

DAFTAR PUSTAKA

- Abednego, B., & Putra, I. N. T. A. (2025). ANALISIS TINGKAT USABILITY APLIKASI LINKEDIN DALAM MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6470>
- Assiddiqi, B. A., Nuraini, L., Murniati, M. E., Azura, S. H., Safitri, V., & Yuliyantika, Y. (2023). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBANTUAN WEBSITE BERDU.ID POKOK BAHASAN ETNOFISIKA. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 11(2), 95–100. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4593>
- Christo Lumban Tobing, B., Sulistiyowati, N., Studi Sistem Informasi, P., Ilmu Komputer, F., & Singaperbangsa Karawang, U. (2024). *Perancangan Ulang Desain E-Campus Unsika Berdasarkan User Experience dengan Menggunakan Design Thinking*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12703>
- Citra Sabrina, V., Cahyo Wibowo, N., & Fitri Ana Wati, S. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Website Learning Management System Startup XYZ Dengan Metode User-Centered Design. *Media Online*, 4(6), 2754–2762. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1886>
- Cory Zarkasi, A., & Sari Wardani, A. (2022). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART FRAMEWORK*. 6(2). <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179>
- Dwi Suharminto, B., Silla Qadirah, M., Adjie, Me. S., Bina Darma, U., Jenderal Yani No, J. A., Selatan, S., & Universitas Bina Darma, I. (2022). *UJI KUALITAS WEBSITE INDONESIA MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*. 16(1). <https://doi.org/10.47111/JTI>
- Fadli, B., Ramadlan, N., Wulandari, S., Hajar, R. R., Sejati, P., & Suhendar, A. (2024). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada Sistem Perpustakaan Sekolah Berbasis Android. *Media Online*, 4(5), 2430–2441. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1803>
- Fania, A., & Sri Handayani, F. (2024). ANALISIS USABILITAS APLIKASI MAGANG RRI PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE REGRESI LINIER BERGANDA. *TEKNOMATIKA*, 14(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.61423/teknomatika.v14i01.676>

- Ghozali, M. I., Murti, A. C., & Muzid, S. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Analisis Penggunaan Metode User-Centered Design dalam Peningkatan Akseptabilitas SIMPELMAS. *Media Online*, 4(2), 1200–1206. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1317>
- Habibana Apias Risky, Dede Irmayanti, & Moch Hafid Totohendarto. (2023). *REDESIGN UI/UX APLIKASI MOBILE MY PERTAMINA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6965>
- Harumsari, P., & Nawwar Fikri, H. (2024). RANCANG INTERFACE UI / UX E-LEARNING BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (STUDI KASUS SDN PASIR KAMUNING II). Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 5). <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10960>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419. <https://doi.org/10.36835/attalim>
- Isnainrajab, I., Hadi Wijoyo, S., & Perdanakusuma, A. R. (2020). *Evaluasi Usability Pada Aplikasi PermataMobile X Dengan Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale(SUS)* (Vol. 4, Nomor 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Karaman, J., Miya Gunawan, P., Firdhossiah, S., Mustikasari Mahardhika Fitriani, L., & Indriati, R. (2024). Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo. Dalam *Journal of Computer Science and Information Technology E-ISSN* (Vol. 4, Nomor 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.47065/explorer.v4i1.818>
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widian, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Kurniawan, R. A., Firliana, R., & Wardani, A. S. (2024). *Desain UI Dan UX Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan Metode Design Thinking*. 355–364. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i7.764>

- Mahfudh, A. A., & Saputra, W. R. (2022). Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 4(2), 255–262. <https://doi.org/https://doi.org/10.46772/intech.v4i02.885>
- Maulana Alja, F., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2024). PERANCANGAN UI/UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). Dalam *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN (Vol. 6, Nomor 1).* <https://doi.org/https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1669>**
- Mufti Prasetyo, S., & Ariestia, F. A. (2023). *Mengenal User Interface dan User Experience dalam Dunia Desain dan Teknologi*. 2(10). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Multazam, M., Paputungan, I. V, & Suranto, B. (2020). *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design*. <https://doi.org/225713670>
- Patmalasari1, D., & Dwi, A. (t.t.). Analisis Kepuasan Pengguna Layanan Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Model UTAUT. *JEISBI*, 02, 2021. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jeisbi.v2i2.39559>
- Rifai, M., & Akbar, M. (2020). Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android. Dalam *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika* (Vol. 1, Nomor 4). <https://doi.org/https://doi.org/10.47747/jpsii.v1i4.552>
- Rinaldy Leonard, V., Zaman, B., Bahri, S., Informatika, T., & Kharisma Makassar, S. (2022). PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE LELANGYUK MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN. *JTRISTE*, 9(1), 31–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.55645/jtriste.v9i1.362>
- Ristyawan, A., Firliana, R., Rizky Indrawan, D., Marcell Wibisono, R., & Andriyanto, T. (2024). *Perancangan Antarmuka Situs web Profil DLHKP*. 3(2). <https://doi.org/10.29407/dimastara.v3i3.22710>**
- Rizal, M. K., Indriati, R., & Wardani, A. S. (2024). PENGEMBANGAN UI/UX WEBSITE STUDIO FOTOGRAFI. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 5). <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10690>**
- Saputra, D. A., & Andriyanto, T. (2022). Analisis Kualitas Website Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Research : Journal of Computer*, 5(1), 17–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.25273/research.v5i1.9350>

- Subhiyakto, E. R., Astuti, Y. P., & Umaroh, L. (2021). *Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24002/konstelasi.v1i1.4266>
- Sudaryanto, A., Oskash Ivaldy, A. R., Nurindiyani, A. K., & Safroedin, M. (2025). Pengujian UI / UX Game Genshin Impact Menggunakan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 7(2), 277–283. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v7i2.1925>
- 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>
- Wibisono, R. M., Sucipto, S., & Wardani, A. S. (2024). Rekomendasi Kepuasan E-Learning Menggunakan Metode Weighted Product. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v3i1.440>
- Wicak, A., Gamas, M., Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, N., Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022). *Bulletin of Information Technology (BIT) Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma*. 3(4), 281–288. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>
- Yoga, V., & Ardhana, P. (2021). Pengujian Usability Aplikasi Halodoc Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). Dalam *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda* (Vol. 9).
<https://doi.org/https://doi.org/10.37824/jkqh.v9i2.2021.311>