

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, R., Astuti, I. F., Cahyadi, D., Teknik, F., & Mulawarman, U. (2022). *Implementasi Metode Certainty Factor Untuk Diagnosis Kerusakan Software Pada Smartphone Berbasis Web*. 17(2).
- Agung, B. (2021). *Berkali-kali Datang ke Service Center, Laptop Masih Mengalami Masalah*. Kompas.com. <https://inside.kompas.com/surat-pembaca/read/60909/Berkali-kali-Datang-ke-Service-Center-Laptop-Masih-Mengalami-Masalah>
- Agustiranda, O., & Nasrullah, M. F. A. (2022). Analisis Usability dengan Metode Heuristic Evaluation pada Web IFBT People Dashboard. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(1), 71–78. <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4066>
- Anirudha, A. (2022). *Apa itu Design System?* Binus University2. <https://sis.binus.ac.id/2022/06/23/apa-itu-design-system/>
- Arman, N., Putra, W. H. N., & Rachmadi, A. (2019). Evaluasi Keamanan Informasi pada Diskominfo Kabupaten Sidoarjo menggunakan Indeks Keamanan Informasi (KAMI). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5750–5755.
- Badan Pusat Statistik. (2022a). *Penduduk Berumur 5 Tahun ke Atas yang Mengakses Internet dan Untuk Media Sosial, Beli, dan Jual Barang/Jasa*. <https://bps.go.id>
- Badan Pusat Statistik. (2022b). *Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Media*. <https://bps.go.id>
- Badan Pusat Statistik. (2022c). *Persentase Penduduk yang Menggunakan Komputer*.
- Badan Pusat Statistik. (2023a). *Jumlah Penduduk Jawa Timur (Jiwa)*. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id>
- Badan Pusat Statistik. (2023b). *Persentase Penduduk Usia 5 Tahun Ke Atas yang Memiliki Handphone/Ponsel*.

- Brooke, J. (2013). SUS : A Retrospective. *JUS (Journal of Usability Studies)*, January 2013.
- Chi, C. (2021). *The Beginner's Guide to Usability Testing [+ Sample Questions]*. HubSpot. <https://blog.hubspot.com/marketing/usability-testing>
- Cousins, C. (2014). *Tips on Using White Backgrounds in Website Design*. <https://designmodo.com/white-backgrounds/>
- Damiyati, M. D. (2023). *Implementasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) Pada Aplikasi Kaki Keenam Menggunakan Metode Design Thinking*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidaatullah.
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. Penerbit ITB.
- Dharma, M. Y., Ananda, N. G. W. N., & Alzaki, M. R. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Buku Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(3), 1–6.
- Dicoding Intern. (2021). *Aoa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype*. dicoding.com. <https://www.dicoding.com/blog/wireframeadalah/>
- Dito Pradita Nugroho, & Retno Sari. (2023). Analisis UI/UX menggunakan Metode User Centered-Design Pada Aplikasi TSP Mobile. *Jurnal Infortech*, 5(2), 159–165.
- ELMUNA, E. A. F. (2021). *PEMODELAN UI/UX APLIKASI BELAJAR NAHWU SHARAF BERBASIS MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE USER CENTEREDDESIGN*.
- Fadhallah, R. A. (2020). *Wawancara*. UNJ PRESS.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI " NUGAS " MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan (JITTER)*, 8(15), 35–44.
- Fajar, M. M., Ilmi, L. R., Sevtiyani, I., Wicaksono, B., & Mardiyanti, D. (2023). Optimalisasi Layanan Rawat Jalan: Desain User Interface Aplikasi Pendaftaran Online Berbasis Mobile. *Indonesian of Health Information Management Journal (INOHIM)*, 11(1), 29–36. <https://doi.org/10.47007/inohim.v11i1.494>

- Fajar, R. (2016). *Pembangunan Aplikasi Jasa Service Online Pada Platform Android*. Universitas Komputer Indonesia.
- Ferdinand, & Augusty. (2006). *Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian Untuk Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi Ilmu Manajemen* (2 ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Fipps, K. (2020). *The psychology behind colors and symbols in safety messaging*. Industrial Safety & Hygiene News. <https://www.ishn.com/articles/113745-the-psychology-behind-colors-and-symbols-in-safety-messaging>
- Getto, G., & J, C. (2016). UX Design The Definitive Beginner's Guide. *UXPin*, 1–96.
- Ginting, L. M., Sianturi, G., & Panjaitan, C. V. (2021). Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(2).
- Google Maps. (2023). *Jumlah Servis di Surabaya*.
- Hartadi, M. G. (2019). Penerapan Warna Dalam Desain User Interface (Ui) Aplikasi Seluler Bukaloka. *ISI Despansar*.
- Hartono, J. (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Penerbit ANDI.
- How to Use Yellow in UI Design*. (2022). Supercharge Design. <https://supercharge.design/blog/how-to-use-yellow-in-ui-design>
- Huldand, S., & Finandhita, A. (2021). Pengembangan Design System Pada Perangkat Lunak Ibid Design System in Ibid ' S Software With an Atomic Design Approach. *JUPITER : Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1).
- Hwa, L. C., Leow, J., Lau, J., Ho, A., & Yong, C. H. (2016). *DESIGN THINKING THE GUIDEBOOK*. Royal Civil Service Commission.
- Interaction Design Foundation. (2016). *Personas*. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/personas>
- Interaction Design Foundation. (2020). The Basics of User Experience Design. In *Interaction Design Foundation*. Interaction Design Foundation. [interaction-design.org](https://www.interaction-design.org)
- Jain, A. (2023). *The Five Stages Of Design Thinking: A Comprehensive Overview*.

- Rural Handmade. <https://ruralhandmade.com/blog/the-five-stages-of-design-thinking-a-comprehensive-overview>
- Kasma, U. (2018). Implementasi E-Commerce Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Pada 3Dz Collection [STMIK Pontianak]. In *SENSITEK 2018*. <https://doi.org/https://doi.org/10.30700/PSS.V111.221>
- Kramer, L. (2020). *The fundamentals of color psychology*. <https://99designs.com/blog/tips/color-psychology/>
- Lubis, H. A. R. (2023). *Fungsi dan Pedoman Menentukan Font Size dalam UI Design*. Dibimbing. [https://dibimbing.id/blog/detail/fungsi-dan-pedoman-menentukan-font-size-dalam-ui-design#:~:text=Heading 1 %2F Title Text%3A Ukuran,direkomendasikan adalah sekitar 24px–32px](https://dibimbing.id/blog/detail/fungsi-dan-pedoman-menentukan-font-size-dalam-ui-design#:~:text=Heading%201%20Title%3A%20Ukuran,direkomendasikan%20adalah%20sekitar%2024px-32px)
- Maricar, M. A., & Pramana, D. (2020). Usability Testing pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali. *Jurnal Eksplorasi Informatika*, 9(2), 124–129. <https://doi.org/10.30864/eksplorasi.v9i2.326>
- Market Splash. (2023). *10 Best Persona Examples And How To Create Your Own*. <https://marketsplash.com/persona-examples/>
- Munir, M. (2021). *Tukang Servis Hp di Mal PGC Terpaksa Turun ke Jalan Demi Nafkahi Keluarga dan Bayar Sewa Kios*. <https://wartakota.tribunnews.com/2021/07/29/tukang-servis-hp-di-mal-pgc-terpaksa-turun-ke-jalan-demi-nafkahi-keluarga-dan-bayar-sewa-kios>
- Nielsen. (2023). *Nielsen Norman Group Heuristic Evaluation Workbook*. https://media.nngroup.com/media/articles/attachments/Heuristic_Evaluation_Workbook_1_Fillable.pdf
- Nielsen, Jacob. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/tenusability-heuristics/>
- Nielsen, Jakob. (1993). *Usability Engineering*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/books/usability-engineering/>
- Nielsen, Jakob. (1994). *Severity Ratings for Usability Problems*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/>
- Oktaviana, T., Syah, L. Y., & Abdillah, L. A. (2016). Analisis Aplikasi Gojek dengan Menggunakan Metode Usability. *Seminar Nasional Teknologi*

Informasi dan Komunikasi Ke-8 (SEMNASTIK2016).

- Pahlawan Gadget. (2023). *Jasa Service Iphone Profesional*.
<https://pahlawangadget.com/jasa-service-iphone-profesional/>
- Pangkey, M., Poekoel, V., & Lantang, O. (2016). Sistem Pakar Pendeteksi Kerusakan Handphone Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1).
<https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.12825>
- Permana, Y. (2020). *Keluh Kesah Pemilik Kios Jasa Servis HP di Pinggir Jalan karena Mall PGC Tutup*. Akurat.co.
- Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE*. Institute of Design at Stanford.
- Priyono, D., Ramdhani, A., & Hardian, R. (2020). Desain User Interface Informasi Prodi Desain Komunikasi Visual melalui Media Digital Website. *Jurnal Desain*, 7(3), 223. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i3.5877>
- Putra, A. P., Fiolana, F. A., & Kusumastutie, D. A. W. (2021). Penerapan Koreksi Warna Pada Citra Bagi Penyandang Buta Warna Parsial. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer TRIAC*, 8(1), 26–29. <https://doi.org/10.21107/triac.v8i1.10246>
- Rae, M. (2020). *Atomic Design Principles & Methodology 101*. XD Ideas. <https://xd.adobe.com/ideas/process/ui-design/atomic-design-principles-methodology-101/>
- Rahmidani, R. (2015). *Penggunaan E-Commerce Dalam Bisnis Sebagai Sumber Keunggulan Bersaing Perusahaan*. c.
- Respati, G. R. L., & Sensuse, D. I. (2022). Evaluasi Antarmuka Prototype Aplikasi Beranda Layanan Dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal RESTIKOM : Riset Teknik Informatika dan Komputer*, 3(3), 130–139. <https://doi.org/10.52005/restikom.v3i3.90>
- Rosyad, F., Pramono, D., & Brata, K. C. (2020). Analisis dan Perbaikan Usability Pada Aplikasi Ker Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2261–2268.
- Roterberg, C. M. (2018). *Handbook of Design Thinking*. Kindle Direct Publishing.
- Saeedbakhsh, S., Isfahani, S. S., Saber, M., & Yadegarfar, G. (2016). *Hospital information system usability of educational hospitals in Isfahan using heuristic*

evaluation method. 3(1).

- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). Quantifying the User Experience. In D. Bevans (Ed.), *Morgan Kaufmann* (hal. 312). Elsevier.
- Sheppard, B., Sarrazin, H., Kouyoumjian, G., & Dore, F. (2018). *The Business Value of Design*. McKinsey & Company. <https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-design/our-insights/the-business-value-of-design>
- Siemon, D., Becker, F., & Robra-Bissantz, S. (2018). How Might We? From Design Challenges to Business Innovation. *Journal of Creativity and Business Innovation*, Vol. 4(December). www.journalcbi.com
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian bisnis (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)* (1 ed.). Alfabeta.
- Suhendra, A. A., Putri, G. A. A., & Sasmita, G. M. A. (2021). Evaluasi Usability User Interface Website Menggunakan Metode Usability Testing Berbasis ISO 9241-11. *JITTER- Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 2(3), 31–38. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/article/download/77600/41265>
- Sujarweni, W., & Endrayanto, P. (2012). *Statistika untuk Penelitian* (1 ed.). Yogyakarta Graha Ilmu.
- Supriyanto, A. (2005). *Merakit, mengupgrade & mengatasi masalah PC* (1 ed.). Graha Ilmu.
- Turban, E., King, D., Lee, J. K., Liang, T. P., & Turban, D. C. (2015). *Electronic Commerce A Managerial and Social Networks Perspective* (8 ed.). Springer Texts in Business and Economics.
- Unger, R. (n.d.). *A Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the Field or in the Making* (1 ed.). Peachpit Press.
- World Population Review. (2024). *Surabaya Population 2024*. <https://worldpopulationreview.com/world-cities/surabaya-population>
- Yulius, R., Nasrullah, M. F. A., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). *DESIGN THINKING: KONSEP DAN APLIKASINYA*. Eureka Media Aksara.
- Zulhijdi, M. A., Rokhmawati, R. I., & Setiawan, N. Y. (2019). Evaluasi Usability Situs Web Snapixa dengan menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu*

Komputer, 3(10), 9348–9356.