

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, R. G., dan Kurniasih, P. R. 2024. "Penggunaan Metode System Usability Scale (SUS) pada Aplikasi SIMAMURAT." Dalam *Journal Scientific and Applied Informatics*, 7(2). Hal. 189–198. <https://doi.org/10.36085>
- Alamsyah, K., Setiantoro, W. T., Oeleu, J. J., Faisal, Ajeng, dan Utami, K. 2024. "Analisis Program Layanan Pemesanan Perjalanan Digital pada Aplikasi Agoda dengan Metode Skala Likert." Dalam *Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 3(2). Hal. 864–872. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/4653>
- Alamsyah, R., Nugroho, I. M., dan Alam, S. 2022. "Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Wastu Mobile Menggunakan Metode Design Thinking." Dalam *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(02). Hal. 152–159.
- Anggraeni, M. D., Rony, M. A., dan Saputra, A. 2025. "Implementasi Metode Design Thinking dalam Desain User Interface pada Sistem Informasi Berbasis Website." Dalam *Terapan Informatika Nusantara*, 6(6). Hal. 786–794. <https://doi.org/10.47065/tin.v6i6.8641>
- Ardhana, V. Y. P. 2022. "Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)." Dalam *Journal of Informatics, Electrical and Electronics Engineering*, 2(1). Hal. 5–11. <https://djournals.com/jieee>
- Arifin, Ermawati, Jaya, A. I., dan Pratiwi. 2024. "Convenience Sampling dengan Survei Daring pada Minat Lanjut Studi Siswa SMA/Sejajar di Provinsi Sulawesi Selatan." Dalam *Jurnal Matematika dan Statistika*, 12(1). Hal. 102–107.
- Arifin, S. R. 2024. "System Usability Scale (SUS) implementation in Ruang Baca Virtual – UT Library." Dalam *Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, 14(1). Hal. 1–8. <http://dx.doi.org/10.31940/matrix.v14i1.1-8>
- Brooke, J. 1996. "SUS - A quick and dirty usability scale Industrial usability evaluation." Dalam *Usability evaluation in industry*. Hal. 189–194. Taylor & Francis.
- Chandra, D. K., Rahman, S., dan Surasa, H. 2023. "Analisis Usability pada Website Waralabakita Menggunakan Metode System Usability Scale." Dalam *Jurnal KHARISMA Tech*, 18(02). Hal. 1–11. <https://tech.kharisma.ac.id>
- Cicih, C. 2024. "Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Any.Do Menggunakan Metode Design Thinking." Dalam *Jurnal Ilmu Komputer Dan*

Teknologi Informasi, 2(2). Hal. 32–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i2.85>

Fernando, F. 2020. "Perancangan User Interface (Ui) dan User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang." Dalam *Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2). Hal. 101. <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i2.13670>

Hanafi, D., Prabadi, I. A., Hertantyo, G. B. 2025. "Perancangan Desain User Interface/User Experience : Systematic Literature Review." Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 9(3). Hal. 4665–4671.

Jamilah, Y. S., dan Padmasari, A. C. 2022. "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co." Dalam *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1). Hal. 73–78. <https://doi.org/10.26858/tanra.v9i1.29458>

Juwita, I., dan Trisiah, A. 2024. "Analisis Konten Website Ecogreen Campus UIN Raden Fatah Sebagai Media Informasi Universitas." Dalam *Journal of Internet and Software Engineering*, 1(4). Hal. 1–12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.xxxxx/xxxxx>

Khoirunnisa, Nastiti, T. I., dan Susanti, L. 2024. "Pembuatan Website sebagai Media Informasi Yayasan Bestari Nurul Quran." Dalam *Journal of Internet and Software Engineering*, 4(3). Hal. 515–522.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54082/jamsi.1115>

Lenaini, I. 2021. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling." Dalam *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1). Hal. 33–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>

Maosul, I. A., Ruuhwan, dan Sudiarjo, A. 2024. "Perancangan UI/UX Aplikasi Pencarian Pekerjaan DIDAMEL.ID Menggunakan Metode Design Thinking." Dalam *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). Hal. 1191–1198. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4159>

Mubiarto, D. S., Isnanto, R. R., dan Windasari, I. P. 2023. "Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi “BCA Mobile” Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)." Dalam *Jurnal Teknik Komputer*, 1(4). Hal. 209–216. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i4.37686>

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., Sevtiana, A. 2020. "Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa." Dalam *JURNAL DIGIT*, 10(2). Hal. 208–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

Nalendra, I. P., & Swalaganata, G. 2024. "Perancangan prototype UI / UX aplikasi home service kendaraan berbasis mobile dengan pendekatan Design

- Thinking." Dalam *Journal of Information System and Application Development*, 2(1). Hal. 31–41. <https://doi.org/10.26905/jisad.v2i1.11044>
- Nielsen, J. 2012. "Usability 101: Introduction to Usability." Dalam Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Novianti, D., dan Voutama, A. 2024. "Redesign User Interface Website Universitas Bina Sarana Informatika Menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale (SUS)." Dalam *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). Hal. 1530-1539. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4300>
- Putri, D. S., dan Santoso, B. 2020. "Persepsi Mahasiswa Angkatan 2015-2016 tentang Penggunaan Aplikasi Turnitin untuk Mencegah Tindak Plagiarisme di Perpustakaan Universitas Bina Darma Palembang." Dalam *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 15(2). Hal. 216–235.
- Rochman, A., Hanafri, M. I., dan Wandira, A. 2020. "Implementasi Website Profil SMK Kartini Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis Open Source." Dalam *Academic Journal of Computer Science Research*, 1(1). Hal. 46–51.
- Salsabila, H., Natasia, S. R., Putera, M. I. A., Rio, I., dan Nur, S. 2024. "Redesign UI / UX Website Promedika Menggunakan Metode Design Thinking pada PT Promedika Mitra Utama Samarinda." Dalam *Journal of Mathematics & Information Technology*, 2(1). Hal. 3046–6792.
- Santoso, M. F. 2024. "Implementation Of UI / UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma." Dalam *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2). Hal. 279–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i2.1223>
- Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. 2021. "Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)." Dalam *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(2). Hal. 146–150. <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Setyowati, A. H., Utomo, F. S., Anggini, M., dan Cahyowibisono, A. 2025. "Perancangan UI / UX Aplikasi Calmind Menggunakan Metode Design Thinking." Dalam *Jurnal Informatika dan Teknologi Interaktif*, 2(1). Hal. 291–299. <https://doi.org/10.63547/jiite.v2i1.49>
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M. S., dan Jacobs, S. M. 2010. "Designing the User Interface Strategies for Effective Human-Computer Interaction." Dalam *Information Design Journal*, 5(17). Hal. 157-158. <https://doi.org/10.1075/idj.17.2.14mar>

- Soedewi, S. 2022. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kiriuhuci." Dalam *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02). Hal. 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Standardization, I. O. for. 2018. *ISO 9241-11:2018 – Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts*. <https://cdn.standards.iteh.ai/samples/63500/33c267a5a7564f298f02bbd65721a181/ISO-9241-11-2018.pdf>
- Sukma, A. P., Yusuf, R., dan Dai, R. H. 2023. "Analisis Pengukuran Usability Sistem Informasi Manajemen BAZNAZ (SIMBA) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)." Dalam *Journal of System and Information Technology*, 3(2). Hal. 224–231.
- Wiwesa, N. R. 2021. "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan." Dalam *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2). Hal. 17–31. <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>