

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. (2024, February 26). *Membuat Usability Testing Menggunakan Maze*. <https://medium.com/tlabcircle/membuat-usability-testing-menggunakan-maze-ce1322ebecce>
- Alamsyah, M. D., Handayani, D., & Hartono, W. (2023). KARAKTERISTIK ANGKUTAN PENYEBERANGAN SUNGAI DONAN KABUPATEN CILACAP (Studi Kasus Rute Kalipanas-Kutawaru). *ENVIRO: Journal of Tropical Environmental Research*, 25(1), 12. <https://doi.org/10.20961/enviro.v25i1.78519>
- Alja, F. M., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2024). PERANCANGAN UI/UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). In *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN* (Vol. 6, Issue 1).
- Anshori, A. I., Aryadita, H., & Az-Zahra, H. M. (2019). *Evaluasi Usability Pada Sistem Monitoring Pengadaan Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus PT Pembangkitan Jawa-Bali)* (Vol. 3, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Aripnadono, H. W., & Lim, D. (2023). *PENGUNAAN DESIGN THHINKING DALAM PENGEMBANGAN PRODUK DISTRO "START FROM SCRATCH"* (Vol. 6, Issue 2).
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan *Storyboard* Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Arnan, S., Meiriza, A., Oktadini, N. R., Putra, P., & Sevtiyuni, P. E. (2024). Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan System Register BRI Document Management System. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(4), 1381–1381. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i4.5656>
- Azis, N. (2022). Analisis Perancangan Sistem Informasi. 407171-Analisis-Perancangan-Sistem-Informasi-80630654.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *IKRA-ITH Informatika*, 4(3), 1.
- Aziza, R. F. A. (2020). 420-Article Text-1737-3-10-20210211. *Information System Journal (INFOS)*, 3(2), 6.
- Daffa, T., Dakhilullah, A., & Suranto, B. (2021). *Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star*.
- Darmawan, M. A., Sanjaya, G. Y., & Istiono, W. (2023). Penerapan Metode User-Centered Design (UCD) Dalam Merancang Rekam Medis Elektronik Poli Kedokteran Keluarga Layanan Primer. In *Journal of Information Systems for Public Health: Vol. VIII* (Issue 3).
- Darsanto, & Maulidani, M. K. (2023). ANALISIS USER EXPERIENCE APLIKASI REGSOSEK PADA BADAN PUSAT STATISTIK INDRAMAYU MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE. *NUANSA INFORMATIKA*, 17(2). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Dicoding. (2022, October 5). *6 Tools UI/UX Design yang Sering Dipakai Designer*. <https://www.dicoding.com/blog/6-tools-ui-ux-design-yang-sering-dipakai-designer/>

- Fakhmi, M. I., Huda, N., & Syakti, F. (2023). Penerapan Ui/Ux Dengan User Centered Design Pada Aplikasi Android Penjualan Pada Toko Nataz Collection. *JSAI: Journal Scientific and Applied Informatics*, 06(03). <https://doi.org/10.36085>
- Fauzi, R., Zainy, A., Nasution, H. N., Hastini, F., & Simanjuntak, F. A. (2022). PEGGUNAAN MEDIA ADOBE FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMKN 1 TANTOM ANGKOLA. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 11(1), 437–442. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.2687>
- Feradhita. (2021). *Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di Dalamnya*. <https://www.logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking/>
- Hartawan, M. S. (2021). *ANALISA DESAIN USER INTERFACE APLIKASI PROTOTYPE SMART SYSTEM IP CAMERA SECURITY BERBASIS APLIKASI ANDROID*.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. In *Jurnal Komputer Terapan* (Vol. 6, Issue 1). <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- Hermawansyah, W., & Kusmara, E. (2022). PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE & USER EXPERIENCE PADA WEBSITE EPIC TOUR DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). In *Science, and Technologies Journal* (Vol. 12, Issue 2).
- 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>
- InterAction Design Foundation. (2016, June). *User Centered Design (UCD)*. <https://www.interAction-design.org/literature/topics/user-centered-design>
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022a). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO. 2022. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022b). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO. *Jurnal Tanra Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 73. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Jauhari, M. T., & Prayudi, Y. (2023). IMPLEMENTASI METODE DOUBLE DIAMOND DALAM PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI SISTEM ERP BERBASIS WEBSITE. In *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional* (Vol. 5, Issue 1).
- Kartiningrum, D. E. (2015). *PANDUAN PENYUSUNAN STUDI LITERATUR*.
- Khadijah. (2022). STUDI PERBANDINGAN METODOLOGI UI/UX (STUDI KASUS: PROTOTYPE APLIKASI PDBI ACADEMIC INFORMATION SYSTEM). *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(4), 292–301.
- Khairy, M. S., & Firmansyah, G. G. (2022). PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MARKETPLACE SISTEM RANTAI PASOK “PANEN-PANEN.” *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, 3, 39.
- Kurniasih, D., Tiawan, Hidayatullah, T., Agustian, T., Setiyani, L., Saputri, W., Nurkholik, D., Amelia, D., & Kusumah, R. F. G. (2024). *DESIGN WIREFRAME APLIKASI BANK SAMPAH DENGAN METODE DESIGN THINKING* (Vol. 6, Issue 2).

- Kusuma, W. A., Amma, I. F., & Hadisurya, A. K. (2021). Sudut Pandang Pengguna Didalam Penggalan Kebutuhan Perangkat Lunak Menggunakan *User Persona*. *REPOSITOR*, 3(2), 183–190.
- Lumigi. (2023, December 7). *Usability Testing dengan Maze: Cara Mudah Meningkatkan Pengalaman Pengguna*. <https://lumigi.id/usability-testing-dengan-Maze-cara-mudah-meningkatkan-pengalaman-pengguna/>
- Marbun, R. R., Al, M. F. A., & Fauzi, R. (2022). *PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEOG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN*.
- Maricar, M. A., & Pramana, D. (2020). Usability Testing pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali. *Jurnal Eksplora Informatika*, 9(2), 124–129. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v9i2.326>
- Pangestu, K. K., Suryanto, T. L. M., & Pratama, A. (2023). USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) SEBAGAI METODE PENGUKURAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA VIRTUAL CAMPUS TOUR UPN. *442 Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 442–451. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>
- Peraturan Gubernur Jambi Nomor 12 Tahun 2022. (2022). *PERATURAN GUBERNUR JAMBI NOMOR 12 TAHUN 2022 TENTANG SISTEM PEMERINTAHAN BERBASIS ELEKTRONIK (SPBE)*.
- Peraturan Gubernur Jambi Nomor 39 Tahun 2016. (2016). *PERATURAN GUBERNUR JAMBI NOMOR 39 TAHUN 2016 TENTANG KEDUDUKAN, SUSUNAN ORGANISASI, TUGAS DAN FUNGSI, SERTA TATA KERJA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAMBI*.
- Peraturan Gubernur Jambi Nomor 55 Tahun 2016. (2016). *PERATURAN GUBERNUR JAMBI NOMOR 55 TAHUN 2016 TENTANG KEDUDUKAN, SUSUNAN ORGANISASI, TUGAS DAN FUNGSI, SERTA TATA KERJA DINAS PERHUBUNGAN PROVINSI JAMBI*.
- Perda Provinsi Jambi Nomor 1 Tahun 2015. (2015). *PERATURAN DAERAH PROVINSI JAMBI NOMOR 1 TAHUN 2015 TENTANG PENYELENGGARAAN JALAN KHUSUS*.
- Pratama, I. P. A. A., Paramitha, A. A. I. I., & Satwika, I. P. (2024). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property*.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Prayoga, A., Kusuma, C. W., Christy, M., & Andika, R. (2023). *Christy dan Andika- Analisis User Experience Jogjakita Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- Rachmanda, R. W. (2023, November 25). *Mengenal Maze: Software UI UX Design Beserta Fitur Unggulan*. <https://buildwithangga.com/tips/apa-itu-Maze-untuk-ui-ux-design>
- Rahmawati, E. F., Ayuningtyas, & Sagirani, T. (2023). Penerapan Metode Double Diamond pada Desain User Interface Website. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 11(1), 11–22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v11i1.4991>

- Ramadhan, R., B, P. L. L., & Fattah, F. (2021). Pemanfaatan User Centered Design (UCD) Untuk INFORMASI ARTIKEL. *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam*, 2(4), 245–254.
- Rana, A. G., Baswara, E., & Negoro, N. A. (2024). ANALISIS PERAN USER EXPERIENCE (UX) DALAM PENINGKATAN APLIKASI MOBILE E-COMMERCE BLIBLI MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN (UCD). 5(8). <https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.365>
- Rifai, M., & Akbar, M. (2020). Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android. In *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika* (Vol. 1, Issue 4).
- 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 Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sari, P. A., & Ratmono. (2021). Pengaruh Kemampuan Kerja, Kompensasi, Disiplin Kerja dan Pengawasan terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. PLN (Persero) UP3 Kota Metro. In *Jurnal Manajemen DIVERSIFIKASI* (Vol. 1, Issue 2).
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2815.0245>
- Septiani, Y., Arribe, E., & Diansyah, R. (2020). ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru). *TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE*, 3(1), 131–143.
- Setiawansyah, Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1>
- Sitorus, N. P. C., Jaelani, I., & Muhyidin, Y. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENJUALAN FURNITURE INTERIOR & BUILD PADA TOKO STEPLINE MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN (GDD). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2578–4.
- Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2021). INFORMATION ARCHITECTURE PADA APLIKASI E-COMMERCE. *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(1), 22–34. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v5i1.848>
- Sugandi, Z. A. W., & Isnaini, K. N. (2023). Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Marketplace Bahan Makanan Dapur: Metode User-Centered Design. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(3), 571. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3.67793>
- Sumirat, L. P., Cahyono, D., Kristyawan, Y., & Kacung, S. (2023). DASAR-DASAR *Rekayasa Perangkat Lunak*. www.madzamedia.co.id
- Suparni. (2016). Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 2(1), 57–63.
- Tanudjaja, C. (2018, March 15). *Pembuatan Storyboard dalam User Experience*. <https://sis.binus.ac.id/2018/03/15/pembuatan-Storyboard-dalam-user-experience/>

- Trivaika, E., Andri Senubekti, M., & Manajemen Informatika Dan Komputer HASS, A. (2022). *Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android*. 16(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Ulfa, B. R., & Ambarwati, A. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Mobile E-Surat Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(4). <http://jurnal.>
- Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009. (2009). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 22 TAHUN 2009 TENTANG LALU LINTAS DAN ANGKUTAN JALAN*.
- Wakari, V. V, Rogi, O. H. A., & Makarau, V. H. (2019). DAYA DUKUNG LAYANAN ANGKOT BERDASARKAN JARAK JANGKAU. *Jurnal Spasial*, 6(3).
- Wardana, F. C., & Prisma, I. G. L. P. E. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, 03(4), 1.
- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). *ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. 8(2), 217–226. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202182763>
- Wilinny, Halim, C., Sutarno, Nugroho, N., & Hutabarat, F. A. M. (2019). ANALISIS KOMUNIKASI DI PT. ASURANSI BUANA INDEPENDENT MEDAN. *Ilmiah Simantek*, 1.
- Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).
- Zulfa, E. H., Sagirani, T., & Nurcahyawati, V. (2022). Evaluasi dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Penjualan menggunakan Metode Double Diamond. In *Tahun 2022 JSIKA* (Vol. 11, Issue 1).