

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, D. R., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2023). DESIGN UI/UX E-LEARNING ENGLISH MOBILE USING USER CENTERED DESIGN (UCD) METHOD. *Sinkron*, 8(4), 2434–2443. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i4.12727>
- Albert, B., & Tullis, T. (2022). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting UX Metrics* (3rd ed.). Morgan Kaufmann.
- Anisah, H., Humairoh, N., & Pinandito, A. (2023). *Pengaruh Bootcamp Online terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa* (Vol. 7, Issue 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Arie Sandi, Y., Ma, I., Nugroho, ruf, & Raymond Ramadhan, Y. (2022). PENERAPAN METODE UCD UNTUK PERANCANGAN UI DAN UX DALAM MEMBANGUN FITUR MENTOR ON DEMAND DAN LIVE CHAT PADA WEBSITE SKILVUL. In *Ramadhan Jurnal Ilmiah Betrik* (Vol. 13, Issue 03).
- Bakhar, M., Harto, B., Gugat, R. M. D., Hendrayani, E., Setiawan, Z., Surianto, D. F., Salam, M. F., Suraji, A., Sukmariningsih, R. M., Sopiana, Y., Yusuf, M., Nugroho, W. E., & Tampubolon, L. P. D. (2023). *PERKEMBANGAN STARTUP DI INDONESIA (Perkembangan Startup di Indonesia dalam berbagai bidang)*.
- Bangor, A., Kortum T., P., & Miller T., J. (2008). *An Empirical Evaluation of the System Usability Scale* (Vol. 24). International Journal of Human–Computer Interaction.
- Bringhurs, R. (1992). *The Elements of Typographic Style*. Hartley & Marks Publishers.
- Devayanti P. P. N, Fabroyir H, & Akbar R. J. (2023). Desain dan Evaluasi Antarmuka dan Pengalaman Pengguna Aplikasi myITS Recruitment Menggunakan Metode User-Centered Design. *Urnal Teknik ITS (SINTA: 4, IF: 1.1815)*.

- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>
- Febyla, N., Zubaidi, A., Wulandari, I., Kantor, J., Dewan, S., Rakyat, P., Nusa, D., Barat, T., Udayana, J., 11, N., Agung, D., & Mataram, K. (2022). *ANALISIS DAN PERBAIKAN TAMPILAN SISTEM INFORMASI DEWAN PERWAKILAN RAKYAT DAERAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FIGMA (Analysis and Improvement of Information System Display of the Regional People's Representative Council of Nusa Tenggara Barat Website using Figma)*. <http://begawe.unram.ac.id/index.php/JBTI/>
- Foreman, D. S. (2017). *The LMS Guidebook: Learning Management Systems Demystified*. American Society for Training and Development.
- Gibbons, S. (2018, January 14). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
- Hakim, N. F., Muriyatmoko, D., & Dzulkarnain, A. (2022). *Analisis Dan Perancangan UI/UX Website Roya La-Tansa Mart Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Analysis and UI/UX Design of Roya La-Tansa Mart Website Using User-Centered Design (UCD) Method*.
- Hartawan, M. S., & Id, J. (2022). SWADHARMA (JEIS) PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JEIS: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*.

- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited A Common Sense Approach to Web Usability*. [www.newriders.com](http://www.newriders.com)
- L. Albani, & G. Lombardi. (2011). *User Centred Design for EASYREACH*.
- Laubheimer, P. (2020, June 21). *3 Persona Types: Lightweight, Qualitative, and Statistical*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/persona-types/>
- Liastri, A. (2023). Analisis Sistem Aplikasi Alodokter menggunakan Metode Evaluasi Heuristik. *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat Bidang Ilmu Komputer, 2*.
- Lowdermilk, T. (2013). *User-Centered Design: A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications*. O'Reilly Media, Inc.
- Makbul M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*.
- 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>
- Maula Putri, J., Krisnanik, E., Nurramdhani, H., & Mahdiana, D. (2022). *Analisis dan Perancangan User Interface dan User Experience BNI Life Mobile dengan Metode User Centered Design*.
- Maxy Academy. (n.d.). *Company Profile*. Retrieved October 27, 2023, from <https://maxy.academy/>
- Mugni Hidayati, N., Ahman, E., Machmud, A., Studi Pendidikan Ekonomi, P., & Pascasarjana, S. (2020). *Apakah Design Konten E-Learning Mempengaruhi*

*Hasil Belajar Siswa? Does E-Learning Content Design Affect Student Learning Outcomes?*

Muhajirin M., & Panorama M. (2017). *PENDEKATAN PRAKTIS; Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.

Nielsen, J. (2000, March 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*.  
<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

Novianto, A. R., & Rani, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(1).  
<https://doi.org/10.20885/snati.v2i1.16>

Prof. Yasierli, Ph. D., CPE, A. Y. S. S. T. P., Elvina Arvaningtyas, S. T., Gradiyan Budi Pratama, S. T. , M. T. , M. Sc., Khoirul Muslim, S. T. , M. Ph. D., & Yunita Nugrahaini Safrudin, S. T. , M. T. (2023). *Design Thinking Perangkat Inovasi Ergonomis*. Pt.Remaja Rosdakarya.

Purbaningrum, S. A. S. C., & Prima Mustika, W. (2023). *ANALISA DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN GAS ELPIJI (APALJI) BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*.

Purnawan, I. P. A., Darma Putra, I. K. G., & Rusjyanthi, N. K. D. (2021). Evaluasi Usability dan User Experience LMS OASE Universitas Udayana Menggunakan Metode Tuxel 2.0. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 10(3), 177. <https://doi.org/10.23887/janapati.v10i3.40670>

Rahayu, S. L., & Lunak, R. P. (2021). EVALUASI DESAIN INTERFACE PADA SISTEM PAKAR MENDIAGNOSA PENYAKIT ALERGI MENGGUNAKAN

EVALUASI HEURISTIK. *CSRID (Computer Science Research and Its Development) Journal*, 3.

Ravelino, C., Alfa Susetyo, Y., & Satya Wacana, K. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 2023. <https://doi.org/10.35870/jti>

Rizqi, M., Akbar, F., Sutomo, E., Rahmawati, E., Program, ), Jurusan, S. /, & Informasi, S. (2021). Penerapan Metode User Centered Pada User Interface Sicyca Mobile. In *JSIKA* (Vol. 10, Issue 03).

Rozikin Herawan, A., Rokhmawati, R. I., & Akbar, M. A. (2023). *Analisis dan Perancangan Ulang Desain UI & UX pada Aplikasi iPusnas dengan Penerapan Elemen Gamifikasi* (Vol. 7, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Sauro, J., & Lewis R, J. (2016). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.

Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Official Journal STMK Trisakti*, 3, 452–464.

Sik JOO, H. (2017). A Study on UI/UX and Understanding of Computer Major Students. *International Journal of Advanced Smart Convergence*, 6(4), 26–32. <https://doi.org/10.7236/IJASC.2017.6.4.4>

Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma*. Packt Publishing Ltd.

Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). *User Interface Design and Evaluation*. Elsevier.

- Tankala, S. (2023, September 3). *Information Architecture vs. Sitemaps: What's the Difference?* Nielsen Norman Group.  
<https://www.nngroup.com/articles/information-architecture-sitemaps/>
- Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish.
- Weinschenk, S. (2011). *100 things every designer needs to know about people*.
- Zainal A. Hasibuan. (2007). *METODOLOGI PENELITIAN PADA BIDANG ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI*.