

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Arifin, D. M., Kartika Safitri, R., Ramadhansyah, D. S., Rahman, D. A., Amini, R., Salechah, D., Setiani, N., & Zukhri, Z. (2018). Implementasi Prinsip Desain Antarmuka pada Purwarupa Website Edukasi Bencana. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi), 11–2018.
- Bani Muhamad, F. P., Bunga, M. S., Darsih, D., & Firmansyah, F. (2020). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Pelayanan Publik Smart Rt/Rw Untuk Desa Terusan Kecamatan Sindang Kabupaten Indr
- Boas Gallaran, F., Nur Riyanti, F., & Suropto Pasinggi, E. (2022). Sistem Informasi Kuliner Halal Berbasis Website Di Kabupaten Toraja Utara Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD). *Infinity*, 1(2), 1–9.
<https://doi.org/10.47178/infinity.v1i2.1505>
- Damayanti, D. (2014). Sihapes (Sistem Informasi Hasil Penilaian Siswa) Bagi Sekolah Menengah Pertama Di SMP Negeri 7 Semarang. *Edu Komputika Journal*, 1(2), 52– 62.
- Darmawan, R. (2013). Pengalaman, *Usability* , dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 4(2), 95–102.
<https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>
- Delice, A. (2010). The sampling issues in quantitative research. *Educational Sciences: Theory & Practices*, 10(4), 2001– 2019.
- Dengen, N., & Hatta, H. R. (2005). Pembangunan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser. *Jurnal Informatika Mularwan*, 5(2002), 5–22. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/27>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System *Usability*

- Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74.
<https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode *Prototype* Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis *Web*. *Paradigma- Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2), 151–157.
<https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Ghufron, K. M., Kusuma, W. A., & Fauzan, F. (2020). Penggunaan *User Persona* Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2), 90–99. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v3i2.587>
- Hendro Setyo Wahyudi, M. P. S. (2014). Artikel Teknologi dan Kehidupan Masyarakat Hendro Setyo Wahyudi, Mita Puspita Sukmasari 1. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3 (1), 12.
<https://media.neliti.com/media/publications/227634-teknologi-dan-kehidupan-masyarakat-7686df94.pdf>
- Herliana, A., & Rasyid, P. M. (2016). Sistem Informasi Monitoring Pengembangan Software Pada Tahap. *Jurnal Informatika*, 1, 41–50.
- Hidayat, A., & Fauziyyah, H. M. (2022). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(1), 1–10.
- Husnul Khaatimah, R. W. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87.
- Indhira, B. (2008). ANALISA *USABILITY* PADA *WEBSITE* AIRLANGGA UNIVERSITY E-LEARNING APPLICATIONS (Studi Deskriptif di Kalangan Mahasiswa Pengguna *Website* E-learning AULA) Beata. 282.
- Kaban, E., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2019). Evaluasi *Usability* Menggunakan Metode System *Usability* Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J- PTIIK) Universitas Brawijaya*, 3(2), 8952–8958.
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan

- Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis *Web* Dengan Metode *User Centered Design*. *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10(2), 106. <https://doi.org/10.24853/justit.10>. *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10(2), 106.
- Kartini, K. (2018). Keefektifan Teknik *Storyboard* Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII a Mts Muhammadiyah Limbung. *Konfiks : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 59. <https://doi.org/10.26618/jk.v5i2.1424>
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). Pengujian *Usability* Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode *System Usability Scale* (Sus). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam *Storyboard* Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kurniawan, t bayu, & Syarifuddin. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL. *Jurnal Tikar*, 1(2), 192–206. https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121
- Malabay. (2016). Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1), 21–26. <https://digilib.esaunggul.ac.id/pemanfaatan-flowchart-untuk-kebutuhan-deskripsi-proses-bisnis-9347.html>
- Maulana, R. T. (2020). Perancangan *User Interface User Experience* Dengan Metode *User Centered Design* Pada Aplikasi Mobile Auctentik [Universitas Islam Indonesia]. In *Informatics Engineering*. <https://dspace.uui.ac.id/123456789/28891>
- Meisak, D., Hendri, & Agustini, S. R. (2022). Penerapan Metode *Prototype* Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(4), 1–11. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i4.1066>
- Muhammad Shulhan Khairy. (2022). Penerapan Design Thinking Pada

- Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen- Panen.” *Jurnal Informatika Polinema*, 8(3), 39– 44.
<https://doi.org/10.33795/jip.v8i3.818>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33– 47.
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nugroho, K. T., Julianto, B., & Nur MS, D. F. (2022). *Usability testing* pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode *System Usability scale*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 11(1), 74. <https://doi.org/10.23887/janapati.v11i1.43209>
- Nurhasanah, Y. I., & Destyany, S. (2011). Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup. *Jurnal Informatika*, 2(2), 1–12.
- Oktavianti, G. (2019). Pengantar Sistem Informasi. Universitas Mercu Buana, March, 1–30.
https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Sistem_Informasi/8VNLDwA_AQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Perdanakusuma, A. R., Renat, A., & Ramadhanti, Z. P. (2021). *User Interface Design Development on PT SAMUDERA INDONESIA Website Using Human Centered Design Method* Perancangan *User Interface E-Learning Training Program* Kemaritiman dan Logistik PT. Samudera Indonesia dengan Metode *User Centered Design (UCD)*. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 5(1), 1–9.
<https://doi.org/10.21070/jicte.v5i1.1314>
- Pranata, D. A., Suwita, T., Margareta, V., & Luna, E. (2023). Pengujian *Usability Website J&T Express Menggunakan System Usability Scale (SUS)*. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 7(1), 253–262.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/3419>
- Pratama, B. A., Proboyekti, U., & Wijana, K. (2021). Penerapan Metode

- User Centered Design* (UCD) Dalam Pembangunan Layanan Online Jual Beli Barang Bekas. Jurnal Terapan Teknologi Informasi, 4(1), 33–43. <https://doi.org/10.21460/jutei.2020.41.192>
- Priowibowo, B., Effendy, V., & Junaedi, D. (2020). Designing *user* interface using *user* - centered design method on reproductive health learning for visual impairment teenagers. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 830(2). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/830/2/022092>
- 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.
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping. JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, 2(2), 54–61.
- Putra, K. N. B., Swandi, I. W., & Ari, I. A. D. K. (2023). Perancangan *User* Interface Dan *User* Experience Pada Aplikasi Pencari Pekerja Di Pt Kalman Group Indonesia. Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 4(02), 256–265. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i02.2454>
- Rahman, M. F., & Priharsari, D. (2022). Pemodelan *Wireframe* Sistem Manajemen Proyek Perangkat Lunak (Studi Kasus: PT. Arkatama Multisolusindo). Jurnal Pengembangan Teknologi ..., 6(7). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11356%0Ahttp://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/11356/5014>
- Rochmawati, I. (2019). Analisis *user* interface situs *web* iwearup.com. Visualita, 7(2), 31–44.
- Sagala Enjelina, E. I. (2016). Perancangan Aplikasi Berbasis *Web* Interaktif Haloapp Berbasis Android dan iOS Sagala Enjelina , Entik Insannudin Sistem Multimedia Telkom University Abstraksi Pendahuluan Tinjauan Pustaka. Sistem Multimedia Telkom University, 2(Juli), 1.
- Santoso, J. (2018). *Usability* *User* Interface dan *User* Experience Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkulu Berbasis Android. Jurnal Sistem Dan Informatika, 12(2), 174–181. <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/178>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam

- Rancang Bangun Layout *Web* dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156–163.
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>156
- Saputri, I. S. Y., Fadli, M., & Surya, I. (2017). Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*) Berbasis *Web*. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 6(2), 269–278.
<https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakt/article/view/1378>
- Savira, Y. P., Paputungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Analisis *User Experience* pada Pendekatan *User Centered Design* dalam rancangan Aplikasi Placeplus. *Automata*, 1(2), 28–29.
- Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (2021). Perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Situs *Web* Kalografi. *Automata*, 2.
<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40597%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/40597/18523239.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Supardianto, & Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (*User Centered Design*) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis *Web* di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 4(1), 1–10.
<http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Surahman, M., Widiyasono, N., & Gunawan, R. (2021). Analisis *Usability* dan *User Experience* Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Menggunakan *System Usability scale* dan *User Experience Questionnaire*. *Jurnal Siliwangi Seri Sains Dan Teknologi*, 7(1), 1–8.
- Sutabri, T. (2012). Analisis sistem informasi (1 (ed.)). ANDI.
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis *User Flow* pada *Website* Pendidikan: Studi Kasus *Website* DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis *Android*. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40.
<https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>
- Utomo, T. W. W., & Andalina, B. M. (2009). Pengembangan kapasitas

Rukun Tetangga/Rukun Warga sebagai organisasi “akar rumput” dalam era desentralisasi luas. *Ilmu Administrasi*, 6(1), 18–33.

Williams, A. (2009). *User -centered design, activity-centered design, and goal-directed design: A review of three methods for designing web applications*. SIGDOC'09 - Proceedings of the 27th ACM International Conference on Design of Communication, 1–8. <https://doi.org/10.1145/1621995.1621997>

Wiryawan, M. B. (2011). *User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual*. *Humaniora*, 2(2), 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>

Wiwesa, N. R. (2021). *User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan*. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.

Zuhdi, S., Ferizko, A., & Melinda, P. (2020). *Penguatan Kelembagaan Rukun Tetangga Dan Rukun Warga (Rt/Rw) Di Kelurahan Rintis Kecamatan Lima Puluh Kota Pekanbaru*. *Jurnal Manajemen Pelayanan Publik*, 3(1), 49. <https://doi.org/10.24198/jmpp.v3i1.23683>