

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z., & Dewi, R. S. (2022). Evaluasi *Usability Website E-Commerce* Menggunakan Metode *Usability Testing*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 10(3), 211–218.
- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2022). *Digital marketing* (8th ed.). Pearson Education.
- Cavanaugh, A. B., Rahmawati, E., & Putra, I. G. N. A. W. (2023). Analisis dan Perancangan UI/UX Dengan Metode *User Centered Design* Pada Website DLU Ferry. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Dinamika*, 6(1), 34–42.
- Dayanthi, A., Sedyono, E., & Hendry, H. (2023). *User Experience Analysis From User Centered Design Approach in Marketing Website*. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 14(1), 19–24.
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Permana, O. A. (2022). *User Centered Design Method for Developing a Mobile-Based Product Distribution Application*. *Sinkron*, 7(1), 33–38.
- Dewi, I. M. K., & Suryani, N. N. (2022). Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi *Mobile Learning* Menggunakan Metode *UX Honeycomb*. *Jurnal Ilmiah Merpati*, 10(1), 17–25.
- Fahrullah, H. (2025). Perancangan UI/UX Pada *Website* Tinggal Order Dengan Figma Menggunakan Metode *User Centered Design*. *Jurnal Pelita Bangsa*, 1(1), 1–10.
- Fatmasari, F., & Fitriana, E. (2022). Analisis Penerapan *User Centered Design* Dalam Pengembangan Sistem Informasi Akademik. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 10(2), 115–123.
- Ferreira, J. M., Rodríguez, F., Santos, A., Acuña, S. T., & Juristo, N. (2024). *Impact of usability mechanisms: A family of experiments on efficiency, effectiveness and user satisfaction*.
- Firdani, E. F., Hanif, I. F., Febriansyah, M., & Widsono, M. Y. (2023). *Implementation of Website-Based UI UX Using the Design Thinking Method: Case*

Study at PT Jesinra Makmur Group. Journal of Advances in Information and Industrial Technology, 6(1).

Garrett, J. J. (2021). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). New Riders.

Khan, Q., Hickie, I. B., Loblay, V., Ekambareshwar, M., Zahed, I. U. M., Naderbagi, A., ... LaMonica, H. M. (2025). *Psychometric evaluation of the System Usability Scale in the context of a childrearing app co-designed for low- and middle-income countries*. Digital Health, 11, Article 20552076251335413.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2021). *Marketing Management* (16th ed.). Pearson Education.

Kujala, S. (2020). *User Involvement: A Review of the Benefits And Challenges*. Behaviour & Information Technology, 39(3), 225–241.

Kusumawardhani, N. W., & Rachmadi, R. F. (2021). Implementasi *User Centered Design* Pada Pengembangan Aplikasi E-Commerce. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 8(3), 241–248.

Kusumawardhani, R., Lestari, A. R., & Nugroho, H. A. (2022). Analisis *User Experience* Pada Aplikasi *Mobile* Menggunakan Metode *Honeycomb UX*. Jurnal Riset Informatika, 5(2), 99–107.

Leonard, V. R., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). Perancangan Ulang UI/UX Pada *Website* Lelangyuk Menggunakan Pendekatan *User Centered Design*. JTRISTE, 9(1), 31–45.

Machi, L. A., & McEvoy, B. T. (2016). *The Literature Review: Six Steps to Success* (3rd ed.). Corwin Press.

Marshanda, R. A., & Lestari, E. P. (2022). Evaluasi Prototipe Antarmuka Menggunakan Maze dan Figma Untuk Pengujian *User Experience*. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, 10(2), 95–101.

Maze. (n.d.). *How Your Usability Score is Calculated*. Maze Help Center. Retrieved July 21, 2025, Retrieved from <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated>

Muktamar, A., Lumingkewas, C. S., & Rofi'i, A. (2023). *The Implementation of User Centered Design Method in Developing UI/UX*. JISTE (Journal of Information System, Technology and Engineering), 1(2), 26–31.

Nielsen, J. (2000, March 19). *Why You Only Need to Test With 5 Users*. Nielsen Norman Group. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>.

Nielsen, J., & Budiu, R. (2020). *Mobile Usability* (2nd ed.). New Riders.

Norman, D. A., & Draper, S. W. (2020). *User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*. CRC Press.

Nugroho, M. A., & Rahmawati, S. (2023). Evaluasi *Usability* Dengan Pendekatan *User Centered Design* Pada Aplikasi *Mobile* Kesehatan. Jurnal Ilmiah Informatika, 11(1), 23–31.

Nuridin, F., & Rahmanto, A. B. (2021). Pengujian *Usability Website* Menggunakan Pendekatan ISO 9241-11. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika KOMPUTA, 10(1), 12–20.

Pratiwi, S. R., & Kusumawardani, A. R. (2022). Analisis *User Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi *E-Learning* Menggunakan *Heuristic Evaluation*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 10(2), 120–127.

PT Maula Maha Cipta. (2025). PT Maula Maha Cipta Solusi *Geoteknik* Inovatif dan Andal. Retrieved from <https://www.ptmmciptat.com/>.

Putra, A. D., & Widyastuti, A. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Dengan Pendekatan *Human-Centered Design*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 10(2), 93–100.

Rahayu, V., Kurniawati, I., Amsury, F., & Heriyanto, H. (2024). *Implementing Design Thinking for UI/UX Optimization: Insights from PT. Asuransi Simas Jiwa*. TIERS Information Technology Journal, 5(1), 20–33.

Rahmawati, F., & Prasetyo, E. (2022). Strategi Perancangan Antarmuka Berbasis *User Persona* Pada Aplikasi Pembelajaran Daring. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, 19(1), 45–53.

Ramadhani, A., Putri, R. M., & Nugroho, R. A. (2023). *Usability Testing* Pada Prototipe Aplikasi *Mobile* Untuk Evaluasi Interaksi Pengguna. *Jurnal Teknologi dan Rekayasa Sistem*, 6(1), 45–52.

Rizqi, P. N., Kaniawulan, I., & Sulisty, I. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi *E-Learning* Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Goal Directed Design* di SMAN 1 Purwakarta. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 3(3), 1–10.

Santoso, H., & Hartono, Y. (2020). Penerapan Metode *User Centered Design* Dalam Pengembangan Aplikasi *Mobile* Untuk Meningkatkan *User Experience*. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informasi*, 13(2), 78–85.

Saputra, I. G. N. A., Swastika, I. P. A., & Paramitha, A. A. I. I. (2023). Analisa dan Perancangan UI/UX Dengan Metode *User Centered Design* Pada *Website* Keenansupercar. *Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi (JTKSI)*, 6(1), 34–42.

Saputra, R. D., & Sutopo, J. (2021). Pengembangan *User Persona* Dalam Proses Desain UI/UX Aplikasi *Marketplace* Berbasis *Mobile*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(3), 533–540.

Sari, P. N., & Suhendra, R. (2021). Pengembangan Antarmuka Sistem Informasi Berbasis *User Centered Design*. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 9(1), 45–53.

Sekti, B. A., Stefanus, F. O., & Anwar, N. (2024). Analisis dan Desain UI/UX pada *Web Company Profile* Dengan Metode *Human Centered Design*. *IKRAITH-INFORMATIKA*, 8(1), 1–9.

Setiawan, A. R., Asfi, M., Sevtiana, A., Pranata, S., & Septian, W. E. (2023). *Design System* Pada Perancangan Antarmuka Perangkat Lunak Sistem Akses *Digital*. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(1), 56–64.

Setiawan, H. N., Helmiawan, M. A., & Firmansyah, E. (2025). Perancangan UI *Website* SDN Cijambe 1 Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD). *JIMT: Jurnal Informatika, Multimedia dan Teknik*, 1(2), 142–146.

Supriyadi, D., Safitri, S. T., & Kristiyanto, D. Y. (2024). *Higher education e-learning usability analysis using System Usability Scale (SUS)*. International Journal of Information System and Technology, 6(1), 1–17.

We Are Social, & Hootsuite. (2023). *Digital 2023: Indonesia*. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>.

Wibowo, R. A., & Azzahra, M. N. (2021). *User Interface Design Evaluation of Mobile Application Using Goal Question Metric (GQM) Approach*. Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi), 5(6), 1057–1064.

Widyastuti, F., Sari, D. A. P., & Nugroho, H. (2021). Pengaruh Pendekatan *User Centered Design* Terhadap Peningkatan *User Experience*. Jurnal Media Informatika Budidarma, 5(3), 455–462.

Wijayanti, R. D., & Putra, A. D. (2022). Prinsip dan Tahapan *User Centered Design* Dalam Pengembangan Sistem Informasi. Jurnal Informatika, 16(1), 45–53.

Wira, P. D., Gede, H. P., & Kadek, D. (2024). *User Centered Design Approach in Developing User Interface and User Experience of Sculptify Mobile Application*. INTEL MATICS, 4(1), 52–58.

Wulandari, P. S., & Nugroho, A. S. (2021). Pengukuran *User Experience* Menggunakan Metode UEQ Pada Aplikasi Layanan *Digital* Pemerintahan. Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan (JIMP), 6(2), 104–110.

Yasmine, H. T., & Atmojo, W. T. (2022). *UI/UX Design for Tourism Village Website Using the User Centered Design Method*. TIERS Information Technology Journal, 3(2), 100–114.

Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Desain Ulang UI (*User Interface*) *Company Profile* Berbasis *Website* Menggunakan Metode (UCD) *User Centered Design*. Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya, 3(1), 17–26.