

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., Hafizah, H., Hartanti, D., & Prayitno, H. (2021). Pelatihan Pembuatan Website Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Bagi Siswa Di Smk Galajuaa Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (Jucosco)*, 1(2), 111–118. <https://doi.org/10.31599/Jucosco.V1i2.592>
- Alfian, K., Rokhmawati, R. I., & Bachtiar, F. A. (2021). Pengembangan Desain Antarmuka Pengguna E-Learning Pemrograman Menggunakan Metode Rekayasa Kansei. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10 Se-), 4621–4630. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10027>
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal Of Research In Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/Genres.V2i1.12271>
- Amira. (2021, Januari 22). 10 Manfaat Internet Di Bidang Pendidikan. *Gramedia.Com*. <https://www.gramedia.com/literasi/manfaat-internet-di-bidang-pendidikan/> [Accessed: 26-November-2023]
- Athallah Puteri, Y., Aulia, D., & Sari, A. A. K. (2022). Implementasi Metode *Design Thinking* Pada Perancangan *User Interface* Aplikasi *Online Course*. *Jurnal Siliwangi Seri Sains Dan Teknologi*, 8(2), 60–65. <https://doi.org/10.37058/Jssainstek.V8i2.6280>
- Bastian, I., Djatu, R., & Fatmawati, D. (2018). Metode Wawancara: Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data. *Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*, October, 53-99.
- Cairns, P., Pinker, I., Ward, A., Watson, E., & Laidlaw, A. (2021). *Empathy Maps In Communication Skills Training*. *Clinical Teacher*, 18(2), 142–146. <https://doi.org/10.1111/Tct.13270>
- Ryan, M., & Prahartiwi, L. I. (2023). Analisis Dan Perancangan Desain Ui/Ux *Website* Badan Penyuluhan Dan Pengembangan Sdm Kementerian Lhk Dengan Metode *Design Thinking*. *Ijis - Indonesian Journal On Information System*, 8(2), September, 227-236

- DataIndonesia.Id. (2023, Maret 9). Apjii: Pengguna Internet Indonesia 215,63 Juta Pada 2022-2023. DataIndonesia.Id. <https://DataIndonesia.Id/Digital/Detail/Apjii-Pengguna-Internet-Indonesia-21563-Juta-Pada-20222023> [Accessed: 26 November-2023]
- Dayanti, S. R., & Ilham, R. (2022). *Influence Of E-Learning Service Quality On E-Learning Student Loyalty Through E-Learning Student Satisfaction At University In East Java*. *Business And Finance Journal*, 7(1), 105–115. <https://doi.org/10.33086/Bfj.V7i1.2708>
- Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode *User-Centered Design* Dan *System Usability Scale* Dalam Redesain Dan Evaluasi Antarmuka *Website*. *Seminar Nasional Official Statistics*, 20(1), 573-584.
- Faisal, D., Fathimahhayati, L. D., & Sitania, F. D. (2021). Penerapan Metode *Kansei Engineering* Sebagai Upaya Perancangan Ulang Kemasan Takoyaki (Studi Kasus: Takoyakiku Samarinda). *Jurnal Tekno (Civil Engineering, Electrical Engineering, And Industrial Engineering)*, 18(1), 92–109.
- Geasela, Y. M., Ranting, P.-, & Andry, J. F. (2018). Analisis *User Interface* Terhadap *Website* Berbasis *E-Learning* Dengan Metode *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.31311/Ji.V5i2.3741>
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, Dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik Its*, 7(1), 8-9. <https://doi.org/10.12962/J23373539.V7i1.28723>
- Ginanjari, A., & Setiawan, A. (2020). Analisis *Partial Least Square* Menghasilkan *Output* Alternatif Antarmuka Tambahan Dari *Kansei Engineering*. *Jurnal Tiarsie*, 17(2), 67. <https://doi.org/10.32816/Tiarsie.V17i2.78>
- Ginting, S., & Hadiana, A. (2018). *Interface And Service Analysis On Student Website Using Kansei Engineering And Kano*. *Iop Conference Series: Materials Science And Engineering*, 407(1), 7-10. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/407/1/012170>
- Hadiana, A. (2015). Pemanfaatan *Kansei Engineering* Dalam Pengembangan Sistem Informasi. *Infotech Journal*, 1(2), 2-3.

- Hampshire, N., Califano, G., & Spinks, D. (2022). *How Might We*. Dalam *Menguasai Kolaborasi Dalam Tim Produk*. 64–65. [https://doi.org/10.1007/978-1-4842-8254-0\\_32](https://doi.org/10.1007/978-1-4842-8254-0_32)
- Handayani, F. S., & Adelin, A. (2019). Interpretasi Pengujian Usabilitas Wibatara Menggunakan *System Usability Scale*. *Techno.Com*, 18(4), 340–347. <https://doi.org/10.33633/Tc.V18i4.2882>
- Utami, H. P. (2019, Januari 19). *Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Generasi Milenial*. Smkn 57 Jakarta. <https://www.smkn57jkt.sch.id/post/read/220/teknologi-sebagai-media-pembelajaran-generasi-milenial.html>. [Accessed: 27 November-2023]
- Tofik, I.G., & Hadiana, A. (2019). Implementasi *Kansei Engineering* Dalam Perancangan Desain *Interface*. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(April), 104–115.
- Ishak, K. M. (2022). Perancangan *User Interface* Web Sma Al Ma'soem Dengan Metode *Kansei Engineering*. *Internal (Information System Journal)*, 5(2), 176–186.
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need To Test With 5 Users*. In *Parks* (Vol. 15, No. 3, Pp. 48-56). *High Seas Marine Protected Areas*. Retrieved From [http://cmsdata.iucn.org/downloads/parks\\_hsmppajun06.pdf#page=50](http://cmsdata.iucn.org/downloads/parks_hsmppajun06.pdf#page=50)
- Jitnupong, B., & Jirachiefpattana, W. (2018). *Information System User Interface Design In Software Services Organization: A Small-Clan Case Study*. *Matec Web Of Conferences*, 164. <https://doi.org/10.1051/Mateconf/201816401006>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. (2022, Agustus 10). Mendikbudristek Sampaikan Terima Kasih Kepada Pengguna Platform Teknologi Kemendikbudristek. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/08/mendikbudristek-sampaikan-terima-kasih-kepada-pengguna-platform-teknologi-kemendikbudristek> [Accessed: 30-November-2023]
- Kurniasari, E., Safitri, S. R., & Mardiana, M. (2022). Perancangan *User Persona* Dan *Customer Journey Map* Sebagai Representasi Pengguna Sistem *Repository* Perpustakaan Universitas Lampung. *Journal Of Documentation*

*And Information Science*, 5(1), 22-316

- Kurniawan, A., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Ed. Pertama). Yogyakarta, Universitas Terbuka: Pandiva Buku.
- Kurniawan, R., Alhakim, A., Safero, B., Valeria, J., Angelina, S., Internasional Batam, U., Gajah Mada, J., Sei Ladi, B., & Riau, K. (2021). Penggunaan Internet Yang Sehat Dan Aman Di Kalangan Masyarakat Dan Pelajar. *Jurnal Abdimasa Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 15-21.
- Kusuma, A. B., & Tricahyono, I. D. (2020). Analisis *Customer Journey Mapping* Untuk Meningkatkan *Customer Experience* Pada Aplikasi Dompot Digital Ovo. *Eproceedings Of Management*, 20(2), 2015–2021.
- Lestari, I. T., Dian Permata Sari, & Rian Andrian. (2022). *Redesign User Interface* Aplikasi Ipusnas Berdasarkan *User Experience* Dengan Metode *Design Thinking*. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 120–129.
- Maharani, D., Helmiah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet Dan *Website* Pada Masa Pandemi Covid-19. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1–7.
- Mohamad, M. (2021). Best Practices In The M-Learning Design. *Online Journal For Tvet Practitioners*, 6(1), 32–38.  
<https://doi.org/10.30880/Ojtp.2021.06.01.005>
- Mud'is, M. H., Busro, B., Faizin, B., & Ali, H. (2019). *Implementation Of Kansei Engineering On Academic Information System Interface Design Based On Android*. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1402(6).  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/6/066066>
- Nabila, G. (2022). Mdp Student Conference (Msc) 2022 Penerapan Ui/Ux Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *Mdp Student Conference (Msc)*, 231–238.
- Nagamachi, M., & Lokman, A. M. (2016). *Innovations Of Kansei Engineering*. In *Innovations Of Kansei Engineering*. Tokyo, Japanese: Jsa-Japanese Standards Association.
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). *Ui/Ux Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method*. *Arrus Journal Of Engineering And Technology*, 1(1), 18–27.

- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. In *It - Information Technology* (Elsevier, Vol. 44, Issue 1). <https://doi.org/10.1524/Itit.2002.44.1.003>
- Nurliana, F., Hanifati, G., & Ali, F. (2022). Analisis *User Experience* Terhadap *User Interface Website* Dengan *Design Thinking*. *Magenta Official Journal Stmk Trisakti*, 6(02), 971–991. <https://doi.org/10.61344/Magenta.V6i02.90>
- Puji, A. A., & Engraini, V. (2021). User Interface Design For E-Commerce Websites In Culinary Business. *Jurnal Coscitech (Computer Science And Information Technology)*, 2(1), 1–8.
- Putra, P. S., & Suzianti, A. (2023). *Design Of A Food Sharing App Using Kansei Engineering And Fuzzy Linguistic Methods*. *Nagamachi 1995*, 1158–1166. <https://doi.org/10.46254/Na07.20220272>
- Rahma P.F, Dandi Y, A. (2023). Implementasi Pendekatan *Kansei Engineering* Dalam Perancangan Desain *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi Mobile Serveasy Untuk Kebutuhan Pengguna. *E-Proceeding Of Art & Design*, 10(1), 20–25.
- Ramadhan, Y. R. (2018). Implementasi *Kansei Engineering* Dalam Desain Tampilan Website Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Rekayasa*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.31544/Jtera.V3.I1.2018.71-78>
- Retnoningsih, E., & Alfian, A. N. (2020). *Human-Computer Interaction* Pengelolaan *Open Journal Systems* Berbasis *Interaction Framework*. *Bina Insani Ict Journal*, 7(1), 95.
- Saqr, R. R., Al-Somali, S. A., & Sarhan, M. Y. (2024). *Exploring The Acceptance And User Satisfaction Of Ai-Driven E-Learning Platforms (Blackboard, Moodle, Edmodo, Coursera, And Edx): An Integrated Technology Model. Sustainability (Switzerland)*, 16(1). <https://doi.org/10.3390/Su16010204>
- Seliwati. (2020). Meningkatkan Penggunaan Website Program Studi X Berdasarkan *User Interface* Menggunakan *Kansei Engineering*. *Jurnal Informatika Dan Komputer (Infokom)*, 8, 82–96.
- Setiyani, L., & Tjandra, E. (2022). *Ui / Ux Design Model For Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: Stmik Rosma Karawang)*. *International Journal Of Science, Technology & Management*, 3(3), 690–702. <https://doi.org/10.46729/Ijstm.V3i3.505>

- Vlasenko, K. V, Lovianova, I. V, Volkov, S. V, Sitak, I. V, Chumak, O. O., Krasnoshchok, A. V, Bohdanova, N. G., & Semerikov, S. O. (2022). *Ui / Ux Design Of Educational On-Line Courses*. 9, 184–199.
- Wardani, S., Darmawiguna, I. G. M., & Sugihartini, N. (2019). *Usability Testing Sesuai Dengan Iso 9241-11 Pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa*. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 8(2), 356.
- Wiwesa, N. R. (2021). *User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan*. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.
- Zamhari, S. K. I. (2020, November 16). 15 Situs Pendidikan Terbaik Dan Terpercaya. <https://www.academicindonesia.com/situs-pendidikan/>. [Accessed: 26-November-2023]