

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ramadhana Dwi Wahyunan, “Redesign User Experience Sistem Manajemen Tugas Akhir (Sekawan) Program Studi Informatika Program Sarjana Menggunakan Metode Human Centered Design (Hcd),” 2022.
- [2] R. Adriani, Evaluasi Perbaikan Ui Ux Pada *Website* Dinas Pariwisata Tangerang Selatan Menggunakan Pendekatan Design Thinking dengan Metode Heuristic Evaluation Dan System Usability Scale. 2023.
- [3] A. N. Laily, R. I. Rokhmawati, and A. D. Herlambang, “Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD) (Studi Kasus: Djarum Beasiswa Plus),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 9, pp. 3153–3161, 2018.
- [4] A. H. Adinegoro, R. F. A. Aziza, and M. F. Mufhadhal, “Analisis Pengaruh *User interface* Dan User Experience Platform Online Menggunakan Metode Heuristik,” *Respati*, vol. 17, no. 2, p. 79, 2022.
- [5] A. dan Gunawan, “Rancang Bangun Aplikasi Bimbingan Skripsi Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” vol. 2, pp. 74–80, 2019.
- [6] C. Wiranata, Arianti, and Syamsul Bahri, “Analisis Desain *User interface* (Ui) Dan User Experience (Ux) Pengguna Aplikasi Antimacet,” *KHARISMA Tech*, vol. 18, no. 1, pp. 113–126, 2023.
- [7] L. P. Nugraha, R. S. Sianturi, and L. Fanani, “Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Knowledge Management System UMKM menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: UMKM Bogor),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 10, pp. 4829–4838, 2022.
- [8] Sahlan, D. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Management Projection Control Sheet Penjualan Produk Sembako Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming (Studi Kasus: Toko Suyudi Sembako). *BINER: Jurnal Ilmu Komputer, Teknik dan Multimedia*, 1(4), 880-896.
- [9] R. P. H. Wijaya, H. Tolle, and H. M. Az-Zahra, “Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Katering Sekolah Dengan Menggunakan Metode Human-Centered Design,” *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 3086–3093, 2019.

- [10] W. Muslimin and E. Zuraidah, "Desain UI/UX Prototype SPP Metode Human Centered Design," *Media Online*), vol. 4, no. 2, pp. 746–756, 2023.
- [11] A. Sabika, F. Wahid, F. Saphira Farhani, and N. Setiani, "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," *Ranc. Purwarupa Apl. Unib. Menggunakan Metod. Pendekatan Des. Think.*, no. Agustus, p. 5, 2017.
- [12] A. Kurniawan, R. I. Rokhmawati, and A. Rachmadi, "Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 8, pp. 2918–2926, 2018.
- [13] R. A. Akbar, H. M. Az-Zahra, and K. C. Brata, "Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1660–1668, 2019.
- [14] I. W. B. Diarsa, K. Y. Ernanda, and G. Indrawan, "Evaluasi Sistem Informasi Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Bangli Pada Aspek Usability Dengan Metode User Experience," *J. Ilmu Komput. Indones.*, vol. 6, no. 2, pp. 34–48, 2021.
- [15] M. Bachruddin, H. M. Az-Zahra, and ..., "Perancangan *User interface Website* Essential Clean dengan Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD)," ... *Teknol. Inf. dan ...*, vol. 6, no. 9, pp. 4534–4543, 2022.
- [16] P. A. Putri, W. Hayuhardhika, N. Putra, and Y. T. Mursityo, "Evaluasi dan Perbaikan *Website* SMA Negeri 01 Singosari dengan menggunakan Metode Human Centered Design (HCD)," vol. 5, no. 12, pp. 5228–5236, 2021.
- [17] Y. Nakao, M. Moriguchi, and H. Noda, "Using agile software development methods to support human-centered design," *NEC Tech. J.*, vol. 8, no. 3, pp. 37–40, 2014.
- [18] H. Tolle, R. I. Rokhmawati, and M. T. Eunike, "User experience design of malang city public service information mobile application using human-centered design method," *ACM Int. Conf. Proceeding Ser.*, pp. 200–205, 2020.
- [19] K. Zainurrohmah, D. Y. Kristiyanto, and D. Darmansah, "Evaluasi Usability *Website* Sistem Informasi Pelayanan Perizinan Banyumas (SIPANJIMAS) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 4, p. 510, 2022.
- [20] T. S. Pratiwi, P. Insani, L. Fitrianti, C. N. I. Sari, N. Siburian, and J.

- Wardi, “Pengaruh media terhadap opini milenial tentang vaksinasi,” *Senkim Semin. Nas. Karya Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 1, pp. 60–64, 2021.
- [21] M. Rizki, M. Arhami, and H. Huzeni, “Perbaikan Algoritma Naive Bayes Classifier Menggunakan Teknik Laplacian Correction,” *J. Teknol.*, vol. 21, no. 1, p. 39, 2021.
- [22] H. P. Aji and N. R. DPA, , S.T, M.Kom, “Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS,” *J. Buana Inform.*, vol. 11, no. 1, p. 63, 2020.
- [23] Widya Bayu Pratiwi and G. S. Nugraha, “Redesign UI Pada Tampilan Website Dinas Pariwisata Kota Mataram,” *J. Begawe Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 161–168, 2023.
- [24] F. E. Auliansyah, S. H. Wijoyo, and H. M. Az-Zahra, “Evaluasi website ngalup.co working space menggunakan user experience questionnaire (UEQ) dan focus group discussion (FGD) untuk meningkatkan user experience,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, pp. 7150–7158, 2019.
- [25] R. M. Aguss and E. B. Fahrizqi, “Analisis Tingkat Kepercayaan Diri Saat Bertanding Atlet Pencak Silat Perguruan Satria Sejati,” *Multilater. J. Pendidik. Jasm. dan Olahraga*, vol. 19, no. 2, p. 164, 2020.
- [26] A. S. Faqih and A. D. Wahyudi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus : Matchmaker),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–8, 2022.
- [27] Firmansyah, F. (2021). Implementasi System Usability Scale Pada Sistem Informasi Manajemen Anggaran Dan Kegiatan Di Badan Pusat Statistik. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), 165-175.
- [28] Rizal Munadi, Imadul Auwalin, Kahlil Muchtar, Syahrial, and Mansur Gapy, “Rancang Bangun Aplikasi E-Kuesioner Berbasis Web Dengan Menggunakan Skala Thurstone,” *KITEKTRO J. Komputer, Inf. Teknol. dan Elektro*, vol. 8, no. 1, pp. 1–9, 2023.
- [29] M. Overview, “Rancang Bangun Aplikasi Tryout Ujian Nasional Sekolah Menengah Pertama (SMP) Berbasis Android,” vol. 6, no. 2, pp. 577–588, 2016.
- [30] Syam, H. M. (2017). Pengaruh perilaku phubbing akibat penggunaan smartphone berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(3).

- [31] A. Nanda Syarif, N. Pambudiyatno, W. Utomo, J. I. Jemur Andayani No, and K. Siwalankerto Kec Wonocolo, “Rancangan Sistem Presensi Dan Rekapitulasi Jurnal Kegiatan Ojt Menggunakan Visual Studio Code Berbasis Web Di Airnav Cabang Matse,” *Pros. Semin. Nas. Inov. Teknol. Penerbangan Tahun*, p. 2023, 2023.
- [32] S. Dubbelink, “A Valuable User Experience,” no. July, 2022.
- [33] R. Mada, S. H. Wijoyo, and Suprpto, “Evaluasi dan Perancangan Desain Solusi *Website* Badan Pendapatan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah (BPPKAD) Kota Kediri menggunakan Metode Webqual, Design Thinking dan System Usability Scale (SUS),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 11, pp. 5218–5225, 2022.
- [34] A. Sabika, F. Wahid, F. Saphira Farhani, and N. Setiani, “Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking,” *Ranc. Purwarupa Apl. Unib. Menggunakan Metod. Pendekatan Des. Think.*, no. Agustus, p. 5, 2017.
- [35] R. Adolph, “Usability Evaluation in Industry,” pp. 1–23, 2016.
- [36] S. A. Prayoga, R. D. R. Dako, and W. Ridwan, “Redesign *Website* Sistem Informasi Teknik Elektro UNG Melalui Pendekatan Human Centered Design,” *Jambura J. Electr. Electron. Eng.*, vol. 5, no. 2, pp. 242–248, 2023.
- [37] R. M. A. Surya, D. C. Ramdani, I. Imaman, and A. Amrulloh, “Analisis Peran Desain Ui Terhadap Kepuasan Pengguna Di *Website* Tokopedia,” *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 7, no. 2, p. 251, 2023.
- [38] N. Nyoman, S. Ayu, and A. Dyatmika, “Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Pembelajaran Untuk Tari Tradisional Bali menggunakan Goal-Directed Desain,” no. September, 2020.