

Daftar Pustaka

- Alijoyo, A., Wijaya, Q. B., & Jacob, I. (2009). *Structured or Semi-structured Interviews*. CRMS(Center for Risk Management Studies). www.lspmks.-
- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuarsono. (2019). KUALITAS PELAYANAN KESEHATAN DI PUSAT KESEHATAN MASYARAKAT KEMBANG SERI KECAMATAN TALANG EMPAT KABUPATEN BENGKULU TENGAH. *JurnalKomunikasi&AdministrasiPublik*, 6.
- Ardiana, S., & Suratman, B. (2021). Pengelolaan Arsip Dalam Mendukung Pelayanan Informasi Pada Bagian Tata Usaha di Dinas Sosial Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Arief, R., Widodo, S., Bima Kurniawan, A., & Arkan, F. (2023). MODEL AGILE SCRUM UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM Pencarian DOKUMEN SURAT DIGITAL BERBASIS KONTEN TERKLASIFIKASI DENGAN ONTOLOGI. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 10. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023106817>
- Bevan, N., Carter, J., Earthy, J., Geis, T., & Harker, S. (2016). New ISO standards for usability, *Usability reports and Usability measures. Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 9731, 268–278. https://doi.org/10.1007/978-3-319-39510-4_25
- Cerah, M., & Alfresi, A. I. (2024). 3 RD MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2024 Universitas Multi Data Palembang | 201 Perancangan UI/UX Aplikasi E-Arsip Data Debitur Pada PT. Bank Rakyat Indonesia. *3RDMDPSTUDENTCONFERENCE(MSC)*.
- Coiera, E. (2002). Interaction design theory. *International Journal of Medical Informatics*. www.elsevier.com/locate/ijmedinf
- Cunha, L. (2022). *How your Usability Score is calculated – Maze Help*. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated>
- Cunha, L. (2024, March). *Maze reports* . <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052722693-Maze-reports>
- Darma Krismanda, T., Setiyawati, N., Kristen, U., Wacana, S., & Tengah, J. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE FITUR DIGITAL BANKING JAGO LAST WISH MENGGUNAKAN *DESIGN THINKING*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5.
- Dewi, P. W. S., Dantes, G. R., & Indrawan, G. (2020). User experience evaluation of e-report application using cognitive walkthrough (cw), heuristic evaluation (he) and *User Experience Questionnaire (ueq)*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1516(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1516/1/012024>
- Fahreo Iddo Putera Dewangga, Prisa Marga Kusumantara, & Dhian Satria Yudha Kartika. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem

- Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 21–32. <https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.621>
- Fathin, *, & Syah, A. (2024a). Mengoptimalkan Desain UI/UX: Perbandingan Antara *Design Thinking* dan User-Centered Design. *Seminar Nasional Informatika-FTI UPGRIS*, 2.
- Fathin, & Syah, A. (2024b). Mengoptimalkan Desain UI/UX: Perbandingan Antara *Design Thinking* dan User-Centered Design. *Seminar Nasional Informatika-FTI UPGRIS*, 2.
- Fathurrahman, A., Amelia, T., Sagirani, T., Program,), Jurusan, S. /, & Informasi, S. (2022). Perancangan UI/UX pada Startup Suvis Indonesia Menggunakan Metode Lean UX Startup. In *JSIKA* (Vol. 11, Issue 2).
- Fatwa, A., & Candra, M. (2022). PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM RANCANG PROTOTIPE APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM PEMINJAMAN DOKUMEN ARSIP DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR. In *Juli* (Vol. 2, Issue 04).
- Fessenden, T. (2021, April). *Design Systems* 101. <https://www.nngroup.com/articles/design-systems-101/>
- Firmansyah, D., Pasim Sukabumi, S., & Al Fath Sukabumi, S. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927>
- Garrett, J. J. (2011). *THE ELEMENTS OF USER EXPERIENCE*. New Riders1249 Eighth Street Berkeley, CA 94710. https://www.scribd.com/embeds/609825976/content?start_page=1&view_mode=scroll&access_key=key-ffexxf7r1bzEfWu3HKwf
- 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>
- Hendriyani, M. (2021). *PEMBERKASAN ARSIP DINAMIS AKTIF DI SUBBAGIAN PERSURATAN DAN ARSIP AKTIF PADA ARSIP NASIONAL REPUBLIK INDONESIA (ANRI)*. 10.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). ANALYSIS AND DESIGN OF USER INTERFACE/USER EXPERIENCE WITH THE *DESIGN THINKING* METHOD IN THE ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Insani, M. A., Gustalika, M. A., & Kresna, I. (2022). Prototype Desain User Interface Aplikasi My School Menggunakan Metode Lean UX. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 626–635. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1806>

- Interaction Design Foundation. (2016). *What is Design Thinking? — updated 2024* | IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- ISO 9241-210. (2019). *Ergonomics of human-system interaction - Part 210: Human-centred design for interactive systems (ISO 9241-210:2019)*.
- Jakob Nielsen. (2012, January 3). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nngroup.Com. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Jelantik, S. G. N. K. S. A., Satwika, I. P., & Anggara, I. N. Y. (2019). Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan *User Experience Questionnaire* (Arya Jelantik) Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8. www.siska.primakara.
- 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>
- Kantor Bahasa Provinsi Jambi. (2024). *Sejarah*. <https://balaibahasajambi.kemdikbud.go.id/sejarah/>
- Kartiko, C., Arrasyid, H. A., & Wardhana, A. C. (2021). Designing a mobile user experience student knowledge management system using Lean UX. *Journal of Engineering and Applied Technology*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jeatech.v2i1.39476>
- Khadijah. (2022). STUDI PERBANDINGAN METODOLOGI UI/UX (STUDI KASUS: PROTOTYPE APLIKASI PDBI ACADEMIC INFORMATION SYSTEM). *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2.
- Khairy, M. S., & Firmansyah, G. G. (2022). *JIP (Jurnal Informatika Polinema) PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MARKETPLACE SISTEM RANTAI PASOK “PANEN-PANEN.”*
- Kresna A, I., & Yuliana, D. (2022). RANCANG BANGUN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN DOKUMEN BERBASIS WEBSITE DI KABUPATEN TEGAL. *LEDGER: Journal Informatic and Information Technology*, 1(2), 29–38. <https://doi.org/10.20895/ledger.v1i2.828>
- Kurniawan, H., & Adiwijaya, F. F. (2021). PENERAPAN DESAIN SISTEM MENGGUNAKAN METODE ATOMIC DESIGN DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUKABUMI. *KOMPUTA: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 10.
- LLDIKTI XIII, K. (2024, June 22). *Pemberitahuan Gangguan Layanan Terkait Pusat Data Nasional 2 – LLDIKTI Wilayah XIII*. <https://lldikti13.kemdikbud.go.id/2024/06/22/pemberitahuan-gangguan-layanan-terkait-pusat-data-nasional-2/>

- Maarende, C. A., Sebastian, D., & Restyandito, R. (2021). Perancangan Antarmuka Berdasarkan Evaluasi Usabilitas Penggunaan Aplikasi KlikDokter Untuk Pralansia dan Lansia. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v7i3.4081>
- Matteson, S. (2021). *Open Sans - Google Fonts*. <https://fonts.google.com/specimen/Open+Sans/license>
- Mayasari, R., & Heryana Nono. (2023). *KONSEP DAN TEORI DESAIN USER EXPERIENCE PERANGKAT LUNAK*. PT. Neo Santara Indonesia.
- Mirza, R., Fatoni, K., & Ernawati, S. (2024). Implementasi Metode *Design Thinking* Untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Surat. *Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*, 11(1).
- Moran, K. (2019, December). *Usability (User) Testing 101*. <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Mulyati, I. M. (2022). Studi Pemilihan Warna terhadap Interior Kamar Praktek Dokter dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan terhadap Tingkat Stres Pasien. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Ngurah Rangga, W. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Norman, D. (2013). *THE DESIGN OF EVERYDAY THINGS*. Basic Books, A Member of the Perseus Books Group.
- Nurmaharani, S., & Heriyanto. (2023). ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA CV. MULTI BAN OTO SERVIS BEKASI. *INFOTECH Journal*, 9(1), 46–53. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4393>
- Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022). Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods). *Journal of Integrated System*, 5(1), 27–48. <https://doi.org/10.28932/jis.v5i1.4476>
- Obenu, F. J. (2020). MEMPERKIRAKAN RATA-RATA DAN TOTAL PEMAKAIAN PULSA DENGAN METODE STRATIFIED RANDOM SAMPLING. In *Jurnal Diferensial* (Vol. 02, Issue 01).
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Putra, H. (2023). Sistem Informasi Manajemen Surat Masuk Dan Keluar (SIM-SMK) Responsif Berbasis Web Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Bulletin of Computer Science Research*, 3(6), 435–441. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v3i6.275>
- Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023a). *Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking*.

- Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023b). *Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking*.
- Ramadhan, S. L., Fitri, I., & Rubhasy, A. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP Menggunakan Metode UCD Pada Kelurahan Tanah Baru. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8. <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Rifda, F. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY. *Information System Journal (INFOS)*.
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). *Interaction Design: Beyond Human - Computer Interaction* (3rd ed.). AJohnWileyandSons. https://books.google.co.id/books?id=b-v_6BeCwwQC&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Santoso, H., Schrepp, M., Kartono Isal, R. Y., Yudha Utom, A., & Priyogi, B. (2016). Measuring the User Experience. *The Journal of Educators Online*, 13(1). <https://doi.org/10.9743/jeo.2016.1.5>
- Schrepp, Dr. M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org
- Sekali, K. I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widianana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan *Design Thinking*. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Sekretariat Jenderal Kemendikbudristek. (2023, July). *Tata Naskah Dinas dan Sistem Naskah Dinas Elektronik*. pdf. <https://www.slideshare.net/slideshow/materi-asistensi-sindepdf/259532340>
- Setiawan, A. R., Asfi, M., Sevtiana, A., Pranata, S., & Septian, W. E. (2023). DESIGN SYSTEM PADA PERANCANGAN ANTAR MUKA PERANGKAT LUNAK SISTEM AKSES DIGITAL. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/jtt>
- Setiyani, L., & Tjandra, E. (2022). UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using *Design Thinking* Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang). In *International Journal of Science*. <http://ijstm.inarah.co.id>
- Shidiqi, Q. S. A., Utami, E., & Sofyan, A. F. (2022). Analisis Pengukuran *Usability* Testing Mode Kendali Aplikasi Robot USMAN untuk Sterilisasi Lantai Masjid. *Jurnal Eksplora Informatika*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v11i1.527>
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2005). *DESIGNING THE USER INTERFACE* (4th ed.). <http://www.aw-bc.com/dtui.clicking>
- Siregar, M. S., & Syakrani, S. (2023). IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM NASKAH DINAS ELEKTRONIK (SINDE) DALAM SISTEM LAYANAN

PERSURATAN DI BALAI BAHASA PROVINSI KALIMANTAN SELATAN.
AS-SIYASAH: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, 8(2), 140.
<https://doi.org/10.31602/as.v8i2.12122>

- Soegaard, M. (2018). *The Basics of User Experience Design*. Interaction Design Foundation.
- 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>
- Tri Amanda, R., & Amanda Putri, R. (2024). *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi Penerapan Metode User Centered Design dalam Sistem Penjualan E-Commerce Application of User-Centered Design Method in E-Commerce Sales System* (Vol. 13, Issue 3).
<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- UIUXINDO. (2022). *Ideate 101 — Pembuatan Pertanyaan How-Might-We yang Baik dan Benar | by UIUXINDO | Medium*.
<https://medium.com/@uiuxindo/ideate-101-pembuatan-pertanyaan-how-might-we-yang-baik-dan-benar-ef138bdae251>
- Wicaksono, S. R. (2023). *USABILITY TESTING* (Vol. 1). CV. Seribu Bintang.
- Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Zulaikah, T. N., Tolle, H., & Muslimah Az-Zahra, H. (2022). *Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pembayaran Retribusi Menara berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Dinas KOMINFO Kabupaten Bondowoso)* (Vol. 6, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>