

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Nomor 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Ahmad Fauzi, F., Darmawan, F., Setiabudhi no, J., & Barat, J. (2023). *Pembangunan Aplikasi E-Commerce berbasis Website Menggunakan Laravel* (Vol. 2, Nomor 1). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pasinformatik>
- Alvian Kosim, M., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1). *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Budiarto, S. P., & R.L, D. Y. (2023). Evaluasi Usability pada Aplikasi Jemput Sampah Online Desa Rejosari Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Eksplora Informatika*, 13(1), 100–112. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v13i1.822>
- Dody Firmansyah, M. (2023). Perancangan Web E-Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes. Dalam *Journal of Information System and Technology* (Vol. 04, Nomor 01).
- Evans Fuad, Regiolina Hayami, & Kharisma, A. (2021). Evaluasi Usabilitas Website E-Learning Umri Terhadap Mahasiswa Umri Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 2(2), 74–82. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v2i2.3029>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI “NUGAS” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. Dalam *Reza Ilyasa Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Nomor 1).
- Fatmarani Surianto, D., Syahid Nur Wahid, M., Parenreng, J. M., Wahid, A., Gunawan Zain, S., Ramdhany Edy, M., & Akram Nur Risal, A. (2023). *PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi*. <https://journal.diginus.id/index.php/VOKATEK/index>
- Gede, N., Diatmika, R. S., Made, I., Suarjaya, A. D., & Wibawa, K. S. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Restoran. Dalam *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer* (Vol. 3, Nomor 2).

- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. Dalam *Rifqi Fahrudin Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Nomor 1).
- Kresna A, I., & Yuliana, D. (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), 29–38. <https://doi.org/10.20895/ledger.v1i2.828>
- Nugroho, K. T., Julianto, B., & Nur MS, D. F. (2022). Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 11(1), 74. <https://doi.org/10.23887/janapati.v11i1.43209>
- Nurlailah, E., & Nova Wardani, K. R. (2023). PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI OLEH-OLEH KHAS KOTA PAGARALAM. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(4), 1175–1185. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i4.4006>
- Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 551–561. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2868>
- Sriyeni, Y. (2022). Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 13(2). <https://doi.org/10.36982/jiig.v13i2.2294>
- Tsani, S., Putri, A., Umam, K., Panduardi, F., Prasetyo, J. A., Hidayat, A., Bisnis, J., Informatika, D., Negeri, P., Jalan, B., & Jember, R. (2025). Perancangan Ulang UI/UX Website SMPN 3 Genteng Menggunakan Metode Design Thinking Redesign UI/UX Of SMPN 3 Genteng Website Using Design Thinking Method. Dalam *JIKOM: Jurnal Informatika dan Komputer* (Vol. 15, Nomor 1). <https://www.smpn3genteng.sch.id/>,
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking*. 7(1), 1–10.