*. Morgan Kaufmann.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R²)*. Guepedia.
- Mufarroha, D. R. A. F. A. (2022). *Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi : HTML, CSS, Javascript, Bootstrap, CodeIgniter*. Media Nusa Creative (MNC Publishing). <https://books.google.co.id/books?id=k2eEAAAQBAJ>
- Rozak, A., & Hidayati, W. S. (2019). *Pengolahan data dengan SPSS*. Erhaka Utama.
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research*. Morgan Kaufmann.
- Wahyudi, W. (2022). *Pemrograman web: HTML dan CSS*. Eureka Media Aksara.

Jurnal

- Abdul Kholik, Asep Soegiarto, & Wina Puspita Sari. (2024). Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 335–344. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>
- Abhista Wachnata, D., Jandhana, I. P., & Aritonang, S. (2025). Perkembangan Konsep User Experience Dalam Teknologi Pertahanan Modern: Studi Literatur. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(5), 7906–7913. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i5.14887>
- Afrina Prastiwi, N., Kholil, S., & Titin Sumanti, S. (2022). Pengelolaan Website Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Asahan Sebagai Akses Informasi Publik. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(11), 2605–2614. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i11.399>
- Agustiranda, O., & Nasrullah, M. F. A. (2022). Analisis Usability dengan Metode Heuristic Evaluation pada Web IFBT People Dashboard. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(1), 71–78. <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4066>
- Alcaf, A. F., Muttaqin, R., & Karamang, E. (2025). *ANALISIS VALUE PROPOSITION CANVAS (VPC) TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN (*

STUDI KASUS PADA USAHA OMOCHI . BDG KOTA BANDUNG). 9(3), 1175–1186. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v9i3.1981>

Anggraeni, F. N., Maisyaroh, & Gunawan, I. (2024). Pengaruh keefektifan website sekolah terhadap citra sekolah menurut orang tua peserta didik di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) se-kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(10), 1–6. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i10.2024.1>

Anggraini, A., & Suyatno, D. F. (2024). Usability and User Experience Testing of the Threads Application Using the System Usability Scale (Sus) and User Experience Questionnaire (Ueq): Pengujian Usability Dan User Experience Aplikasi Threads Menggunakan System Usability Scale (Sus) Dan User Expe. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 5(3), 278–289. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/63909>

Anggraini, E. (2020). *Analisis Usability Sistem Informasi Manajemen Tenaga Kependidikan (Sim Tendik) Kemdikbud Menggunakan Metode Pssuq*. 1–39.

Apias Risky, H., Irmayanti, D., & Hafid Totohendarto, M. (2023). Redesign Ui/Ux Aplikasi Mobile My Pertamina Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1823–1829. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6965>

Astuti, T. F., Subarno, A., & Indrawati, C. (2024). Pemanfaatan website sekolah sebagai sarana promosi dan informasi humas di SMK Negeri 1 Wonogiri. *JIKA (Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 8(2), 187. <https://doi.org/10.20961/jikap.v8i2.77776>

Aziza, R. F. A., Nurmasani, A., & Azizah, M. (2024). *Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=XOArEQAAQBAJ>

Azizah Nur Chalimatusadiah. (2025). 884.+Jurnal+Uji+Validitas+dan+Reliabilit+6637-6643. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9 Nomor 1, 6637–6643.

Darma, B. (n.d.). *STATISTIKA PENELITIAN MENGGUNAKAN SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R²)*. GUEPEDIA. <https://books.google.co.id/books?id=acpLEAAQBAJ>

Fadel, A., Wasesa, A., Utami, A. F., & Nisa, F. L. (2024). Analisis minat pada mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jatim jurusan ekonomi pembangunan semester 7 tentang perencanaan setelah lulus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(19), 64–73. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14038122>

Fasabuma, R., Tolle, H., & Wijoyo, S. H. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(4), 1324–1332.

- Girdayanto, T. M., Andry, J. F., Limawal, I. I., Debby, F., & Jubiko, J. (2022). Analisis User Interface Pada Website Bukalapak Dengan Metode Heuristic. *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 9(1), 37. <https://doi.org/10.22441/narada.2022.v9.i1.003>
- Hidayat, A. N., & Yuhana, U. L. (2023). Evaluasi Desain Antarmuka Website Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Rekayasa Industri (JRI)*, 5(2), 108–117. <https://doi.org/10.37631/jri.v5i2.944>
- Husin, H., Balafif, S., & Ardianto, E. T. (2023). Analisis User Experience pada Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Sumabawa dengan Heuristic Evaluation. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 5(1), 30–39. <https://doi.org/10.37148/bios.v5i1.86>
- I Ketut Swarjana, S. K. M. M. P. H. D. P. H. (2022). *POPULASI-SAMPEL, TEKNIK SAMPLING & BIAS DALAM PENELITIAN*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=87J3EAAAQBAJ>
- Ibrahim, J. T. (2020). *METODE PENELITIAN SOSIAL EKONOMI PERTANIAN*. UMMPress. <https://books.google.co.id/books?id=qJzzDwAAQBAJ>
- Ifadah, I., & Yoka Fathoni, M. (2025). Redesign Website Program Studi Sistem Informasi Telkom University Purwokerto Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), 4089–4097. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13421>
- 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>
- Julianto, V., Suprianto, A., Prastyaningsih, Y., & Yuliyanti, W. (2021). Pelatihan pembuatan dan pengelolaan website sekolah sebagai media informasi untuk operator sekolah se-Kecamatan Batu Ampar. *Jurnal Widya Laksmi*, 1(2). Yayasan Lavandaia Dharma Bali. <http://jurnalwidyalaksmi.com>
- Kholik, A., Soegiarto, A., & Sari, W. P. (2024). Efektivitas komunikasi visual melalui prinsip-prinsip user experience design (UXD) pada website virtual event Festival Sains dan Budaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/juisiik.v4i2.1504>
- Kurniasih, I., & Pibriana, D. (2021). Pengaruh kepuasan pengguna aplikasi belanja online berbasis mobile menggunakan metode EUCS [Effect of user satisfaction of mobile based online shopping applications using the EUCS method]. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 8(1), 181–198.
- Kurniawan, H., Rusmayadi, G., Achjar, K. A. H., Merliza, P., Suprayitno, D., Subiyantoro, A., Kusumastuti, Y., Heirunissa, H., Nengsih, T. A., & Hutabarat, I. M. (2024). *Buku Ajar Statistika Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=FXD7EAAAQBAJ>
- Mufarroha, D. R. A. F. A. (2022). *Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi : HTML, CSS, Javascript, Bootstrap, CodeIgniter*. Media Nusa

Creative (MNC Publishing). <https://books.google.co.id/books?id=-k2eEAAAQBAJ>

- Mulyati, E., Arsyad, M. R., Suryaningsih, S., Gustina, L., Junianto, P., Helencia, K., Widayanti, L. P., Hwihanus, H., & Arsyad, L. O. M. N. (2024). *Pengantar SPSS: Teori, Implementasi dan Interpretasi*. CV. Gita Lentera. <https://books.google.co.id/books?id=Ne44EQAAQBAJ>
- Novianto, A. D. P. (2021). Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) 2021 Analisis User Experience Website RSU Pesanggrahan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) 2021*, 1–6.
- Nugraha, F., Rahayu, D. A., & Bastian, I. (2022). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Mytelkomsel Menggunakan Evaluasi Heuristik dan Metode Pieces (Studi Kasus: Mahasiswa Kampus Karawaci Universitas Gunadarma). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(3), 463–468. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022924403>
- Nurhasanah, S. (2023). *Statistika Pendidikan: Teori, Aplikasi, dan Kasus, Edisi 2*. Penerbit Salemba. https://books.google.co.id/books?id=w_faEAAAQBAJ
- Paramitha, A. . I. I., Aristyana Dewi, E. G., & Dewi, N. L. A. (2022). Usability Testing Learning Management System (Lms) Berbasis Moodle Di Sma Negeri 1 Sukawati. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*, 4(3), 291–295. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i3.1939>
- Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P. (2021). Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 8(1), 31–38. <https://doi.org/10.21107/edutic.v8i1.12195>
- Putra, K. N. B., Swandi, I. W., & Ari, I. A. D. K. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pencari Pekerja Di Pt Kalman Group Indonesia. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 256–265. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i02.2454>
- Putra, K. R., & Fauzi, D. A. (2024). Redesigning UI/UX Of Itenas Online Graduation Registration Website Using Lean UX And Post-Study System Usability Questionnaire. *E3S Web of Conferences*, 484. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202448402005>
- Putri, A., & Indriyanti, A. D. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(2), 49–59. <https://doi.org/10.26740/jeisbi.v3i2.46226>
- Putri, E. M., Siwy, V. C., Suparwo, F. J., Tara, A. T., Koesdarto, R. R., Wicaksono, C. L., Anchieta, V. S., Mansawan, I. P., Putra, A. J. S., & Dewi, I. S. (2025). *Rahasia Jago Figma Dari Nol!* SIEGA Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=bXlcEQAAQBAJ>
- Rachman, A., Saputra, Y. A. D., Hafidz, M., Sugiman, Z. A. I., & Sahria, Y. (2024).

- Perancangan Ui/Ux Aplikasi Integrasi Teknologi Finansial “Fihub” Menggunakan Metode User-Centered Design. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3884>
- Rahma Fahriyah, D., 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), 98–108. <https://doi.org/10.52158/jacost.v5i1.812>
- Ramadiyana. (2021). Indonesian Research Journal on Education. *Indonesian Research Journal on Education Web*., 4, 550–558.
- Ridwan, M. Y., Maulana, M. R., & Nurdiana, D. (2024). Usability Testing Website My Ut Menggunakan Metode Post-Study System Usability Questionnaire Berdasarkan Pandangan Mahasiswa Universitas Terbuka. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 7(2), 207–222. <https://doi.org/10.47080/simika.v7i2.3389>
- Riswan, R., & Nilawati, N. (2025). *Interaksi Manusia Dan Komputer: Teori, Metode dan Aplikasi*. PT. Star Digital Publishing, Yogyakarta-Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=agZeEQAAQBAJ>
- Safitri, D. K., & Andrianingsih, A. (2022). Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ. *Techno.Com*, 21(1), 127–138. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i1.5639>
- Salsabila, Z., & dkk. (2023). Penggunaan User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Mypertamina. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(4), 1856–1867. <https://www.jurnal.polgan.ac.id/index.php/remik/article/view/13052>
- Sufandi, U. U., & Aprijani, D. A. (2022). Pengukuran Usability Aplikasi Web Menggunakan Metode Pssuq (Study Kasus: Aplikasi Sitta Universitas Terbuka). *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 11(2), 249–256. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v11i2.43534>
- Suwandi, M. H., Hasun, F., Pulungan, M. A., Teknik, P. S., & Telkom, I. (2024). *UMKM PT XYZ*. 3, 772–789.
- Suwandy, R., Hadini Marpaung, S., & Caroline. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) Perpustakaan Digital Universitas Mikroskil. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 4190–4206. <https://www.mikroskil.ac.id/pustaka>
- Teni, & Agus Yudiyanto. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.73>
- Ummah, M. S. (2019). Aplikasi Belanja Online. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-gene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsci>

rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484
_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

- Utami, Yulia, & Rasmanna, Pria Muslim, K. (2023). Validity and Reliability Testing of Lecturer Performance Assessment Instruments. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24.
- Vlachogianni, P., & Tselios, N. (2023). Perceived Usability Evaluation of Educational Technology Using the Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ): A Systematic Review. *Sustainability (Switzerland)*, 15(17). <https://doi.org/10.3390/su151712954>
- Yehdeya, E. F., Primasari, C. H., Purnomo Sidhi, T. A., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 137. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.757>
- Yudhakesuma, M. I., Muliawati, A., & Irmanda, H. N. (2022). Analisis User Experience dan Redesign Antarmuka Website Portal Berita Online dengan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: Cakrawala.co). *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 18(1), 23. <https://doi.org/10.52958/iftk.v17i4.4154>
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, April, 17–26.