

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2016). *Easy & Simple - Web Programming*. 1. <https://books.google.co.id/books?id=E4tKDwAAQBAJ&pg=PA1&dq=pengertian+website&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEWjCILyX3t3aAhWBfrwKHb6RCxYQ6AEIPzAF#v=onepage&q=pengertian%0Awebsite&f=false>
- Akhrian Syahidi, A., & Tolle, H. (2021). Evaluation of User Experience in Translator Applications (Banjar-Indonesian and Indonesian-Banjar) Based on Mobile Augmented Reality Technology using the UX Honeycomb Method. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 6(1), 7–13. <https://doi.org/10.21512/jggag.v6i1.7430>
- Amin, N. F. (2023). Populasi dan Sampel. *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*, 14(1), 103–116.
- Andhyka Kusuma, W., Rizal Ashari, M., Dwi Oktaviani, C., & Natasya Na'im, A. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Perangkat Lunak(Studi Kasus :Pengaruh Kurangnya Dosen Pengajar Dan Ruang Kelas Terhadap Sistem Penjadwakan). *Seminar Nasional Teknologi Dan Rekayasa*, 5, 171–183.
- Anjelita, P., & Rosiska, E. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Learning Pada Smk Negeri 3 Batam. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 1(1), 132–141.
- Beaird, J. (2010). The principles of beautiful Web design. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 59(1), 1–29.
- Damayani, D. (2014). Sihapes (Sistem Informasi Hasil Penilaian Siswa) Bagi Sekolah Menengah Pertama Di SMP Negeri 7 Semarang. *Edu Komputika Journal*, 1(2), 52–62.
- Delíce, A. (2001). The sampling issues in quantitative research. *Educational Sciences: Theory & Practices*, 10(4), 2001–2019.
- 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>
- Firdaus, A. R., Wardani, N. H., & Fanani, L. (2019). Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan Usability pada System Autoworksys pada PT. Prima Berkas Gemilang dengan menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5799–

5807. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5580>
- 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. *JUTEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, 10(1). <https://doi.org/10.51530/jutekin.v10i1.647>
- Husnul Khaatimah, R. W. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87.
- Juansyah, An[1] A. Juansyah, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android,” J. Ilm. Komput. dan Inform., vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.di. (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.
- 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>
- Khairy, M. S. (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>
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknolo*
- Hamidani, S., & Etriyanti, E. (2021). Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Kota Lubuklinggau Berbasis Website Website-based Lubuklinggau City Public Complaint Information System. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya*, 3(2), 61–67.
- Khadijah. (2022). Studi Perbandingan Metodologi UI/UX. *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(4), 292–301.
- Novris, M. A. R., Yoyon Efendi, Dwi Haryono, & Fatdha, T. S. E. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Masyarakat Kecamatan Rupidengan Metode Design Thinking. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 10(1). <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1000>
- Nur Rachmawati, A., & Puspaning Ramadhan, V. (2024). *Optimasi UI/UX Website*

- Dengan Design Thinking (Studi Kasus Kelurahan Tlogomas Kota Malang)*. 7(2021), 1–8.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13, 1175.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Silalahi, J. A., Budiman, A., Priandika, A. T., & Napianto, R. (2023). Sistem Informasi Pelayanan Pengaduan Masyarakat Berbasis Web Studi Kasus Polsek Sukarame. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 262–269.
- gi, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Kurniati, K. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(1), 16–27. <https://doi.org/10.51519/journalsea.v2i1.89>
- Malabay. (2016). kPemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1), 21–26.
- Marbun, R. R., Al Mufied, F., & Fauzi, R. (2022). Perancangan User Interface/User Experience (Ui/Ux) Website Helpmeong Untuk Shelter Menggunakan Metode Goal-Directed Design. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(4), 1096–1109. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i4.3190>
- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 02, 50–59.
- 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>
- Nielsen, J. (2019). *Ten usability heuristics*. NN group. <https://pdfs.semanticscholar.org/5f03/b251093aee730ab9772db2e1a8a7eb85>

22cb.pdf

- 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>
- Nursyanti, R., Alamsyah, R. Y. R., & Perdana, S. (2019). Perancangan Aplikasi Berbasis Web Untuk Membantu Pengujian Kualitas Kain Tekstil Otomotif. *Manajemen Sistem Informasi Dan Telematika*, 10, 154–155.
- Pratama, M. A. T., & Cahyadi, A. T. (2020). Effect of User Interface and User Experience on Application Sales. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 879(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/879/1/012133>
- Purwanza, S. W., Wardhana, A., Mufidah, A., Renggo, Y. R., Hudang, A. K., Setiawan, J., & Darwin. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. In *Media Sains Indonesia* (Issue March).
- Rahman, M. F., & Prihasari, D. (2022). Pemodelan Wireframe Sistem Manajemen Proyek Perangkat Lunak (Studi Kasus: PT. Arkatama Multisolusindo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3372–3378. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- 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.
- Setya, H., Lituhayu, T., & Ramdani, C. (2024). Redesign Compro Kodegiri Dengan Metode Design Thinking: Studi Kasus Kodegiri. 2, 114–122.
- Suparni. (2016). *The dynamic effects of customers' attributions of coproduction motives for customer's satisfaction over time*. 2(1), 57–63. <http://toc.proceedings.com/30523webtoc.pdf>
- Susilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 3(1), 35–44.
- 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>

- Veni Manik, Hetty Primasari, C., Yohanes Priadi Wibisono, & Aloysius Bagas Pradipta Irianto. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1.286>
- 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>