

DAFTAR PUSTAKA

- Almani, A., Alrwais, O. dan Arabia, S. (2024) "The Role of Wireframes in Enhancing User Interface Design," 8(12), hal. 134–140.
- Ameniar, N., Prastawa, H. dan Rosyada, Z.F. (2022) "Evaluasi User Experience Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq) Dan Penerapan Kansei Engineering Pada Aplikasi Cinapolis Cinemas Indonesia," *Industrial Engineering Online Journal*, 11(4), hal. 1–8. Tersedia pada: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/ieoj/article/view/35951>.
- Aryawan, I.K.B.M. dan Dewi, N.A.N. (2024) "Evaluasi User Experience SIPENA Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Jurnal Ilmu Komputer*, 17(1), hal. 16–25.
- Azzam Azzikri, H., Susilo Yuda Irawan, A. dan Rizal Adhi (2024) "Perancangan Ulang Ui / Ux Website Ok Oce Indonesia," 8(4), hal. 7420–7427.
- Badan Pusat Statistik (2023) *Proporsi Remaja Dan Dewasa Usia 15-59 Tahun Dengan Keterampilan Teknologi Informasi Dan Komputer (TIK) Menurut Provinsi (Persen)*. Tersedia pada: <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTQ0NyMy/proporsi-remaja-dan-dewasa-usia-15-59-tahun-dengan-keterampilan-teknologi-informasi-dan-komputer--tik--menurut-provinsi--persen-.html>.
- Basri, H., Ansahar, R., Maulana, D.A., Salat, J., Studi, P., Informatika, T. dan Jabal, U. (2024) "Faktor yang mempengaruhi antar muka pengguna pada aplikasi brainly berbasis mobile," 15, hal. 15–27.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J. dan Nuraeni, N. (2024) "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)," *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), hal. 1–12. Tersedia pada: <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>.
- Dananjaya, M.W.P., Prathama, G.H. dan Darmaastawan, K. (2024) "User-Centered Design Approach in Developing User Interface and User Experience of Sculptify Mobile Application," *Journal of Computer Networks, Architecture*

- and High Performance Computing*, 6(3), hal. 1089–1097. Tersedia pada: <https://doi.org/10.47709/cnahpc.v6i3.4206>.
- Darmawan, A.D. (2025) *Data 2024: Jumlah Penduduk Kabupaten Nganjuk 1,15 Juta Jiwa, databoks*.
- Falasyfa, R.S. dan Avianto, D. (2024) “Perancangan Aplikasi Layanan Pengaduan Kerusakan Jalan Berbasis Android,” *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(1), hal. 944–953. Tersedia pada: <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.569>.
- Fariha, U., Saputra, E., Hamzah, M.L. dan Fronita, M. (2024) “Evaluasi User Experience terhadap Aplikasi OVO menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Evaluation of User Experience for the OVOApplication using the User Experience Questionnaire (UEQ) Method,” 13, hal. 2222–2236.
- 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),” 4, hal. 3713–3722.
- Gavinda, G.R., Utama, H. dan Masruro, A. (2025) “Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Peduli Alam Berbasis Aplikasi Mobile Menggunakan UCD,” 4(1), hal. 28–42.
- Giyai, Y., Inan, D.I. dan Baisa, L.Y. (2024) “Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Berbasis Seluler Laporkitong Memanfaatkan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ): Evaluation of User Experience on Laporkitong Mobile Application Utilizing User Experience Questionnaire (UEQ),” *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(3), hal. 736–744. Tersedia pada: <https://journal.irpi.or.id/index.php/malcom/article/view/1292>.
- Hadi, A., Sukmono, Y., Harjanto, A. dan Suprihanto, D. (2024) “Redesigning the Ui/Ux Website for the Industrial Engineering Department At Mulawarman University Using Design Thinking Method,” *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 5(1), hal. 105–119. Tersedia pada: <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.1.1252>.

- Haidar Luthfi, A. dan Arfiani, I. (2024) “Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design),” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), hal. 24–36. Tersedia pada: <https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2175>.
- Hairah, U., Nursukamto, M.H. dan Ulhaqi, A.D. (2024) “Peningkatan Kompetensi Siswa Dalam Merancang UI / UX Aplikasi Mobile Menggunakan Figma,” 3(4), hal. 59–65.
- Hamdanuddinsyah, M.H., Hanafi, M. dan Sukmasetya, P. (2023) “Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), hal. 1464–1475. Tersedia pada: <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3850>.
- Hamidli, N. (2023) “Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles,” *Preuzeto*, 28(3), hal. 1–18.
- Hariansyah, H. dan Hariansyah, H. (2024) “Implementasi Metode User Centered Design Dalam Perancangan Ui/Ux Purwarupa Aplikasi Lacakin,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3), hal. 2029–2042. Tersedia pada: <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4602>.
- Hita Hita, Djoni Djoni, Culita Culita dan Roni Yunis (2024) “Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce,” *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), hal. 104–111. Tersedia pada: <https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i3.3047>.
- Iskandar, I. dan Ahmad Aftah Syukron (2025) “Analisis Perbandingan User Experience Aplikasi E-Commerce Shopee dan Tokopedia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi*, 5(1), hal. 11. Tersedia pada: <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v5i1.2849>.
- Jamilah, Y.S. dan Padmasari, A.C. (2022) “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co,” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1), hal. 73–78. Tersedia pada: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458>.
- Khadijah (2022) “Studi Perbandingan Metodologi UI/UX,” *Jurnal Inovasi Hasil*

- Penelitian dan Pengembangan*, 2(4), hal. 292–301. Tersedia pada: <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i4.1808>.
- Khanza Pangestu, K., Lathif, T., Suryanto, M. dan Pratama, A. (2023) “User Experience Questionnaire (Ueq) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Upn,” *442 Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), hal. 442–451. Tersedia pada: <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>.
- Khoiroh, U., Nashrullah dan Anam, S. (2026) “ANALISIS TEKNIK SAMPLING DALAM PENELITIAN KUANTITATIF DAN PENGARUHNYA TERHADAP KUALITAS DATA,” 5(1), hal. 361–366.
- Kunci, K. (2024) “Perancangan_Aplikasi_Rekapan_Bukti_Pembayaran_Uang,” 13(1), hal. 1379–1399.
- Kurniawan, R. dan Budi, M. (2022) “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal sistem informasi*, 5(1), hal. 2–7.
- Levina, O. (2023) “Mobile Instant Messaging and User Interface Design - Different Age Groups, Different Requirements?,” *DSAIT- Design and application of socially- aware IT at International Conference on Digital Society*, (c), hal. 5–8.
- Muhaa, N.A., Danuarta, B., Pratama, A.A., Voutama, A. dan Jajuli, M. (2025) “Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi ”on Study” Untuk Pembelajaran Di Era Digital,” *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 5(2), hal. 153. Tersedia pada: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i2.1820>.
- Muhammad Adika (2023) “Implementasi User-Centered Design dalam Perancangan Model User Experience Aplikasi Berhenti Merokok,” 10(5), hal. 5035–5047.
- Müller-roterberg, C. (2018) “Christian Mueller-Roterberg Handbook of,” (January).
- Mutiara, A. dan Ismail (2024) “Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Online Pada Elaine Studio Dengan Metode Design Thinking,” *2615-1855 (E-ISSN)*

2303-2863 (P-ISSN), 12(1), hal. 37–48.

- Najib, M. dan Trafika, E. (2023) “Designing UI/UX for CareerSite Website Using LeanUX Method,” *Information Technology International Journal*, 1(1), hal. 12–22. Tersedia pada: <https://doi.org/10.33005/itij.v1i1.3>.
- Nurbaiti Oktaviani, S., Fikri Aziz, C. dan Maula Sulthon, B. (2022) “Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 2(6), hal. 225–233. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30865/klik.v2i6.401>.
- Nurmita, Ramadhani, Y. dan Sepriano (2025) “EVALUASI USER EXPERIENCE APLIKASI BELANJO MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ),” 19(1), hal. 30–40.
- Pawenang Kusumo, : R. Herdjuno (2022) “EVALUASI USER EXPERIENCE SISTEM I N FORMASI MA N AJEME N TUGAS AKHIR (SEKAWA N) I N FORMATIKA U N IVERSITAS ISLAM I N DO N ESIA ME N GGU N AKA N METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) EVALUASI USER EXPERIENCE SISTEM I N FORMASI MA N AJEME N TUGAS.”
- Prasetyo, S.M. dan Ariesta, F.A. (2023) “Mengenal User Interface dan User Experience dalam Dunia Desain dan Teknologi,” *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer ...*, 2(10), hal. 2671–2679.
- Prasetyo, R.F. dan Cahyono, A.D. (2025) “User Experience Questionnaire (UEQ) Untuk Menilai Pengalaman Pengguna TikTok Shop,” *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 10(9), hal. 7451–7464. Tersedia pada: <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v10i9.61571>.
- Putu, L., Citra, D., Wardana, Y., Hadi Wijoyo, S. dan Prakoso, B.S. (2022) “Perancangan User Experience dengan menggunakan Metode HCD dan UEQ (Studi Kasus: Layanan Peminjaman Asset Biro Umum dan Protokol Setda Provinsi Bali),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(1), hal. 312–322. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Rachmawan, A. dan Ro’is Abidin, M. (2022) “Perancangan Desain User Interface Aplikasi Siaga Banjir Kabupaten Sidoarjo,” *Jurnal Barik*, 3(3), hal. 236–

251. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>.
- Rahmat Maulana, Richi Andrianto, Akhyar Nasution, Hanif Ahmad Hasibuan, Ari Rahmad Rahmad Siregar dan Alfian Hasonangan Hasibuan (2023) “Penerapan Flutter Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile Resep Kue Indonesia,” *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains*, 1(3), hal. 103–110. Tersedia pada: <https://doi.org/10.54066/jptis.v1i3.819>.
- Ramadhani, M., Sidharta dan Budhianto, N.P. (2022) “User Experience Evaluation of Surabaya’s Freeletics Community Information System Using User Experience Questionnaire (UEQ),” *2022 1st International Conference on Information System and Information Technology, ICISIT 2022*, (July), hal. 244–248. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1109/ICISIT54091.2022.9872977>.
- Rani Chantika, Pebi Mina Husania, Tengku Syahvina Rival Dini, Silfia Rahmadani Sitorus, Puji Sri Alhirani dan M. Khalil Gibran (2025) “Dampak Warna dan Tipografi terhadap Kenyamanan Pengguna dalam Desain Antarmuka Digital,” *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia*, 4(2), hal. 102–110. Tersedia pada: <https://doi.org/10.55606/jupikom.v4i2.4073>.
- Ratmoko, E. dan Pakereng, M. (2022) “Analisis User Experience Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Siasat Menggunakan User Experience Questionnaire,” *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, 5(1), hal. 11–18. Tersedia pada: <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v5i1.498>.
- Ratna Nur Fadilah dan Dhian Sweetania (2023) “Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), hal. 132–146. Tersedia pada: <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>.
- Richardson, G. Den dan Limbong, A. (2025) “Jurnal Inovasi Global MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” 3(4).
- Rijal, A.M.A.K., Wulandari, H. dan Hermansyah, H. (2025) “Desain UI/UX Aplikasi Pembelajaran Kreativitas Siswa di SD Nanda Al Manaf berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), hal. 2542–2551. Tersedia pada:

<https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14542>.

- Rizki Yuniar, V., Izril Qonata, R., Ayu Rizmadita, H. dan Saka Fitri, A. (2024) “Perancangan Sistem Pelaporan Kerusakan Jalan Dengan Metode Object Oriented Analysis Design (Ooad) Berbasis Web,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(1), hal. 975–981. Tersedia pada: <https://doi.org/10.36040/jati.v8i1.8822>.
- Samantha, P.D. dan Anggalih, N.N. (2024) “Perancangan Desain Ui/Ux Fitur Fun Aplikasi Berbagi Lokasi Secara Real-Time,” *Junal Desgrafia*, 2(1), hal. 49–62. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/>.
- Saputra, D., Ivania, A., Sherill, A., Qanitah, ; dan Anindya, M. (2024) “Analisis UI dan UX Aplikasi Senayan Library Management System (SLiMS) dalam Pengelolaan Perpustakaan Digital,” *Journal of Librarianship and Information Science*, 4(1), hal. 10–30.
- Saputra, M.A., Khaira, U. dan Saputra, E. (2025) “Jurnal Informatika : Jurnal pengembangan IT Perancangan Ulang Desain UI / UX Aplikasi I-Nusaplant Dengan Metode Design Thinking dan A / B Testing,” 10(2), hal. 537–551. Tersedia pada: <https://doi.org/10.30591/jpit.v9ix.xxx>.
- Setiawan, A.E., Andika, T.H., Aras, I. dan Pasaribu, A. (2024) “Desain Aplikasi Layanan Kesehatan Home Care Menggunakan Metode User Centred Design (UCD),” hal. 1–8. Tersedia pada: <https://doi.org/10.33364/algorithm/v.21-2.1617>.
- Suntana, M.Y., Terttiaavini, T., Oktariani, P., Sanawi, F., Akbar, M.D. dan Pratama, A.W. (2024) “Perancangan Aplikasi Solusi Publik Untuk Pengaduan Masyarakat Mengenai Fasilitas Umum,” *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 1(3), hal. 332–334. Tersedia pada: <https://doi.org/10.59407/jismdb.v1i3.738>.
- Syamsiah, A. dan Nurjannah (2024) “Evaluasi User Experience Sistem Informasi Rekapitulasi Menggunakan Metode User Experience Quistionnair(UEQ),” *sistem Informasi*, 2, hal. 794–802. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1134/s0514749219040037>.
- Wulandari, N. dan Wahyudi, D. (2022) “Pengaruh Pengetahuan Perpajakan, Sanksi

Pajak, Kesadaran Wajib Pajak, dan Kualitas Pelayanan Pajak terhadap Kepatuhan Wajib Pajak dalam Membayar Pajak Bumi dan Bangunan di Desa Mranggen Kabupaten Demak,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, hal. 14853–14870.

Yan Jaya, N., Novris, M.A.R. dan Junadhi (2022) “Penerapan Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan,” *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi*, 8(2), hal. 152–161. Tersedia pada: <https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.892>.

Zahara, T. dan Widodo, T. (2025) “Development of Cashier Applications at Cantik Stores Using Mobile-Based User Centered Design (UCD) Pengembangan Aplikasi Kasir pada Toko Cantik Menggunakan User Centered Design (UCD) Berbasis Mobile,” 5(January), hal. 190–197.