

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yemima Monica Pranchis Ranting, and Johanes Fernandes Andry. 2018. Analisis Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *JURNAL INFORMATIKA*. 5:2 270-277
- [2] Wahyu Kurniawan Hartanto, Danang Junaedi, and Emil Robert Kaburuan. 2019. Perancangan *User Interface Game* Angklung dengan Metode *User Centered Design* (Studi Kasus Saung Angklung Udjo). *Ind. Journal on Computing* 4:1 85-92
- [3] Anita Putri Novitasari, Herman Tolle, and Hanifah Muslimah Az-Zahra. 2019. Evaluasi dan Perancangan *User Interface* untuk Meningkatkan *User Experience* Menggunakan Metode *Human-Centered Design* dan *Heuristic Evaluation* Pada Aplikasi Ezypos. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3:2 1733-1740
- [4] Intan Sandra Yatana Saputri, Mardhiah Fadhli, and Ibnu Surya. 2017. Penerapan Metode UCD (*User Centered Design*) pada *E-Commerce* Putri Intan Shop Berbasis Web. *JURNAL NASIONAL TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI*. 03:02 269-278
- [5] Sri Rahayu Natasia, Intan Wahyu Nur Rachma, Mahiza Imam Ma'arif, Maulidhiyah F, Moch. Fattah Ibnu Azmi, and Ridha Auliya. 2016. Analisis *User Interface* Terhadap *Website* Badan Pusat Statistik Kota XYZ Dengan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*. *Journal of Software Engineering, Information and Communication Technology*. 2:1 45-53
- [6] Zahra Sharfina, Harry Budi Santoso. 2016. An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS). *ICASIS*. 145-148
- [7] Enrico Lazawardi, Luthfi Ramadani, and Faishal Mufied Al Anshary. 2022. Perancangan *User Interface* Sistem *Telemedicine* Berbasis Mobile App Menggunakan Metode *Goal-Directed Design*. *e-Proceeding of Engineering*. 9:2 664-669
- [8] Fikri Dwi Oktaviani, Pawit M. Yusup, and Ute Lies Siti Khadijah. 2017. Penggunaan layanan *Open Library* dalam memenuhi kebutuhan informasi mahasiswa Telkom *University*. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*. 5:2 127-140
- [9] Salma Rheina Yuniar, Hada Hidayat Margana, and Angga Hadiapurwa. 2021. PENGEMBANGAN KOLEKSI PERPUSTAKAAN DI TELKOM UNIVERSITY *OPEN LIBRARY*. *Jurnal Pustaka Ilmiah*. 7:1 36-43
- [10] Yudistira Maulana, Retno Indah Rokhmawati, and Hanifah Muslimah Az-Zahra. 2019. Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Jawa

- Timur Park Group Menggunakan Metode *Goal-Directed Design (GDD)*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. 3:4 3374-3382
- [11] Ajie Wibowo Soejono, Arief Setyanto, and Amir Fatah Sofyan. 2018. Evaluasi *Usability* Website UNRIYO Menggunakan *System Usability Scale* (Studi Kasus: Website UNRIYO). Jurnal Teknologi Informasi. 13:1 29-37
- [12] Wahyu Andhyka Kusuma, Muhammad Rizal Ashari, Cici Dwi Oktaviani, and Azlin Natasya Na'im. 2020. PENGGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI DAN MENINGKATKAN EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK (STUDI KASUS : PENGARUH KURANGNYA DOSEN PENGAJAR DAN RUANG KELAS TERHADAP SISTEM PENJADWAKAN). Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa (SENTRA). 171-183
- [13] A'ang Subiyakto, Viranda Adhiazni, Evy Nurmiati, Nida'ul Hasanati, Sumarsono Sumarsono, dan Moh. Irfan. 2020. Redesigning User Interface Based On User Experience Using Goal-Directed Design Method. International Conference on Cyber and IT Service Management
- [14] Ave Prasajo, Mira Kania, dan Dawam Dwi Jatmiko Suwawi. 2015 Rekomendasi User Interface Menggunakan Metode Goal Directed Design pada Website PPDU Telkom Universit. e-Proceeding of Engineering. 2:3 7791-7798
- [15] Anita Muliawati, Tri Rahayu, Intan Hesti Indriana, and Kraugusteeliana. 2021. Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan Metode Goal-Directed Design. Jurnal Ilmiah MATRIK. 23:2 229-238
- [16] Nisrina Rafifa Hanif, Danang Junaedi, and Ati Suci Dian Martha. 2022. Pemodelan Antarmuka Dalam Bentuk Visualisasi Aplikasi Kartu Menuju Sehat Untuk Memantau Tumbuh Kembang Balita Menggunakan *Goal Directed Design (GDD)*. e-Proceeding of Engineering. 9:3 1985-1995

- [17] Efendi, Tino Feri. 2017. PENGEMBANGAN *WEBSITE* SMK NEGERI 3 SUKOHARJO. Seminar Nasional Sistem Informasi. 957-964
- [18] Gilang Endira Prastowo. 2020. PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL DESAIN *WEBSITE* “MUGGLE DIVISION” MENGGUNAKAN KAIDAH UI & UX. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 4:1 567-577
- [19] Syifa Fauzia, Fenty Eka Muzayyana Agustin, Undang Syaripudin, dan Yuditha Ichsan. 2016. PERANCANGAN *PROTOTYPE* TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI WEB KAMARDAGANG.COM DENGAN TEKNIK *FLAT DESIGN* PADA PT. SELARAS UTAMA INTERNASIONAL. *Jurnal Teknik Informatika*. 9:2 148-157
- [20] Made Gana Hartadi, I Nyoman Artayasa, dan I Wayan Swandi. 2020. Kajian Konsep Minimalis, Fungsi, dan Makna Desain *User Interface* (UI) dalam Aplikasi Seluler Bukaloka. *Prabangkara Jurnal Seni Rupa dan Desain*. 24:2 84-94
- [21] Made Gana Hartadi, I Wayan Swandi, I Wayan Mudra. 2020. WARNA DAN PRINSIP DESAIN *USER INTERFACE* (UI) DALAM APLIKASI SELULER “BUKALOKA”. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*. 5:1 105-119
- [22] Sherly Lourensia, Kurnia Setiawan, dan Ari Dina Krestiwawan. Tanpa tahun. *Desain UI/UX* untuk Situs *Web Raja Ampat Dive Resort*. Universitas Tarumanagara
- [23] Roobaea Alroobaea, Pam J Mayhew. 2015. How Many Participants are Really Enough for Usability Studies?. *Science and Information Conference* 27-29
- [24] J. Nielsen. 2000. Why You Only Need to Test with 5 Users. [Online] Available at: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/> . [Accessed 28 Agustus 2022].