

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2019). Analisis Aplikasi Mobile Transportasi Online Menggunakan User Experience Questionnaire pada Era Milenial dan Z. *JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS*, 9(2), 204–211. <https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp204-211>
- Aryahiyyah, A., & Mulyani, S. (2024). NILAI BUDAYA PADA SASTRA CYBER SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN DI SMA. *Jurnal Literasi*, 8, 84–91.
- Attas, S. G., Yarmi, G., & Darwin, D. (2021). Minat Baca Cerpen Terhadap Pemahaman Struktur Cerpen Yang Baik Dan Benar Pembaca Rubrik Cerpen Portal Basabasi.Co. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(02), 10–15. <https://doi.org/10.46772/semantika.v2i02.381>
- Azisz, A. M., & Kusuma, W. A. (2024). Perancangan User Interface & User Experience Aplikasi TipsnTrip Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 5(2), 225–232. <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i2.20915>
- Badriyyah, S., & Putra, A. B. (2023). PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLA POLA TIDUR DENGAN METODE UX DESIGN THINKING. *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas (SIBC)*, 16(2), 111–117.
- Charle Burnette, PhD. (2018). *What is Design Thinking*.
- Chrisna, E. B., & Tanaem, P. F. (2025). EVALUASI TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP FLEARN UKSW MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) SEBAGAI TINJAUAN TERHADAP PENGALAMAN PEMBELAJARAN MAHASISWA. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 10(2), 1209–1220. <https://doi.org/10.29100/jipi.v10i2.6187>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2024, Oktober 8). *What is Design Thinking and Why Is It So Popular?* The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Damayanti, I. D., Firdaus, A., & Indah, D. R. (2024). Penerapan Metode Design thinking Pada Pengembangan Knowledge Management System Pembelajaran SMA. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9(3), 313–325. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v9i3.6138>
- Dedi Saputra, S.Pd, M.Kom. (2020). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*. Universitas Bina Sarana Informatika.
- Dewa, R. F., Suratno, T., & Utomo, P. E. P. (2024). ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX SISTEM RECALL DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN REMOTE USABILITY TESTING. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 12(2), 277–286. <https://doi.org/10.26418/justin.v12i2.74013>
- Dewanto Muhammad Zulqadri and Burhan Nurgiyantoro. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi)*, 25(1), 103–120.
- Firmansyah, R., & Hunaifi, N. (2020). Perancangan Sistem Informasi Literasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Baca. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*, 10(1), 52–61.
- Frost, B. (2016). *Atomic design*. Brad Frost.

- Gibbons, S. (2018, Januari 14). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Hidayatuallah Himawan & Mangaras Yanu F. (2020). *Interface User Experience*. UPN Veteran Yogyakarta.
- I Komang Budi Mas Aryawan & Nyoman Ayu Nila Dewi. (2024). Evaluasi User Experience SIPENA Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Jurnal Ilmu Komputer*, 17(1), 16–25.
- Irawan, B. I., & Mahardhika, G. P. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub dengan Metode User Centered Design. *Jurnal Automata*, 3(2).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2022). *Laporan Pisa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Khadijah, K. (2023). Studi Perbandingan Metodologi UI/UX (Studi Kasus: Prototype Aplikasi PDBI Academic Information System). *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 2(4), 292–301. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i4.1808>
- 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>
- Krug, S. (2010). *Don't make me think! A common sense approach to web usability* (2. ed. [updated with three new chapters]). New Riders.
- Nancy Law, David Woo, & Jimmy de la Torre. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. UNESCO.
- Nugraha, D., & Octavianah, D. (2020). Diskursus Literasi Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 107–126. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.789>
- Nugraheni, D. M. K., & Setiyoningsih, S. (2021). Upaya Pembaruan Kegiatan Kearsipan dengan Memanfaatkan User Persona dan User Journey Map. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 12(2), 93–101. <https://doi.org/10.14710/jmasif.12.2.41761>
- Owen, M. (2025, Mei 25). *How your Usability Score is calculated*. Maze Help. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated>
- Permatasari, A. D., Iftitah, K. N., Sugiarti, Y., & Anwas, E. O. M. (2022). Peningkatan Literasi Indonesia Melalui Buku Elektronik. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 261–282. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p261--282>
- Pertiwi, S. A. D., & Wati, R. (2022b). Maraknya Platform Sastra Cyber Berdampak Terhadap Dunia Literasi Di Indonesia. *Literasi : Jurnal Bahasa dan Sastra*

Indonesia serta Pembelajarannya, 6(1), 17–25.
<https://doi.org/10.25157/literasi.v6i1.6689>

- Praningrum, H. I., & Wati, R. (2021). Berbagai Topik Sastra Dalam Ranah Cyber: Dari Popularitas Hingga Komunitas Cerita Bertopik Misteri. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 5(1), 11–19.
<https://doi.org/10.25157/literasi.v5i1.4632>
- Prasetyo, M. A., Rozikin, M. C., & Dewi, R. S. (2021). Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Kost Abc Di Kota Xyz Menggunakan Metode Design Thinking. *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering*, 3(1), 36–44.
- Schrepp, D. M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2004). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction* (4th ed). Pearson/Addison Wesley.
- 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>
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Uzayr, S. B. (2022). *Mastering UI Mockups and Frameworks: A Beginner's Guide* (1 ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b22860>
- Yusanta, F. B., & Wati, R. (2020). Eksistensi Sastra Cyber: Webtoon Dan Wattpad Menjadi Sastra Populer Dan Lahan Publikasi Bagi Pengarang. *Jurnal Literasi*, 4(1), 1–7.