

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, E. (2022) 'Perancangan Aplikasi Invoice Berbasis *Mobile* Studi Kasus UMKM', *Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(1), pp. 19–33. doi:<https://doi.org/10.55904/hexatech.v1i01.56>.
- Alfianto, M. A., A. Rihhadatul'Ais, I. N. Syafiqah, M. A. Saputro, dan Z. U. E. Farouq (2023) 'Strategi Komunikasi Pemasaran dalam Memperkuat Brand Awareness Pekan Raya Jakarta (PRJ)', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), pp. 20760–20765. doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9563>.
- Amin, N. F., S. Garancang, dan K. Abunawas (2023) 'Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian', *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), pp. 15–31.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Utara (2024) 'Jumlah Penduduk Menurut Provinsi di Indonesia (Ribuan Jiwa) 2024', *BPS Provinsi Sulawesi Utara*, [Diakses pada 4 Maret 2025]. <https://sulut.bps.go.id/id/statistics-table/2/OTU4IzI=/jumlah-penduduk-menurut-provinsi-di-indonesia.html>
- Bratha, W. G. E. (2022) '*Literature Review* Komponen Sistem Informasi Manajemen: *Software*, Database dan *Brainware*', *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), pp. 344–360. doi: <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3>.
- Brooke, J. (1995) 'SUS : *A quick and dirty usability scale*', *Usability Eval. Ind.*, 189, [Diakses pada 28 Maret 2024]. https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale.
- Dakhilullah, T. D. A. and Suranto, B. (2022) 'Penerapan Metode *User Centered Design* Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star', *AUTOMATA*, 3(2).
- Damayanti, C., A. Triayudi, dan I. D. Sholihati (2022) 'Analisis UI / UX untuk Perancangan *Website* Apotek dengan Metode *Human Centered Design* dan *System Usability Scale*', *Media Informatika Budidarma*, 6(1), pp. 551–559. doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.

- Darmawan, M. K. dan M. Ziveria (2023) ‘Analisis Kebutuhan UI/UX Mahasiswa Kalbis Institute pada Studi Kasus *Learning Management System* (LMS) LEAPS Kalbis Institute’, *Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis Volume*, 9(2), p. 403.
- Ernawati, S. dan Indriyanti, A. D. (2022) ‘Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)’, *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 03(04), pp. 90–102.
- Fernando, F. (2020) ‘Perancangan *User Interface* (UI) & *User Experience* (UX) Aplikasi Pencari Indekost di Kota Padangpanjang’, *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), pp. 101–111. doi: 10.26858/tanra.v7i2.13670.
- Firdaus, R. M. dan N. Latifah (2024) ‘Implementasi *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX pada *Website* Penjualan Tiket Konser’, *Bit-Tech (Binary Digital - Technology)*, 7(2), pp. 600–607. doi: <https://doi.org/10.32877/bt.v7i2.1970>.
- Hartawan, M. S. (2022) ‘Penerapan *User Centered Design* (UCD) pada *Wireframe* Desain *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Sinopsis Film’, *Jeis: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 2(1), pp. 43–47. doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.
- Herniyanti, M. A. F. Hafidin, E. Prasetya, Shabrina, R. Dewi, dan V. Z. Kamila (2022) ‘Analisis Perilaku Desainer dalam Memanfaatkan *Software* Figma untuk Mendesain’, *Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI)*, 1(2), p. 102. doi: <https://doi.org/10.30872/atasi.v1i2.374>.
- Idris, M. A. (2021) ‘Perancangan *User Interface* & *User Experience* pada Aplikasi E-Commerce Ivent Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)’.
- Idris, M. A., G. P. Mahardika, dan B. Suranto (2021) ‘Perancangan UI / UX Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (*Human Centered Design*)’, *Automata*, 2(1).

- Interaction Design Foundation - IxDF 'What is User Centered Design (UCD)?', *Interaction Design Foundation - IxDF*, [Diakses pada 15 Mei 2024]. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>.
- ISO 9241-110 (2020) 'Ergonomics of Human-System Interaction – Part 110: Interaction Principles', *iTeh Standards*, [Diakses pada 10 Mei 2024]. <https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/88ea5894-05f7-42cd-8f74-cd817ad8c0e5/iso-9241-110-2020>.
- Juliana, R. Sianipar, D. M. Lemy, A. Pramezwary, R. Pramono, dan A. Djakasaputra (2023) 'Factors Influencing Visitor Satisfaction and Revisit Intention in Lombok Tourism: The Role of Holistic Experience, Experience Quality, and Vivid Memory', *International Journal of Sustainable Development and Planning*, 18(8), pp. 2503–2511. doi: <https://doi.org/10.18280/ijstdp.180821>.
- Kemenparekraf (2021) 'Konser Musik Indonesia Kelas Dunia yang Selalu Dinantikan', *Kemenparekraf*, [Diakses pada 20 Maret 2024]. <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Konser-Musik-Indonesia-Kelas-Dunia-yang-Selalu-Dinantikan>.
- Kemenparekraf (2023) 'Siaran Pers: Jumpa Pers Akhir Tahun, Kemenparekraf Paparkan Capaian Kinerja di Sepanjang 2023', *Kemenparekraf*, [Diakses pada 4 Maret 2025]. <https://kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-jumpa-pers-akhir-tahun-kemenparekraf-paparkan-capaian-kinerja-di-sepanjang-2023>.
- Kinanthi, W. C. dan N. Setiyawati (2021) 'Perancangan dan Evaluasi User Experience Aplikasi Virtual Event Menggunakan User Experience Questionnaire', *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(2), pp. 973–987.
- Lestari, M. T. (2021) 'Public Relations Event: Membangun Image, Reputasi, dan Mutual Understanding', (Penyunting Suwito dan L. Kim). Edisi ke 1. Jakarta: KENCANA.
- Mair, J. dan K. Weber (2019) 'Event and Festival Research: A Review and Research Directions', *International Journal of Event and Festival*

- Management*, 10(3), pp. 209–216. doi: <https://doi.org/10.1108/IJEFM-10-2019-080>.
- Maulana, S., A. I. Agung, dan M. Ali (2024) ‘Rancang Bangun Sistem Peminjaman Perlengkapan *Event* Menggunakan Metode Topsis di Universitas Hasyim Asy’ari Jombang’, *Ilmiah Inovasi Teknologi Informasi*, 8(2), pp. 178–188.
- Ningsih, N., Aprianto, dan O. Sahartian (2023) ‘Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace *Event Online* untuk Meningkatkan Pemasaran Digital Berbasis *Mobile*’, *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, 5(1), pp. 7–12. doi: <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i1.2247>.
- Noor, S., O. Tajik, dan J. Golzar (2022) ‘*Simple random sampling*’, *International Journal of Education & Language Studies*, pp. 78–82. doi: <https://doi.org/10.22034/ijels.2022.162982>.
- Oktaviani, S. N., C. F. Aziz, dan B. M. Sulthon (2022) ‘Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Prototype*’, *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 2(6), pp. 225–233.
- Pratama, A. T. dan N. Santoso (2021) ‘Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen *Event* Berbasis *Mobile*’, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 5(6), pp. 2399–2407.
- Purbo, Y. S., F. S. Utomo, dan Y. Purwati (2023) ‘Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode *User-Centered Design (UCD)*’, *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(2), pp. 123–132. doi: <https://doi.org/10.54914/jtt.v9i2.977>.
- Putra, P. O. H., R. A. W. W. C. K. Dewi, dan I. Budi (2022) ‘*Usability Factors that Drive Continued Intention To Use and Loyalty of Mobile Travel Application*’, *Heliyon*, 8(9), pp. 1–16. doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e10620.
- Putra, Y. W. S., A. M. Dawis, N. F. Natsir, Fitria, A. A. S. Widhiyanti, F. N. Hasan, Somantri, dan Maniah (2023) ‘Pengantar Aplikasi *Mobile*, (Penyunting W. Andriyani dan Erlangga). Edisi ke 1. Sukabumi: CV. Haura Utama.

- Putri, A. R. R. dan A. D. Indriyanti (2023) ‘Evaluasi *Usability User Interface* dan *User Experience* pada Aplikasi M.Tix dengan Metode *Usability Testing* (UT) dan *System Usability Scale* (SUS)’, *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 4(2), pp. 21–32.
- Raharjo, J. S. D., R. Tullah, dan H. Setiana (2019) ‘Sistem Informasi Pemesanan dan Pembelian Tiket Bus *Online* Berbasis *Web* pada PO Budiman’, *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2), pp. 120–125. doi: 10.38101/SISFOTEK.V9I2.259.
- Santoso, M. F. (2024) ‘*Implementation of UI/UX Concepts and Techniques in Web Layout Design With Figma*’, *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2), p. 282. doi: <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i2.1223>.
- Setiawan, V., I. Suhartana, dan I. Dwidasmara (2023) ‘Perancangan Desain Antarmuka Sistem Pemesanan Tiket Acara Berbasis *Website*’, *Jurnal Pengabdian Informatika*, 1, pp. 937–942.
- Soedewi, S., A. Mustikawan, dan W. Swasty (2022) ‘Penerapan *Metode Design Thinking* Pada Perancangan *Website* UMKM Kirihuci’, *Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(2), p. 86. doi: <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>.
- Sukmawati, M. D. dan G. N. J. A. Negara (2022) ‘Analisis Pengaruh Aplikasi Digital Marketing sebagai Strategi Pemasaran dalam Minat Beli Konsumen’, *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 5, pp. 267–272.
- Suriani, N., Risnita, dan M. S. Jailani (2023) ‘Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan’, *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), pp. 24–36. doi: <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.
- Wijaya, S., M. Kristanti, S. Thio, dan R. Jokom (2020) ‘Manajemen *Event* Konsep dan Aplikasi, (Penyunting R. Mirsawati). Edisi ke 1. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Yamin, A. G., M. A. Surur, dan A. S. R. S. Samodra (2024) ‘Analisa Pelanggaran Etika dalam Industri Hiburan (Studi Kasus: Penipuan Calo Tiket Konser Coldplay)’, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(14), pp. 126–134. doi: :

<https://doi.org/10.5281/zenodo.13360477>.

Yoganata, M. W. (2024) 'Transformasi E-Business di Era Society 5.0 Mengubah Perilaku Konsumen dan Model Bisnis', *Jurnal Kajian dan Penalaran Ilmu Manajemen (JKPIM)*, 2(2), pp. 54–68. doi: <https://doi.org/10.59031/jkpim.v2i2.402>.

Zieglmeier, V. dan A. M. Lehene (2021) '*Designing Trustworthy User Interfaces*', pp. 1–8. doi: <https://doi.org/10.1145/3520495.3520525>.