

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aisy, R., Mursityo, Y. T., & Wijoyo, S. H. (2024). Evaluasi *Usability* Aplikasi *Mobile* Sampungan Menggunakan *Metode Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241116613>
- APJII. (2024). Internet Indonesia. *Survei Penetrasi Internet Indonesia*, 1–90. <https://survei.apjii.or.id/survei/group/9>
- Ariyani, N. F., Meutia, N., Ahmadiyah, A. S., Sungkono, K. R., Sarno, R., Munif, A., & Hidayati, S. C. (2020). Rancang Bangun dan Pemanfaatan Teknologi Barcode dalam Sistem Informasi Data Ternak di Desa Binaan LAZ Al-Azhar. *Sewagati*, 4(3), 197. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v4i3.7914>
- Brooke, J. (2013). *SUS: A Retrospective*. January 2013.
- Denis, R., Iwut, T. I., & Ibrahim, N. (2019). PERANCANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK TICKET ACARA BERBASIS QR CODE DESIGN ANDROID APPLICATIONS FOR TICKET EVENTS BASED QR CODE. 1(1), 235–244.
- Fajri, M., Daneswara, D. Z., Saragih, A. S. S. R. T., Sihombing, M. G., Abbednego Kuncorojati6, J. A. S., Salim, D. B. D., & Lishobrina, L. F. (2024). PENERAPAN DESIGN THINKING PADA INDUSTRI PARIWISATA DI PURWOKERTO BERBASIS APLIKASI STUDI KASUS DI KABUPATEN BANYUMAS. 1–9.
- Fatimah Azzahra, A. (2023). Redesain Website Desa Wisata Branjang Menggunakan Metode Design Thingking. *Eastasouth Journal of Positive Community Services*, 1(02), 45–54. <https://doi.org/10.58812/ejpcs.v1i02.66>
- Hananto, B. A. (2020). Tinjauan Tipografi dalam Konteks industri 4.0. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2020*, 3, 132–139. <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/278>
- Hetler, A. (2022). *Mobile website vs. app: What's the difference?* <https://www.techtarget.com/whatis/feature/Mobile-website-vs-app-Whats-the-difference>
- Hidayanti, P. E., Handayani, R. I., & Rifai, B. (2023). UI/UX Design of Online Tickets for Situ Pasir Maung Tourism in Dago Village Using the Figma Application. *Sinkron*, 8(4), 1051–1063. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i2.12098>
- Juniantari, M., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2023). Design Thinking Approach in The Development of Cirgeo's World Media. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 12(1), 42–55. <https://doi.org/10.23887/janapati.v12i1.55203>
- Karyadi, H., Pratiwi, D. I., Danis, E. H., Suyanto, D. P., & Hendrayadi. (2018). *Taman Nasional Kerinci seblat*.
- Kemenparekraf, B. (2024). *Siaran Pers: Kemenparekraf dan APGI Siap Gelar “2nd Indonesia Mountain Tourism Conference 2024.”* <https://kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-kemenparekraf-dan-apgi-siap-gelar-2nd-indonesia-mountain-tourism-conference-2024>
- Khadijah. (2022). Studi Perbandingan Metodologi UI/UX. *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(4), 292–301. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i4.1808>

- Kusuma, O., Munir, A., & Surasa, H. (2023). Usability Testing Aplikasi Hi Jobs! Menggunakan Teknik Performance Measurement dan Concurrent Think Aloud. *Jurnal Kharisma Tech*, 18(2), 133–147.
- Nabila, G., & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *Mdp Student Conference (Msc)*, 231–238.
- Nur Ramadhani, N. P., Kartika Dewi, R., & Al Huda, F. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Promosi Wisata Lahor di Masa Pandemi menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 2557–2566. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11109>
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Jepara Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(1), 757–763. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.543>
- Rahman, F. A., Kristiyanto, A., & Sugiyanto, S. (2017). Motif, Motivasi, Dan Manfaat Aktivitas pendakian Gunung Sebagai Olahraga Rekreasi Masyarakat. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(2), 143–153. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i2.4251>
- Rianingtyas, A. K., & Wardani, K. K. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.36874>
- Safri, M., Aima, M. H., & Santowijaya, A. (2023). Analisis Jumlah Kunjungan Wisatawan di Destinasi Wisata Alam TNKS Jambi. ... *Dan Pemasaran Digital*, 1(3), 180–191. <https://siberpublisher.org/JMPD/article/view/62%0Ahttps://siberpublisher.org/JMPD/article/download/62/43>
- Salsabila, A., Uliartha, M., & Setiawan, H. (2024). *EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MATAHARI MALL DENGAN*. 2(1), 18–28.
- Saptaji, H. (2023). *Perancangan Informasi Pengolahan Mangrove Jackie Gold Melalui Media Buku*. 04(01), 60–75. [https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/8806/%0Ahttps://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/8806/8/UNIKOM_Hari Saptaji_Bab 2.pdf](https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/8806/%0Ahttps://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/8806/8/UNIKOM_Hari%20Saptaji_Bab%202.pdf)
- Subhiyakto, E. R., Astuti, Y. P., & Umaroh, L. (2021). Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 145–154. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v1i1.4266>
- Suharjanti, J. M. F. H. D. N. K. (2023). *SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET MASUK WISATA JEMBATAN CINTA BERBASIS WEB*. 18(1), 84–92.
- Sukma, A. P., Yusuf, R., & Dai, R. H. (2023). *ANALISIS PENGUKURAN USABILITY SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BAZNAS (SIMBA) MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*. 3(2), 224–231.
- Susianto, D. (2019). *Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil*. 2, 60–71.
- Suwarno, A., Edora, E., & Hamimi, R. (2023). Pemodelan Aplikasi Pemesanan E-Tiket pendakian Gunung Berbasis Android. *TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, 13(1), 133–145. <https://doi.org/10.36350/jbs.v13i1.188>

- Taufiqul Hidayat, M., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ladder Menggunakan Metode Design Thinking. *Jtriste*, 9(2), 50–64. <https://doi.org/10.55645/jtriste.v9i2.377>
- Tullis, T. S., & Stetson, J. N. (2004). A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability ABSTRACT: Introduction. *Usability Professional Association Conference*, June, 1–12. <http://home.comcast.net/~tomtullis/publications/UPA2004TullisStetson.pdf>
- Utami, N. W., Arthana, I. K. R., & Darmawiguna, I. G. M. (2020). Evaluasi Usability Pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 107. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23663>
- Wiguna, H. S., Muchtar, H., & Situmorang, R. (2020). E-ticket Application. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, 5(2), 389–399. <https://peneliti.net/index.php/IJEIT>
- Zharandont, & Patrycia. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia. *Humaniora Binus*, 2(Terminologi warna), 1086. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>