

DAFTAR PUSTAKA

- A., R. A., & Kurniawan, D. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Android Konsultasi Skripsi dengan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(3), 183–189. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i3.834>
- Andiny, L. M., Fitri, I., & Rubhasy, A. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Rumah Singgah CLOW Menggunakan Metode User-Centered Design. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 06(2), 241–249.
- Badan Pusat Statistik. (2022). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022. Badan Pusat Statistik.
- BPS Kabupaten Lamongan. (2022). *Kabupaten Lamongan Dalam Angka 2022*. BPS Kabupaten Lamongan.
- Dinata, P. Z., Urwah, M. A., Rahmawan, M. R., & Junaeti, E. (2023). Perancangan UI/UX pada web e-commerce ‘Hallo Coffee’ menggunakan metode user-centered design. *Jambura Journal Of Informatics*, 5(1), 45–58.
- Geltmeyer, K. (2017). Usability of Registered Electronic Nursing Records Used By Homecare Nurses in Flanders. Thesis. Faculty of Medicine and Health Sciences, Ghent University.
- Hamdanuddinsyah, M. H., Hanafi, M., & Sukmasetya, P. (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>
- Herlambang, A., Ansori, A. S. R., & Syahbani, M. H. (2021). Perancangan UI / UX Aplikasi Destinasi Wisata Dan Tempat Kuliner Berbasis Android

Menggunakan Metode User-Centered Design. *e-Proceeding of Engineering*, 8(5), 6574.

Interaction Design Foundation. (2016). *What is Heuristic Evaluation?* The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/heuristic-evaluation>

Interaction Design Foundation. (2019). *What is User Centered Design (UCD)?* The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>

Irma Kartika Wairooy. (2020). *Mobile User Interface*. <https://socs.binus.ac.id/2020/12/02/mobileuser-interface/>

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

Jakob Nielsen. (2024). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

John Broke. (2013). *Figure 1. Grade rankings of SUS scores from "Determining What..."* ResearchGate. https://www.researchgate.net/figure/Grade-rankings-of-SUS-scores-from-Determining-What-Individual-SUS-Scores-Mean-Adding-an_fig1_285811057

Kara Pernice. (2018). *Affinity Diagramming: Collaboratively Sort UX Findings & Design Ideas*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/affinity-diagram/>

Komarasari, M. T., & Handayani, T. W. (2023). Perancangan Pusat Pengembangan Potensi Anak Melalui Pendekatan Pengaruh Warna Sebagai Stimulus Bagi

- Anak. *Desa - Design And Architecture Journal*, 4(1), 10–14.
<https://doi.org/10.34010/desa.v4i1.10166>
- kontributorkreativv. (2021, Mei 31). *8 Google Fonts Paling Populer untuk Situs Website-mu Tahun 2021*. Kreativv. <https://kreativv.com/8-google-fonts-paling-populer-untuk-situs-website-mu-tahun-2021/>
- Putra, B. D. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Catering Berbasis Website Dengan Metode Extreme Programming. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(9), 1–26.
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelonesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.
- Sadewa, I. G. B. B., Divayana, D. G. H., & Pradnyana, I. M. A. (2021). Pengujian Usability Pada Aplikasi E-Sakip Kabupaten Buleleng Menggunakan Metode Usability Testing. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 1(2), 76. <https://doi.org/10.23887/insert.v1i2.25975>
- Sarah Gibbons. (2018). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
- Sari, R., Utami, E., & Amborowati, A. (2016). Rancangan Lowongan Kerja Online Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Business Placement Center STMIK AMIKOM Yogyakarta). *Creative Information Technology Journal*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.24076/citec.2015v3i1.66>

- Satriajaya, M. A., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Situs Web VEDC/P4TK BOE Malang Menggunakan QUIS dan Pendekatan Human Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 1107-1113
- Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792>.
- Suci, T. L., & Hadiwiyanti, R. (2023). Perancangan Desain Antarmuka Pada Aplikasi Pemesanan Co-Working Space Menggunakan User Centered Design. *Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis Cerdas*, 16(1), 41-49.
- 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>
- 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 (Studi Kasus PT.X)*. 2(3).
- Sulistyarini, Rr. I. R., & Novianti, N. P. (2012). Wawancara : Sebagai Metode Efektif untuk Memahami Perilaku Manusia (1 ed.). CV Karya Putra Darwati
- Syabana, R. I., & Saputra, P. Y. (2020). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku*.
- Therese Fessenden. (2021). *Design Systems 101*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/design-systems-101/>