

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, R., & Asih, V. (2023). UI/UX SISTEM INFORMASI LAYANAN POSYANDU RAJAWALI DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. In *JURNAL GRAFIS* (Vol. 1, Issue 2).
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Seviana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Aura, A., Nuryasin, I., & Wiyono, B. S. (2023). Analisa Dan Perancangan Ulang Desain Website Perpustakaan P4TK PKN IPS Menggunakan Webuse Dan Metode User Centered Design. *REPOSITOR*, 5(2), 639–648.
- Ayunda Prawastiyo, C., & Hermawan, I. (2020). PENGEMBANGAN FRONT-END WEBSITE PERPUSTAKAAN POLITEKNIK NEGERI JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6, 89–95. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JTT>
- Darsulanto, R. (2021). *PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) DALAM PROSES PENGGALIAN KEBUTUHAN DENGAN MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2008). *Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russel Beale. Human Computer Interaction Third Edition., Lancaster.*
- Endarti, S. (2022). *Perpustakaan sebagai Tempat Rekreasi Informasi.*
- 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>
- Frobenius, A. C. (2021). Perencanaan dan Evaluasi User Interface untuk Aplikasi Tunanetra Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Center Design dan

- QUIM Evaluation. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(2), 135. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i2.43040>
- Gde Ardikayana, I., & Mailangkay, A. (2021). "Towards Economic Recovery by Accelerating Human Capital and Digital Transformation" *Perbanas Institute-SNAP_2021_FULL PAPER_43 Menggunakan UI dan UX Untuk Anak Usia 5-13 Tahun*.
- Hartanto, W. K., Junaedi, D., & Kaburuan, E. R. (2019). Perancangan User Interface Game Angklung dengan Metode User Centered Design (Studi Kasus Saung Angklung Udjo). *Indonesian Journal on Computing (Indo-JC)*, 4(1), 85. <https://doi.org/10.21108/indojc.2019.4.1.273>
- Inlislite Perpustakaan Indonesia. (2016). *INLISLite Perpunas*. <https://inlislite.perpusnas.go.id/>
- Interaction Design Foundation. (2024). *4 Phases in User-centered Design*. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>
- Karim, A., Rizki, M. S., Rahma, T., & Novita Sari, S. (2023). *Pengaruh Perpustakaan Digital Dalam Meningkatkan Minat Membaca*. 11, 128–134. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/index>
- Khairil Ahsyar, T., Jakawendra, A., Studi Sistem Informasi, P., Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Jl Soebrantas KM, F. H., & Pekanbaru-Riau, P. (2020). ANALISA USABILITY WEBSITE BERITA ONLINE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 6(2), 165–172.
- Khatib Sulaiman, J., Aqiyla Silmy, S., Kurniawan, D., Meiriza, A., Rizky Oktadini, N., Eka Sevtyuni, P., & Sriwijaya, U. (2023). Evaluasi Usability Dan User Experience Pada Aplikasi Transportasi Online Lokal Berdasarkan Karakteristik Generasi Z Menggunakan Metode User Experience Questionnaire Dan Cognitive Walkthrough. *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, 12(6), 2023–4065.

- Mariko, S. (2019). APLIKASI WEBSITE BERBASIS HTML DAN JAVASCRIPT UNTUK MENYELESAIKAN FUNGSI INTEGRAL PADA MATA KULIAH KALKULUS. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 80–91. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6.1.22280>
- Orisa, M., Faisol, A., & Ashari, M. I. (2023). PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY (DSRM). In *JINTEKS* (Vol. 5, Issue 1).
- Pamela, D. (2023). *Minat Baca Anak Indonesia*. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5466417/minat-baca-anak-indonesia-tinggi-tapi-tingkat-literasi-masih-rendah-di-mana-masalahnya>
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing Second Edition How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*.
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). *Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking* (Vol. 3, Issue 11). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sarah Victoria, M., & Dwi Indriyanti, A. (2023). *Penerapan Metode User Centered Design (UCD) dalam Merancang User Interface Learning Management System Website Torche Education*.
- Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).
- 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>
- Zahra, F. (2019). *Usability Evaluation Model Development for Chronic Disease Management Mobile Applications* 598.

Zulkarnaen, A., Junaedi, D., & Darwiyanto, E. (n.d.). *Rekomendasi Perancangan User Interface Menggunakan Metode User Centered Design Pada Website E-Government Kota Sukabumi Recommendation User Interface Design Using User Centered Design Method on E-Government Website of Sukabumi City.*