

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. (2023) *Tumbuhkan Minat Baca Masyarakat, Pemkab Nganjuk Gencar Kenalkan Fasilitas Perpustakaan*, *Tribun News*. Tersedia pada: <https://surabaya.tribunnews.com/2023/09/14/tumbuhkan-minat-baca-masyarakat-pemkab-nganjuk-gencar-kenalkan-fasilitas-perpustakaan> (Diakses: 19 Maret 2025).
- Al-Faruq, M.N.M., Nur'aini, S. dan Aufan, M.H. (2022) "Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma," *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), hal. 43–52. Tersedia pada: <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>.
- Amin, N.F., Garancang, S. dan Abunawas, K. (2023) "Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian," *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), hal. 15–31.
- Andhini, A., Karin, M., Fitri, S., Wati, A. dan Fitri, A.S. (2024) "Application of User-Centered Design Method in Redesign of The iPusnas Digital Library Interface Based on User Experience Evaluation," *International Journal of Electrical Engineering and Information Technology*, 07(02), hal. 68–79.
- Andita, S.S.P. (2022) "Manfaat Perpustakaan Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Generasi Milenial di Era Globalisasi," *Library of UIN Ar-Raniry*, 14(2), hal. 123–142. Tersedia pada: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/16808>.
- Ashiddiq, M.N., Sulistiono, W.E., Yulianti, T. dan Mardiana (2024) "Perancangan UI/UX Learning Management System (LMS) Aplikasi Mobile Edu-Learn Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1), hal. 230–245. Tersedia pada: <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3693>.
- Aura, A., Nuryasin, I. dan Wiyono, B.S. (2023) "Analisa dan Perancangan Ulang Desain Website Perpustakaan P4TK PKN IPS Menggunakan Webuse dan Metode User Centered Design," *Repositor*, 5(2), hal. 639–648. Tersedia pada: <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/repositor/article/view/32052/14034>.

- Aziza, F.N., Angriani, H. dan Thayf, M.S.S. (2025) “REDESIGN UI / UX BANK PLASTIK MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN,” 12(1), hal. 1–15.
- Bangor, A., Kortum, P. dan Miller, J. (2009) “Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale,” *Journal of Usability Studies*, 4(3), hal. 114–123.
- Barus, R.C., Utomo, S.R.H. dan Darmawan, A.J. (2025) “Optimalisasi Pemilihan Typeface Untuk Keterbacaan Pada Perangkat Digital,” *Ardvis: Artistik Riset Desain, komunikasi Visual, Inovasi dan Seni*, 1(1), hal. 40–50. Tersedia pada: <https://ardvis.upnjatim.ac.id/index.php/ardvis/article/view/33>.
- Binus University (2024) *Tips Memilih Warna Terbaik untuk Desain Aplikasi Seluler*, Binus University Bekasi. Tersedia pada: <https://binus.ac.id/bekasi/2024/06/tips-memilih-warna-terbaik-untuk-desain-aplikasi-seluler/> (Diakses: 15 April 2026).
- Biswas, D., Abell, A. dan Chacko, R. (2024) “Curvy Digital Marketing Designs: Virtual Elements with Rounded Shapes Enhance Online Click-Through Rates DIPAYAN,” 2, hal. 306–312.
- Brooke, J. (1995) “SUS: A Quick and Dirty Usability Scale.” Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/228593520>.
- Brooke, J. (2013a) “SUS: a retrospective,” *Journal Of Usability Studies*, 8(2), hal. 29–40.
- Brooke, J. (2013b) “SUS: A Retrospective,” *Journal Of Usability Studies*, 8(2), hal. 29–40. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/285811057>.
- Cholil, S.R.S. (2024) *Berkembang dengan Desain Digital: Memahami UI, UX, Dan Figma Secara Komprehensif*. Penerbit Deepublish Digital. Tersedia pada: https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=vUA9EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=elemen+desain+%22ui+ux%22&ots=gS3d3gRjz_&sig=hCfJVO8rzLdKEXmx3mDIQ-syQwI&redir_esc=y#v=onepage&q=elemen+desain+%22ui+ux%22&f=false.
- Darmawan, A.D. (2024) *Data 2024: Jumlah Penduduk Kabupaten Nganjuk 1,15 Juta Jiwa, Databoks*. Tersedia pada:

<https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/dd2b1c3569d72e3/data-2024-jumlah-penduduk-kabupaten-nganjuk-1-15-juta-jiwa#:~:text=Pada 2024%2C mayoritas penduduk Kabupaten Nganjuk di dominasi,mencapai 738%2C34 ribu atau 64%2C28%25 dari total populasi.>

Darmawan, R.D. dan Rohman, H. (2022) “Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B: Studi Kasus UX Terhadap Ajaib - Platform Investasi Daring,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), hal. 1–10. Tersedia pada: <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v4i1.4762>.

Dewi, N.P.I.P. dan Kusumo, D.S. (2023) “Rekomendasi Konten dan Pelabelan Website Menggunakan Metode Crowdsourced Labelling dan Weighted Majority Voting (Studi Kasus : SMA Labschool Untad Palu),” *e-Proceeding of Engineering*, 10(3), hal. 3742–3754.

Dinas Arpus Kabupaten Nganjuk (2024) *Jumlah Pengunjung Perpustakaan Pertahun Tahun 2024., Nganjuk Satu Data*. Tersedia pada: <https://dashboard.nganjukkab.go.id/menudataset/detail?data=MzZiN2IxNzg tMTk1ZC00OGVhLWFhZjItODVjY2ZlMjU4NWQ1> (Diakses: 15 Maret 2025).

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Nganjuk (2025) *Profil Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Nganjuk, Pemerintah Kabupaten Nganjuk*. Tersedia pada: <https://arpus.nganjukkab.go.id/profil/2>.

Fadliellah, M., Junadhi, J., Susi Erlinda dan Herwin (2025) “Implementasi Metode User Centered Design Pada Aplikasi Donasi Pakaian Bekas Berbasis Web,” *Jurnal SANTI - Sistem Informasi dan Teknik Informasi*, 5(1), hal. 1–10. Tersedia pada: <https://doi.org/10.58794/santi.v5i1.929>.

Fahriyah, D.R., Ikasari, D. dan Widiastuti (2024) “Implementasi Re-design Application Mobile MRT Jakarta Menggunakan Metode User Centered Design,” *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 5(1), hal. 98–108. Tersedia pada: <https://doi.org/10.52158/jacost.v5i1.812>.

Firdaus, N.A., Pratiwi, A.L., Saputra, M.I. dan Fitri, A.S. (2024) “Perancangan Desain User Interface E-Posyandu Melati 2 Berbasis Mobile Melalui Metode

- User Centered Design (UCD),” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), hal. 3713–3722. Tersedia pada: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Ginting, G.L. dan Silalahi, N. (2025) “Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap e-Learning Moodle Berbasis Web Dengan Menerapkan Metode SUS,” *Journal of Informatics Management and Information Technology*, 5(1), hal. 59–64. Tersedia pada: <https://doi.org/10.47065/jimat.v5i1.469>.
- Hamim, A.H. (2022) “Peran Layanan Digitalisasi Perpustakaan di Lingkungan Balai Pendidikan Dan Pelatihan Keagamaan Kota Bandung,” *JSTAF Siddiq, Tabligh, Amanah, Fathonah*, 01(1), hal. 27–38. Tersedia pada: <https://doi.org/https://doi.org/10.62515/staf.v1i1.18>.
- Harlina, M.S., Ariyani, R., Herawati, M.S. dan Putri, R.S. (2024) “Perancangan Ulang User Interface dan User Experience Website Gunadarma Library Deposit System Menggunakan Metode Design Thinking,” *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 8(2), hal. 328. Tersedia pada: <https://doi.org/10.52362/jisicom.v8i2.1678>.
- Herawan, A.R., Rokhmawati, R.I. dan Akbar, M.A. (2023) “Analisis dan Perancangan Ulang Desain UI & UX pada Aplikasi iPusnas dengan Penerapan Elemen Gamifikasi,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(6), hal. 2767–2776. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id> (Diakses: 15 Maret 2025).
- Husni, Basri, H., Ansahar, R., Alif Maulana, D., Rurqan, R. dan Salat, J. (2024) “Faktor yang Mempengaruhi Antarmuka Pengguna pada Aplikasi Brainly Berbasis Mobile,” *TECHSI Program Studi Teknik Informatika Universitas Jabal Ghafur*, 15(2), hal. 15–27.
- Indrasari, Y. (2024) *UNESCO Sebut Minat Baca Orang Indonesia Masih Rendah, Radio Republik Indonesia*. Tersedia pada: <https://www.rri.co.id/daerah/649261/unesco-sebut-minat-baca-orang-indonesia-masih-rendah> (Diakses: 13 Maret 2025).
- Indriani, A.N.L., Fahmiy, F., Muhammad, M. dan Ahmad, S. (2024) “Pentingnya Perpustakaan Digital sebagai Sumber Belajar di Era Society 5.0,”

- BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 8(1), hal. 152–162. Tersedia pada: <http://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika>.
- Jannah, A.R.N., Hardiana, H. dan Ciptiasrini, U. (2025) “RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PASIEN SECARA DIGITAL DI PRAKTIK MANDIRI BIDAN (PMB) SETYA BUDI UTAMI, S. TR. KEB,” *Jurnal Ilmu Kesehatan dan Kebidanan Nusantara (JIKKN)*, 2(1), hal. 1–8. Tersedia pada: <https://teewanjournal.com/index.php/jikkn/index>.
- Jumiati (2023) *Mengenal Lebih Dekat Gedung Layanan Perpustakaan Daerah Kabupaten Nganjuk, Megapos*. Tersedia pada: <https://megapos.co.id/2023/12/07/mengenal-lebih-dekat-gedung-layanan-perpustakaan-daerah-kabupaten-nganjuk/>.
- Koten, G.R., Mudjihartono, P. dan Indriasari, T.D. (2024) “Perancangan User Interface dan User Experience Website Library UAJY Menggunakan Metode User-Centered Design,” *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 5(1), hal. 47–56. Tersedia pada: <https://doi.org/10.24002/jiaj.v5i1.8412>.
- Kurniasih, D., Hidayatullah, T., Agustian, T., Setiyani, L., Saputri, W., Nurkholik, D., Amelia, D. dan Firda Garnida Kusumah, R. (2024) “Design Wireframe Aplikasi Bank Sampah dengan Metode Design Thinking,” *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, 6(2), hal. 241–246.
- Lembong, S.Y.L., Udampo, F.K.T., Yusupa, A. dan Tarigan, V. (2025) “Analisis Penggunaan Warna Berdasarkan Teori Warna Menurut Brewster Pada UI Aplikasi E-wallet DANA Menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *Jurnal Informatika dan Teknologi (INTECH)*, 6(2), hal. 220–230.
- Listianto, F.F., Arman, S.A. dan Yusuf, D. (2024) “Evaluasi UX pada E-Library ITB Ahmad Dahlan JKT Menggunakan Human-Centered Design,” *JIKA (Jurnal Informatika) Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 8(4), hal. 2722–2713.
- Maryam, S.A. (2024) “Desain UI/UX Pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Perspektif Sositologi,” *Indonesian Journal of Library and Information Science*, 5(2), hal. 109–119. Tersedia pada: <https://doi.org/10.22373/ijlis.v5i2.4960>.

- Nadilah, Azwardi dan Saputra, A. (2025) “Pengujian Aplikasi Jelajah Bahasa Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Teknologi Informatika Multimedia Digital*, 2(1), hal. 123–30. Tersedia pada: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15208859>.
- Nayottami, I.B., Zaman, B. dan Hariyanti, E. (2024) “Evaluasi dan Desain Ulang Antarmuka Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Aplikasi Kampus Kita Tendik,” *Jurnal Komputer dan Informatika*, 12(1), hal. 91–101. Tersedia pada: <https://doi.org/10.35508/jicon.v12i1.13287>.
- Nugroho, D.P. dan Sari, R. (2023) “Analisis UI/UX Menggunakan Metode User-Centered Design pada Aplikasi TSP Mobile,” *Jurnal Infortech*, 5(2), hal. 159–165. Tersedia pada: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>.
- Nurohman, B. dan Aziz, A. (2024) “Analisis UI/UX Terhadap Perancangan Toko Online Dengan Menggunakan Pendekatan Human Centered Design,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer*, 10(1), hal. 2024. Tersedia pada: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>.
- Pahlevi, M.F., Rachman, Z.A., Zhafira, N.S. dan Wulansari, A. (2024) “Evaluasi Penerimaan Aplikasi Netflix Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM),” *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI) 2024*, hal. 129–138.
- Pemerintah Kabupaten Nganjuk (2024) *Banyaknya Desa/Kelurahan Menurut Ketersediaan Kegiatan Pemberantasan Buta Aksara/Keaksaraan Fungsional, Kegiatan Pendidikan Paket A/B/C, Dan Taman Bacaan Masyarakat (Tbm) (Desa/Kelurahan), 2024, Badan Pusat Statistik Kabupaten Nganjuk*. Tersedia pada: <https://nganjukkab.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTE3MSMy/banyaknya-desa-kelurahan-menurut-ketersediaan-kegiatan-pemberantasan-buta-aksara-keaksaraan-fungsional--kegiatan-pendidikan-paket-a-b-c--dan-taman-bacaan-masyarakat--tbm---desa-kelurahan-.html>.
- Pemerintah Kabupaten Sidoarjo (2024) *Jumlah Pengunjung Perpustakaan Daerah Kabupaten Sidoarjo Menurut Bulan dan Pekerjaan 2024, Satu Data Kabupaten Sidoarjo*. Tersedia pada:

- <http://opendata.sidoarjo.kab.go.id/id/dataset/jumlah-pengunjung-perpustakaan-daerah-kabupaten-sidoarjo> (Diakses: 13 Maret 2025).
- Pemerintah Kota Surabaya (2024) *Tambah Koleksi Buku, Cara Dispusip Surabaya Tingkatkan Kunjungan ke Perpustakaan, Dinas Kominfo Provinsi Jawa Timur*. Tersedia pada: <https://kominfo.jatimprov.go.id/berita/tambah-koleksi-buku-cara-dispusip-surabaya-tingkatkan-kunjungan-ke-perpustakaan?> (Diakses: 15 Maret 2025).
- Pramono, W.B. (2024) “Perancangan Desain Aplikasi Trendy Berbasis Android Menggunakan Figma,” *Jurnal PROSISKO*, 11(2), hal. 237–246.
- Putra, K., Swandi, I.W. dan Ari, I.A.D.K. (2023) “Perancangan User Interface dan User Experience pada Aplikasi Pencari Pekerja di PT Kalman Group Indonesia,” *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(2), hal. 256–265.
- Qomaru, A. (2023) *Dinas Arsip dan Perpustakaan Nganjuk Perkenalkan Aplikasi Baru untuk Tingkatkan Minat Baca, Lentera Media Group*. Tersedia pada: <https://lentera.co/post/item/153047/Dinas-Arsip-dan-Perpustakaan-Nganjuk-Perkenalkan-Aplikasi-Baru-untuk-Tingkatkan-Minat-Baca>.
- Radar, A. (2023) *What are Google Play app ratings and reviews and how do they impact ASO?*, *Splitmetrics*. Tersedia pada: <https://appradar.com/academy/app-reviews-and-ratings/google-play-ratings-and-reviews>.
- Rahman, E., Wasid, A., Irawan, D. dan Supriana, F.I. (2026) “Analisis Warna dan Tipografi Aplikasi Siap Kerja menggunakan UCD Untuk Tingkat Kepuasan Green UI,” 6(1), hal. 11–18. Tersedia pada: <https://doi.org/10.47065/jimat.v6i1.905>.
- Ramadhani, R.D., Az-Zahra, H.M. dan Zulvarina, P. (2022) “Perancangan Ulang Antarmuka Pengguna Sistem e-Management PKL SMKN 6 Malang dengan Metode Goal Directed Design,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(11), hal. 5429–5437. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Ravelino, C., Alfa Susetyo, Y. dan Satya Wacana, K. (2023) “Perancangan UI/UX

- untuk Aplikasi Bank Jago Menggunakan Metode User Centered Design,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(1), hal. 2023. Tersedia pada: <https://doi.org/10.35870/jti>.
- Refanus, E.P., Krisnanik, E. dan Isnainiyah, I.N. (2022) “Analisis User Experience Dan Redesign User Interface Pada Website Pemilihan Raya Keluarga Mahasiswa UPN Veteran Jakarta Menggunakan Pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ),” *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, (April), hal. 180–189.
- Rifa’i, M.N., Sani, R.R. dan Caturkusuma, R.M. (2025) “Implementasi Metode Design Thinking dan System Usability Scale pada User Experience Aplikasi Belajar Bahasa Inggris TalkTales melalui Cerita Rakyat,” *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)*, 8(1), hal. 200–211.
- Risky Febriyata, M. dan Ridwan, M. (2025) “Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna E-Boox Menggunakan System Usability Scale di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Kabupaten Indragiri Hilir,” *Jurnal Sistem Informasi (TEKNOFILE)*, 3(1), hal. 37–44.
- Salsabila, J.A. dan Pramono, A. (2024a) “Analisa Pengalaman Pengguna untuk Pengembangan UI/UX Aplikasi ABC Mobile Menggunakan Metode User Centered Design,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(4), hal. 5914–5925.
- Salsabila, J.A. dan Pramono, A. (2024b) “ANALISA PENGALAMAN PENGGUNA UNTUK PENGEMBANGAN UI / UX,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(4), hal. 5914–5925.
- Saputra, D., Ivania, A., Sherill, A. dan Anindya, Q.M. (2024) “Analisis UI dan UX Aplikasi Senayan Library Management System (SLiMS) dalam Pengelolaan Perpustakaan Digital,” 4(1), hal. 10–30.
- Sari, A.M. dan Widiyarta, A. (2024) “Efektivitas Program Perpustakaan Digital ‘dJatim’ Pada Provinsi Jawa Timur,” *Indonesian Journal of Public Administration Review*, 1(4), hal. 1–11. Tersedia pada: <https://doi.org/10.47134/par.v1i4.2841>.
- Sophie, S., Proboyekti, U. dan Wibowo, A. (2024) “Pengujian Rancang Ulang

- Website Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana,” *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, 21(2), hal. 251–270. Tersedia pada: <https://ejournal.uksw.edu/aiti/article/view/10139/2911>.
- Sulianta, F. (2025) *UX / UI Design, Designing Digital Products for Kids*. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/389381931>.
- Sumari, A.D.W., Perdana, F.E., Nugraheny, D. dan Lovrencic, S. (2025) “Improving the User Interface and Experience of a Student Portal Through the Eight Golden Rules,” *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 24(3), hal. 555–576. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30812/matrik.v24i3.4542>.
- Suren, K. (2025) *Mastering High-Fidelity Wireframes: A Guide To Creating Professional Prototypes, The Product Manager a BWZ brand*. Tersedia pada: <https://theproductmanager.com/how-to-guide/high-fidelity-wireframes/>.
- Thoyyib, M.B. dan Zulfikar, D.H. (2023) “Desain UI/UX Website Referral untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma,” *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains*, 1(1), hal. 232–241. Tersedia pada: <https://prosiding.seminars.id/prosainteks> (Diakses: 21 Maret 2025).
- Yanutiar, Y.T. dan Prabowo, D.A. (2024) “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Antrean Online Menggunakan Metode UCD (Studi Kasus: BAPENDA Kabupaten Pematang),” *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 8(1), hal. 12. Tersedia pada: <https://doi.org/10.26798/jiko.v8i1.954>.
- Yuliana, D. dan Kresna A, I. (2022) “Rancang Bangun User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website di Kabupaten Tegal,” *LEDGER : Journal Informatic and Information Technology*, 1(2), hal. 50–59. Tersedia pada: <https://doi.org/10.20895/ledger.v1i2.828>.
- Zainudin, A. (2021) *Buku Ajar Tipografi*. Diedit oleh A.P. Hadi. Yayasan Prima Agus Teknik Redaksi: Tersedia pada: https://digi-lib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_312e6943f66cb91e1a6bf39d858

5aee2c6459341_1694062027.pdf.