

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, A. I., Darwiyanto, E., Dwi, D., & Suwawi, J. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Unsur Golongan IA dan VII A Periodik Kimia dengan Teknologi Augmented Reality Menggunakan Metode Goal-Directed Design. *E-Proceeding of Engineering*, 6(2), 9388–9398.
- Adhiazni, V. (2020). *Perancangan Ulang Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi Schoters Menggunakan Metode Goal-Directed Design*. [UIN Syarif Hidayatullah].
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56470>
- Adzami Hafianto, H., Ma'ruf Nugroho, I., & Hafid, Moch. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Pada Restoran Hutan Jati Café & Gelato Menggunakan Metode Goal Directed Design. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1972–1979.
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6992>
- Agung, S. K. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Customer Dengan Platform Web*. 2(September), 320–325.
<https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i4.916>
- Ahmad, Z. H. (2022). *Indonesian Governance Journal (Kajian Politik – Pemerintahan) Pelaksanaan E-Government pada Aplikasi Sistem Informasi Keluhan Masyarakat Online (Sikesal) di Kota Jambi Tahun 2018-2019*. Corresponding Author : zaklyhanafi@students.undip.ac.id mengurus. 1–14.
- Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 190–202.
<https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247>
- Arawinda, A. N., & Shafwa, M. (2024). *Perancangan Ulang Tata Letak Laris Mart dengan Pendekatan Activity Relationship Chart (ARC) dan Total Closeness Rating (TCR)*. 2(3), 231–236.
- Asniati Marjani, A. A., & Fourqoniah, F. (2023). *PENGARUH USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) TERHADAP MINAT BELI ULANG AKUN NETFLIX*. 2(4), 1645–1658.
- Ayni, S. N., Aknuranda, I., & Prakoso, B. S. (2020). *Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Penjualan menggunakan Goal-Directed Design pada CV Gamma Scientific Biolab*. 4(9), 2810–2819.

- Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>
- Budiman, A. S., Tumimomor, E. G., Ekklesia, D., Saragih, A., & Parhusip, J. (2025). ANALISIS PROPORSI PENGGUNA INTERNET BERDASARKAN KARAKTERISTIK SOSIAL EKONOMI DI INDONESIA. 9(1), 374–377.
- Cunha, L. (2023). How your Usability Score is calculated. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated>
- Daffa, T., Dakhilullah, A., & Suranto, B. (2022). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star. *Automata*, 3(2), 1–7.
- Dharmayanti, D., & Bachtiar, A. M. (2020). *Effect of User Interface and User Experience on Application Sales Effect of User Interface and User Experience on Application*. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/879/1/012133>
- Elma, Z. (2020). Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Evaluasi Website Layanan Penyedia Subtitle (Studi Kasus: Subscene). *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 10(2), 104–110. <https://doi.org/10.31937/si.v10i2.1197>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI " NUGAS " MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. 8(1), 35–44.
- Fahrudin, R., Jerico, F., Informatika, T., Catur, U., Cendekia, I., Pasien, P., & Design, G. D. (2024). PENERAPAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN DALAM. 8(5), 8785–8792.
- Firmansyah, M., Agus Sunandar, M., & Andayani Komara, M. (2024). Redesain Ui/Ux Fami Apps Menggunakan Metode Goal Directed Design Dan Cognitive Walkthrough. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3281–3287. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7326>
- Ghaniyyah, R., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Platform BagiKata menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 482–492. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Gusfi, D. A., Widodo, A., Dewi, C. K., Rubiyanti, N., & Silvianita, A. (2024). *Pengaruh User experience Terhadap Customer Satisfaction dengan E-service quality Sebagai Mediator pada Bibli: A Conceptual Paper*. 5(2), 2011–2023.
- Harahap, Y. R., Garano, & Heryana, N. (2023). Penerapan Design Thingking dalam Menganalisis User Interface dan User Experience pada Aplikasi Rupiahku

- Studi Kasus (Koperasi Ratu Badis). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(6), 3223–3231. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8121>
- Hasanah, P. M., Fanani, L., & Rokhmawati, R. I. (2021). *Perancangan User Experience Learning Management System (LMS) Menggunakan Metode Goal-Directed Design (Studi Kasus : Rakryan Digital Academy)*. 5(7).
- Hasibuan, A., & Sulaiman, O. K. (2019). Smart City, Konsep Kota Cerdas Sebagai Alternatif Penyelesaian Masalah Perkotaan Kabupaten/Kota, di Kota-Kota 33 Besar Provinsi Sumatera Utara. *Buletin Utama Teknik*, 14(2), 127–135. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/but/article/view/1097>
- Hayati, U., Informatika, T., & Testing, U. (2023). *ANALISIS USABILITY TESTING MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE PADA APLIKASI OPEN DATA KABUPATEN CIREBON*. 7(6), 3238–3243.
- Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government. 2003. Jakarta: Sekretariat Kabinet Republik Indonesia.
- Irfani, R. F., & Informatika, F. T. (2023). *PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE “ website X ” UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE*. 7(3), 2084–2087.
- Kholifah, Siti Nur Heryana, Nono Nugraha, H. B. (2023). Analisis Usability Pada Aplikasi Himfo Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Unsika). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1416–1422.
- Kulsum, T. U., Al Anshary, F. M., & Fauzi, R. (2023). Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Pada Aplikasi Helpmeong Bagi Adopter Menggunakan Metode Goal-Directed Design. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(1), 27–39. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i1.3298>
- Kurniawan, R., & Budi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 2–7.
- 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/jipi.v7i4.3190>
- Marta, W. (2021). *Prosiding SNADES 2021 - Kebangkitan Desain & New Media: Membangun Indonesia di Era Pandemi*. 309–316.
- Muliawati, A., Rahayu, T., Indriana, I. H., & Kraugusteeliana, K. (2021a). Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan Metode Goal-

- Directed Design. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 23(2), 229–238. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v23i2.1420>
- Muliawati, A., Rahayu, T., Indriana, I. H., & Kraugusteeliana, K. (2021b). Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan Metode Goal-Directed Design. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 23(2), 229–238. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v23i2.1420>
- Nadila, S. (2021). Implementasi Electronic Government Dalam Mewujudkan Good Governance Dan Smart City. *Jurnal Administrasi Nusantara Maha*, 3(3), 72–83.
- Najmah, N., Adelliani, N., Sucirahayu, C. A., & Zanjabila, A. R. (2023). Analisis Tematik pada Penelitian Kualitatif. Jakarta: Salemba Empat.
- Nielsen, Jakob. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. All Usability.
- Nugroho, D. P., & Sari, R. (2023). Analisis UI/UX menggunakan Metode User Centered-Design Pada Aplikasi TSP Mobile. *Jurnal Infortech*, 5(2), 161–167. <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i2.17722>
- Nurudin, A., Arri Widyanto, R., Sasongko, D., Mayjen Bambang Soengeng, J., Mertoyudan, K., Magelang, K., Tengah, J., Teknik, F., Studi Teknologi Informasi, P., Muhammadiyah Magelang, U., & Jl Mayjen Bambang Soengeng, M. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Rifqitenda Untuk Meningkatkan Kemudahan Dalam Fitur Persewaan Wedding Decoration. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(4), 901–910. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i4.5354>
- Oktaviana Sembiring, B., Rafika Dewi, A., Lubis, I., & Harapan Medan Jl Joni No, U. H. (2019). Peningkatan Pengetahuan UI/UX Design dalam Peluang Karir Siswa SMK Negeri 1 Kutalimbaru pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 33–41. <https://jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/view/145>
- 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*, 899X/879/1/012133
- Prayogi, Y. A., & Setiyawati, N. (2024). Perancangan ui/ux pada aplikasi e-learning umkm salatiga menggunakan metode design thinking. 9(1), 402–415.
- Putra, I. N. T. A., Djani, V. T., & Fariani. (2023). Analisis User Experience Pada E-Wallet GoPay Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 6(3), 294–300.
- Rahmadani, N., & Fardida, S. N. (2024). Peran UI/UX Pada Layanan Aplikasi Mytelkomsel Terhadap Keputusan Pembelian dan Loyalitas Pelanggan. 4(3), 220–227. <https://doi.org/doi.org/10.56910/safari.v4i3.1655>

- Raja Yan, D. M. (2023). *EFEKTIVITAS PELAKSANAAN SISTEM INFORMASI KELUHAN MASYARAKAT ONLINE (SIKESAL) DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA UNTUK PEMANFAATAN PELAYANAN PUBLIK DI KOTA JAMBI* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/57802>
- Raka Justico, Y., Indah Rokhmawati, R., & Muslimah Az-Zahra, H. (2022). Perancangan Antarmuka Pengguna Grosirtani.id berbasis Mobile menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3388–3394. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ramadhan, R., Lestari L.B, P., & Fattah, F. (2021). Pemanfaatan User Centered Design (UCD) Untuk Pengembangan Website Pelayanan Administrasi Domisili Penduduk Kecamatan Tomia. *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam*, 2(4), 245–254. <https://doi.org/10.33096/busiti.v2i4.987>
- Ratti, D. N., & Nuramalia, I. (2020). *SISTEM INFORMASI PENGADUAN MASYARAKAT ONLINE (SIKESAL) KOTA JAMBI Benefits Perception and Easiness on Community 's Interests in using Application of Online Public Complaint Information System (SiKESAL) in Jambi City*. 615–627.
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- Rifli, S. F. (2022). *Perancangan ulang ui/ux aplikasi simpeldesa menggunakan metode goal-directed design*. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65128%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65128/1/SALMAN FARIS RIFLI-FST.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65128%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65128/1/SALMAN%20FARIS%20RIFLI-FST.pdf)
- Rofiq, F. S., Muslimah Az-Zahra, H., & Pramono, D. (2023). Perancangan User Interface Sistem Informasi Akademik Sekolah berbasis Website pada SD AL-Manar Surabaya menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 402–412. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.35138/organum.v3i1.69>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>

- Ruslim Henderson, Munir Abdul, & Surasa Hendra. (2024). Analisis Dan Perancangan User Interface Pada Aplikasi Reparation Menggunakan Metode Goal Directed Design. *Jurnal KHARISMA Tech*, 19(1), 99–113. <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156–163. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Sari, S., Saadah, A. T., Sugiono, D. F., Prakoso Palunggono, G. D., & Hidayatullah, M. F. (2024). Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) pada Pengujian UI/UX Website “Ternakku.id”. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(2), 333–340. <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i2.6275>
- Sitorus, H. R., Ibrahim, A., Utama, Y., & Novianti, H. (2024). Prototype UI/UX Website Softcoffee dengan Penerapan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer Perancangan*, 4(6), 2744–2753. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1881>
- Sugiyono. (2012). Memahami Penelitian Kualitatif. Alfabeta.
- Thomas Albert, J. A. N. R. W. H. (2021). PerancanganUlangUI/UX Websitesebuah Perusahaan Farmasi. *Rupaka*, 4, 1–8. <https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka>
- Vi Yanti Siahaan, O., C. Damanik, F., Jaya Zebua, C., N.S. Damanik, F., & Jurnalis Pipin, S. (2022). Evaluasi Usability pada Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 23(2), 209–224. <https://doi.org/10.55601/jsm.v23i2.901>
- Widhiyanti, K., & Atmani, A. K. P. (2021). Penerapan Metode Prototyping Dalam Perancangan Interface Sistem Unggah Portofolio Penerimaan Mahasiswa Baru Diploma ISI Yogyakarta. *Teknika*, 10(2), 88–95. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i2.308>
- Widianto, A., Hakimi, M. F., Fajri, M. R. Al, & Pratama, Y. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Sikesal 2 Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale. 3(11), 437–445. <https://doi.org/10.47065/tin.v3i11>.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31. <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- Zakia, R., Nabarian, T., & Amalia, B. (2023). Rancang Bangun Antarmuka berbasis Website Design Method (WDM) untuk Toko Baju Online. *Jurnal Informatika Terpadu*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.54914/jit.v9i1.620>

Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). *Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)*. April, 17–26.