

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A., & Ulfa, M. (2021). Analisis Usability Sistem Komputerisasi Haji Terpadu Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2(3), 125–137. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i3.553>
- Ambiyar, M. D. (2019). *Metodologi penelitian evaluasi program*. Alfabeta.
- Bangor, A., T.Kortum, M., & T.Miller, J. (2008). An Empirical Evaluation of the System Usability Scale. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 24.
- Baquero, D., & Patricia, A. (2021). *Super Apps: Opportunities and Challenges*. <https://hdl.handle.net/1721.1/139585>
- Bila, D. S., & Indah, D. R. (2023). Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 746–753. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.870>
- Brown, T. (2013). *Design Thinking*. Harvard Business Review.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). *Define and Frame Your Design Challenge by Creating Your Point Of View and Ask “How Might We.”* Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/define-and-frame-your-design-challenge-by-creating-your-point-of-view-and-ask-how-might-we>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2023). *Empathy Map – Why and How to Use It*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/empathy-map-why-and-how-to-use-it>
- Dantes, G. R. (2022). Evaluation and Redesign of Augmented Reality application based on Usability Testing. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(2), 118–127.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2004). *Human-Computer*

Interaction Ch. 9 Evaluation Techniques. www.hcibook.com

- Farrell, S. (2015). *Which Comes First? Layout or Content?* Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/layout-vs-content/>
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). PENGGUNAAN METODE USER PERSONA DALAM UPAYA PENAMBAHAN KEBUTUHAN FITUR LEARNING MANAGEMENT SYSTEM. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7).
- Fessenden, T. (2021). *Design Systems 101*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/design-systems-101/>
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Q3Xp_Awu49sC&pgis=1
- Gibbons, S. (2018). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Hasibuan, Z. A. (2007). *Metodologi Penelitian pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi; Konsep, Teknik, dan Aplikasi*.
- Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(1), 84–92. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1072>
- Huda, B., Paryono, T., & Fauzi, A. (2023). *UI/UX design : bagi para perancang dan pengembang produk atau layanan digital*.
- Huda, M. (2018). Evaluasi Usability Website STIE Putra Bangsa sebagai Media Informasi Perguruan Tinggi. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 6(2), 9–19. <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/85>

- I Gede Iwan Sudipa, Pratiwi, I. P. A. E. D. U., Rizal, A. A., Kharisma, P. I., Indriyani, T., Efitra, Asana, I. M. D. P., Ariana, A. A. G. B., & Rachman, A. (2023). *METODE PENELITIAN BIDANG ILMU INFORMATIKA (Teori & Referensi Berbasis Studi Kasus)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Interaction Design Foundation. (2016). *What is Information Architecture?* Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/information-architecture>
- Interaction Design Foundation. (2020). *What are Problem Statements?* Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/problem-statements>
- Interaction Design Foundation. (2021). *What are Design Systems?*. Interaction Design Foundation. https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-systems#what_are_design_systems?-0
- ISO 9241-210. (2019). *Argonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*. International Standard.
- Jubilee Digital. (2023). *Desain UI/UX dengan Figma dari Nol*. Jubilee Digital. https://books.google.co.id/books?id=SVJSEAAAQBAJ&pg=PA220&dq=Desain+UI/UX+dengan+Figma+dari+Nol&hl=en&newbks=1&newbks_redir=1&sa=X&ved=2ahUKEwjP2ZvTtc6DAxV0zTgGHWCJDaYQ6AF6BAgJEA
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford. <https://doi.org/https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Koskow. (2021). *Percakapan Huruf: Prinsip Tipografi Desain*. Gramedia Pustaka Utama.
- Krismanda, T. D., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Fitur Digital Banking Jago Last Wish Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 126–135. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.561>

- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. PT. Elex Media Komputindo.
- Mahmudah, F. N. (2021). *ANALISIS DATA PENELITIAN KUALITATIF MANAJEMEN PENDIDIKAN BERBANTUAN SOFTWARE ATLAS.TI VERSI 8*. UAD PRESS.
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2023). *Lean UX: Pemahaman dan Penerapan Metodologi Desain UI yang Efektif*. Jejak Pustaka.
- Moser, M. (2003). *United We Brand: How to Create a Cohesive Brand That's Seen, Heard, and Remembered*. Harvard Business School Press.
- Mu'min Azis, M., Martanto, M., & Hayati, U. (2024). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode System Usability Scale Pada Aplikasi Open Data Kabupaten Cirebon. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3238–3243. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8154>
- Mursyidah, A., Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3931–3938. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Murtono, T. (2019). *Eksperimen Tipografi*. CV Kekata Group.
- Nielsen, J. (1994). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nur Sasongko, E., & Rusgiyono, A. (2016). PENERAPAN METODE STRUCTURAL EQUATION MODELING UNTUK ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI AKADEMIK TERHADAP KUALITAS WEBSITE (Studi Kasus pada Website sia.undip.ac.id). *Jurnal Gaussian*, 5(3), 395–404. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/gaussian>

- Nuswantoro, S. A. (2023). *Interaksi Manusia dan Komputer: Pengantar dan Prinsip Dasar*. Penerbit Adab.
https://www.google.co.id/books/edition/Interaksi_Manusia_dan_Komputer_Pengantar/QxzkEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0
- Pratama, R. A. A., & Mahmud. (2023). Pengujian Tingkat Usability Pada Penggunaan Aplikasi Android PalComTech Online Learning dengan Metode PACMAD. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 92–103.
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/2161>
- Pratama, Z. A., Sari, A. P., & S, S. M. (2023). MAZE DESIGN USABILITY TESTING PADA PROTOTIPE APLIKASI IOT URBAN FARMING HIPS. *Jurnal POLEKTRO: Jurnal Power Elektronik*, 12(3), 174–179.
<http://ejournal.poltekharber.ac.id/index.php/power elektro/article/view/6039>
- Prayoga, S. A., Dako, R. D. R., & Ridwan, W. (2023). Redesign Website Sistem Informasi Teknik Elektro UNG Melalui Pendekatan Human Centered Design. *Jambura Journal of Electrical and Electronics Engineering*, 5(2), 242–248.
<https://doi.org/10.37905/jjee.v5i2.20286>
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61.
<https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Andi Offset.
- Rajendran, S. K. (2023). *Super App Part 1 - The Fundamentals: Creating A Mental Model By Analysing The Complexities & Approaches*. White Falcon Publishing.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish.
- Sandi, Y. A., Nugroho, I. M., & ... (2022). PENERAPAN METODE UCD UNTUK PERANCANGAN UI DAN UX DALAM MEMBANGUN FITUR MENTOR

ON DEMAND DAN LIVE CHAT PADA WEBSITE SKILVUL. *Jurnal Ilmiah* ..., 03, 280–286.
<http://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/article/view/505%0A>
<http://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/article/download/505/390>

Sonia, N. R. (2020). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Pendidikan (Simdik) dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 1(1), 94–104. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.18>

Subhiyakto, E. R., Pratiwi, M. R., & Hapsari, S. A. (2023). Redesigning Family Education Media Website Using Design Thinking Method and System Usability Scale. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 12(1), 81–94. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v12i1.52791>

Sugeng, B. (2022). *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)*. Deepublish.

Tinur, P. S. (2021). *PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) BERDASARKAN USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI IPUSNAS MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH]*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56372>

Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS. *Jambura Journal of Informatics*, 4(1), 13–26. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i1.13411>

Utama, S. (2011). *Perbaikan User Interface Halaman Internet Banking dengan Metode Usability Testing*. Universitas Indonesia.

Wachid, F. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking Untuk Validasi Ide* (Vol. 31, Issue 2).

Wahyuningrum, T. (2021). *Mengukur Usability Perangkat Lunak* (Issue 1596).

Deepublish. <https://play.google.com/books?id=Pzk9EAAAQBAJ>

- Wardani, I. K., Utomo, P., & Budiman, A. (2023). *Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI / UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android*. 4(2), 106–125.
- Wibawa, J. C. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus : Smpit Nurul Islam Tenganan). *Infotronik : Jurnal Teknologi Informasi Dan Elektronika*, 2(2), 75. <https://doi.org/10.32897/infotronik.2017.2.2.33>
- Wicak, A., Gamas, M., Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, N., Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022). Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 281–288. <https://journal.fkpt.org/index.php/BIT/article/view/377>
- Wright, T. E. (2011). *Your Favorite Color Has a Meaning*. Lulu Press, Incorporated.
- Yasa, I. W. A. P. (2024). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.