

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I. A. (2023). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 61.
- Ambarmati M.Ag. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Al Qalam Media Lestari.
- Apple Community. (2023). *Apple Maps Zoom bug or is this by design?* - Apple.com. Diakses pada 23 September 2023, dari <https://discussions.apple.com/thread/255048922>
- Arum, R. (2022, March 22). *11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya - Best Seller Gramedia*. Best Seller Gramedia. <https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/>
- Ariyadi. (2024, April 25). *Dahulukan literasi digital sebelum anak menggunakan internet*. ANTARA News Jambi; ANTARA News Jambi. <https://jambi.antaranews.com/berita/575403/dahulukan-literasi-digital-sebelum-anak-menggunakan-internet>
- Bayu, D, J. (2021, Januari 05), *Sebagian Besar Masyarakat Indonesia Minum Air Isi Ulang pada 2020*. Diakses pada 22 September 2023, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/05/sebagian-besar-masyarakat-indonesia-minum-air-isi-ulang-pada-2020>
- Binus. (2021). *Penerapan Psikologi Warna Pada Desain User Interface*. School of Information Systems. Diakses pada 20 Maret 2024, dari <https://sis.binus.ac.id/2023/01/23/penerapan-psikologi-warna-pada-desain-user-interface/>
- BPSJatim. (2022). *Persentase Rumah Tangga yang Memiliki Akses Terhadap Air Minum Layak Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Jawa Timur, 2017 – 2022*. Diakses pada 22 September 2023, dari [249](https://jatim.bps.go.id/statictable/2023/07/25/3020/persentase-</p></div><div data-bbox=)

rumah-tangga-yang-memiliki-akses-terhadap-air-minum-layak-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-jawa-timur-2017---2022.html

Brooke, J. (1995, November 30). *SUS: A quick and dirty usability scale*. ResearchGate; unknown.

https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale

Detik.com (2022, February 14). *6 Filosofi dan Arti Warna Dalam Desain Grafis*. Detikinet; detikcom. Diakses pada 20 Maret 2024, dari <https://inet.detik.com/tips-dan-trik/d-5941782/6-filosofi-dan-arti-warna-dalam-desain-grafis>

Dido, W. (2021, Juni 11). Omgwiki.org. Diakses pada 24 Maret 2024, dari https://www.omgwiki.org/dido/doku.php?id=dido:public:ra:1.4_req:2_nonfunc:30_usability:Efficiency

Elmuna, E. A. F. (2021). *Pemodelan UI/UX aplikasi belajar nahwu sharaf berbasis mobile app menggunakan Metode User Centered Design* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Gibbons, S. (2018, Januari 14). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. Diakses pada 24 September 2023, dari <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>

Gordon, K. (2021, Juni 20). How to Draw a *Wireframe* (Even if You Can't Draw). Diakses pada 27 September 2023, dari <https://www.nngroup.com/articles/draw-Wireframe-even-if-you-cant-draw/>

Hafizh, M, H, dkk. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan *User Centered Design*. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1464–1475. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3850>

- Halima, T. (2023, July 3). *Psikologi Warna dalam Desain Interface - Startup Campus*. Startup Campus. Diakses pada 20 Maret 2024, dari <https://startupcampus.id/blog/psikologi-warna-dalam-desain-interface/>
- Hamdanuddinsyah, M. H. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan *User Centered Design*. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 7.
- Hendrik. (2023, Januari 5). *Prototype Adalah: Pengertian, Manfaat, Tujuan, dan Contohnya*. Gramedia Literasi. Diakses pada 30 September 2023, dari <https://www.gramedia.com/literasi/prototype/>
- Humam, M. I. (2022). Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi TKlassroom Menggunakan Metode *User Centered Design*.
- Ikhwan, A, dkk,. (2021). Pengembangan Antarmuka Portal Universitas untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(6), 1052–1061. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i6.3532>
- International Organization for Standardization (ISO). (2019). Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems (ISO 9241-210:2019). <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-2:v1:en>
- Kevin. (2019, Juli 28). Makna Warna Dalam Logo, Pesan Tersembunyi dari Sisi Psikologi. BISNIS. Diakses pada 20 Maret 2024, dari <https://vatih.com/bisnis/makna-warna-dalam-logo/>
- KC Karnes. (2022, Juni). The Complete Guide to *User Personas* and How They Can Help Your Marketing Strategy (With Examples). Diakses pada 25 September 2023, dari <https://clevertap.com/blog/user-personas/>
- Lowdermilk, T. (2013). *User-Centered Design* (M. Trasel, Ed.; 1st ed.). O'Reilly Media, Inc.

- Moran, K. (2019, Desember 1). *Usability Testing* 101. Diakses pada 28 September 2023, dari <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Mustaib, R., dkk. (2023). DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI KERJASAMA INTERNASIONAL UNIVERSITAS MATARAM. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, dan Aplikasinya (JTika)*, 5(2), 225-236.
- Mustajab, R. (2022, Desember 29), Mayoritas Rumah Tangga Indonesia Minum Air Isi Ulang pada 2022. Diakses pada 22 September 2023, dari <https://dataindonesia.id/sektor-riil/Detail/mayoritas-rumah-tangga-indonesia-minum-air-isi-ulang-pada-2022>
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering: Book by Jakob Nielsen*. Nielsen Norman Group. Diakses pada 01 Desember 2023, dari <https://www.nngroup.com/books/usability-engineering/>
- Nielsen, J. (2000, Maret 18). Why You Only Need to Test with 5 Users. Diakses pada 05 Oktober 2023, dari <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users>
- Norman, D. A. (2013). *[Psychology of Everyday Things] The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- Nugroho, D., dkk. (2023). Analisis UI/UX menggunakan Metode User Centered-Design Pada Aplikasi TSP Mobile. *Jurnal Infortech*, 5(2), 161-167.
- Pavelin, K., Cham, J. A., Paula de Matos, & Steinbeck, C. (2012, July). *Bioinformatics Meets User-Centred Design: A Perspective*. ResearchGate; PLOS. https://www.researchgate.net/publication/229161723_Bioinformatics_Meets_User-Centred_Design_A_Perspective
- Pernice, K. (2018, Februari 18). Affinity Diagramming for Collaboratively Sorting UX Findings and Design Ideas. Diakses pada 24 September 2023, dari <https://www.nngroup.com/articles/affinity-diagram/>

- Puspita, S., dkk. (2021). PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DI LAPANGAN MUSEUM SEJARAH JAKARTA (KOTA TUA). *JCA of Design & Creative*, 1(02).
<https://jca.esaunggul.ac.id/index.php/JCADESIGN/article/view/257>
- Putra, G., dkk. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Laport Vaksin Kelurahan Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 6(1), 428-439.
- Putri, Z, D., dkk (2023). Perancangan UI/UX Web e-Commerce “Hallo Coffee” Menggunakan Metode *User Centered Design*. *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 45–58.
<https://doi.org/10.37905/jji.v5i1.17511>
- Raksanagara, A. S., Fitriyah, S., Afriandi, I., Iskandar, H., & Sari, S. Y. I. (2018). Aspek Internal dan Eksternal Kualitas Produksi Depot Air Minum Isi Ulang: Studi Kualitatif di Kota Bandung. *Majalah Kedokteran Bandung*, 50(1), 53–60.
<https://doi.org/10.15395/mkb.v50n1.1143>
- Riadi, M. (2021, Januari 12). *Usability (Pengertian, Dimensi, Prinsip dan Pengukuran)*. [Kajianpustaka.com](https://www.kajianpustaka.com); Diakses pada 2 Februari 2024, dari https://www.kajianpustaka.com/2021/01/usability-pengertian-dimensi-prinsip.html?m=1#google_vignette
- Rizawanti, R., dkk. (2019). Usability Testing Pada Aplikasi Hooki Arisan Dengan Model Pacmad Menggunakan Pendekatan Gqm. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(1), 33-42.
- Sauro, J. (2012, Oktober 30). *10 Things To Know About The Single Ease Question (SEQ)*. Diakses pada 23 September 2023, dari <https://measuringu.com/seq10/>

- Sauro, J. (2012, Oktober 16). *10 Benchmarks for User Experience Metrics – MeasuringU*. Measuringu.com. Diakses pada 15 Desember 2023, dari <https://measuringu.com/ux-benchmarks/>
- SekawanStudio. (2023, September 5). *User Flow: Pengertian, Fungsi, Contoh, dan Cara Membuatnya*. Diakses pada 20 September 2023, dari <https://sekawanstudio.com/blog/user-flow/>
- Shinta, A. (2023, May 30). *Mockup: Arti, Fungsi, Contoh, & Mengapa Penting bagi Desainer*. Diakses pada 30 September 2023, dari Blog Dewaweb. <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-Mockup/>
- Sri, Y, N. (2022, October 25). *10 Arti Warna, Simbol Komunikasi Visual yang Kuat - Medcom.id*. Medcom.id; Medcom ID. <https://www.medcom.id/properti/tips-properti/8KyzwmXN-10-arti-warna-simbol-komunikasi-visual-yang-kuat>
- Suci, Tamariska Laras (2022) *Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Co-Working Space Menggunakan Metode User Centered Design*. Undergraduate thesis, UPN Veteran Jawa Timur.
- Susilo, E. (2019, March 7). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. EDI SUSILO. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Tirtadarma, E., Waspada, A. E. B., & Jasjfi, E. F. (2018). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 181207. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.4046>
- Unisayogya. (2022). *APA ITU FIGMA? / Program Studi Teknologi Informasi*. Unisayogya.ac.id. <https://psti.unisayogya.ac.id/2022/02/08/apa-itu-figma/>

Unisayogya. (2022). *APA ITU FIGMA? / Program Studi Teknologi Informasi.*

Unisayogya.ac.id. <https://psti.unisayogya.ac.id/2022/02/08/apa-itu-figma/>

Yankes.kemkes (2022, Juli 27). Tahukah Kamu, Berapa Idealnya Jumlah Air Putih yang Kita

Minum Perhari. Diakses pada 14 September 2023, dari

https://yankes.kemkes.go.id/view_jurnal/579/tahukah-kamu-berapa-idealnya-jumlah-

[air-putih-yang-kita-minum-perhari](https://yankes.kemkes.go.id/view_jurnal/579/tahukah-kamu-berapa-idealnya-jumlah-air-putih-yang-kita-minum-perhari)