

DAFTAR PUSTAKA

- A, S. A., & Ganggi, R. I. (2019, Oktober). Evaluasi Desain *User Interface* Berdasarkan *User Experience* Pada Ijateng. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(5), 11-21.
- Aisyiyah, B. M. (2019, Juni). Analisis *User Interface* Dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 5(1), 726-734.
- Akbar, A., Wicaksono, S. A., & Herlambang, A. D. (2021, September). Pengembangan Layanan Sistem Informasi Manajemen Penilaian Hasil Belajar Siswa Pada Pondok Pesantren (Ponpes) Bustanul Huda Pasuruan. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(9), 4129-4138.
- Akhdan, A. A., & Faizah. (2017). Analisis Dan Perancangan Interaksi Chatbot Reminder Dengan *User-Centered Design*. *Jurnal Sistem Informasi*, 13(2), 78-89.
- Brooke, J. (1996). Sus: A "Quick And Dirty" *Usability*. *Usability Evaluation In Industry*, 189-194.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Dakhilullah, T. D., & Suranto, B. (2022). Penerapan Metode *User Centered Design* Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star. *Prosiding Automata*, 3(2).
- Effendi, E., Harahap, S., & Rambe, H. M. (2023). Komponen Sistem Informasi. *Jurnal Pendidikan Konseling*, 5(2), 5076-5080.
- Engkus. (2019, Oktober). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pasien Di Puskesmas Cibitung Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Gorvenansi*, 5(2), 99-109.
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode *Ux Design Thinking* (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, 2(2), 52-60.

- Firman, A., Wowor, H. F., & Najoran, X. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(2), 25-36.
- Hambling, B., & Goethem, P. V. (2013). *User Acceptance Testing: A Step-By-Step Guide*. Chippenham, United Kingdom: Cpi Antony Rowe Ltd.
- Hariyono, R., Putra, R. B., Dewi, R. C., & Fitri, H. (2022). Pengaruh Budaya Organisasi Dan Komitmen Organisasi Terhadap Organizational Citizenship Behaviour Dengan Dukungan Organisasi Sebagai Variabel Mediasi Pada Karyawan Pt. Famili Raya Padang. *Journal Of Law And Economics*, 1(1), 63-70.
- Hartson, R., & Pyla, P. (2018). *The Ux Book: Agile Ux Design For A Quality User Experience*. Cambridge, United States: Morgan Kauffman.
- Husna, H. T., Susanti, F., & Pratondo, A. (2020, Agustus). Perancangan Dan Implementasi Desain *User Interface* Dan *User Experience* Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6 - 12 Tahun. *Eproceedings Of Applied Science*, 6(2), 2697.
- Iqbal, M., Marthasari, G. I., & Nuryasin, I. (2020, Februari). Penerapan Metode Ucd (*User Centered Design*) Pada Perancangan Aplikasi Darurat Berbasis Android. *Repositor*, 2(2), 201-214.
- Irfandi, A., & Heroza, R. I. (2023). Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Untuk Jenjang Madrasah Ibtidaiyah. *Ilkomnika: Journal Of Computer Science And Applied Informatics*, 5(1), 71-83.
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Web Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 9(1), 50-57.
- Kardbri, F. W., Suwawi, D. D., & Herdiani, A. (2021). Perancangan *User Interface* Fitur San Class Untuk Guru Pada Aplikasi Sanedu Menggunakan Metode Goal-Directed Design. *Eproceedings Of Engineering*, 8(1).
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018, Agustus). Evaluasi *User Experience* Dengan Metode Heuristic Evaluation Dan Persona. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2918-2926.

- Kurniawan, R., & Putra, D. P. (2022). Perancangan *User Interface* Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa Stmik “Amikbandung” Berbasis *Web* Menggunakan Metode *User Centered Design* (Ucd). *Joint (Journal Of Information Technology)*, 4(1), 23-30.
- Mahpudin, A. (2017). Pembuatan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis *Web* Menggunakan *Php & My Sql*. *Jurnal Ict Learning*, 3(2), 67-78.
- Meilani. (2013, April 1). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna Dalam Berbusana. *Humaniora*, 326-338.
- Natasha, B., Yunanto, P. W., & Oktaviani, V. (2019, Juni). Perbandingan Desain Komunikasi Visual Berbasis Brosur Dan Video Sebagai Media Promosi Dapur Lamda Di Cisauk-Tangerang. *Jurnal Pinter: Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Unj*, 3(1), 13-17.
- Ndakuwongu, O. H., Rada, Y., & Sitaniapessy, D. A. (2023, April). Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smp Negeri 2 Wulla Wajjelu Kecamatan Wulla Wajjelu. *Seminar Nasional Sustainable Agricultural Technology Innovation (Sati)*, 1(1), 378-392.
- Nisah, A. K., Ajie, H., & Widodo. (2021, November). Perancangan Berbasis *User Experience* Pada Modul Admin Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Jakarta. *Pinter: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 56-64. Doi:<https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.9>
- Pasaribu, J. S. (2017, April 15). Penerapan Framework *Yii* Pada Pembangunan Sistemppdb Smp Bppi Baleendahkabupaten Bandung. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 3(2), 154-163.
- Permatasari, A. A. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Penerimaan Peserta Didik Baru Menggunakan Kerangka Kerja Personal Extreme Programming (Pxp) Dan *User Centered Design* (Ucd) Pada Sman 1 Bengalon-Submit Journal/Konferensi. *Doctoral Dissertation, Institut Teknologi Kalimantan*.
- Puji, A. A., & Engraini, V. (2021). Perancangan *User Interface Web* E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan *User Centered Design*. *Jurnal Coscitech*

- (*Computer Science And Information Technology*), 2(1), 1-8.
Doi:<https://doi.org/10.37859/Coscitech.V2i1.2196>
- Rachmi, H., & Nurwahyuni, S. (2018). Pengujian *Usability* Lokamedia *Web* Menggunakan System *Usability* Scale. *Al-Khidmah*, 1(2), 86-92.
- Sauro, J. (2018, September 19). *5 Ways To Interpret A Sus Score*. Retrieved From Measuringu: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Setiawan, A., Asfi, M., Seviana, A., Pranata, S., & Septian, W. E. (2023, Mei 22). Design System Pada Perancangan Antarmuka Perangkat Lunak Sistem Akses Digital. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(1), 56-64.
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System *Usability* Scale (Sus) Sebagai Evaluasi *Web* Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83-88.
- Subekhan, R. A. (2023). Perancangan *User Interface* Pada *Web* Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Jakarta Dengan Metode *User Centered Design*. *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta*.
- Supriyono, N. D., Aziz, A., & Harianto, W. (2019, Desember 10). Analisis *User Interface* Dan *User Experience* Pada Game Perang Komando Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Semnas Senastek Unikama 2019*, 2, 95-101.
- Surentu, Y. Z., Warouw, D. M., & Rembang, M. (2020). Pentingnya *Web* Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4).
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020, Juni). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis *Web*. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, 1(1), 8-14.
- Tinur, P. S. (2021). Perancangan *User Interface* (Ui) Berdasarkan *User Experience* (Ux) Pada Aplikasi Ipusnas Menggunakan Metode *User-Centered Design* Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Tirtadarma, E., Budi, A. E., & Jasjfi, E. F. (2018, November). Kajian Peranan Desain Uix (Pengalaman Pengguna) - Ui (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online Terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Umum. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang*, 1(1), 181-207.

- Tyoso, J. S. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ulum, M., Wicaksono, S. A., & Herlambang, A. D. (2021, Agustus). Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Berbasis *Web* Di Madrasah Aliyah Negeri2 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(8), 3324-3331.
- Utama, B. S. (2020). Perancangan Ulang *User Interface* Dan *User Experience* Pada *Web* Cosmic Clothes. *Unikom*.
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis *Web*: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 26-40. Doi:<https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>
- Wijayanti, I. A. (2023). Rancang Bangun *Web* Media Promosi Sekolah Dan Pengembangan Ppdb Dengan Metode *User Centered Design*. *Smatika Jurnal: Stiki Informatika Jurnal*, 13(1), 9-19.
- Wulandari, D., Hasyim, A., & Nurmalisa, Y. (2018). Pengaruh Penerimaan Peserta Didik Baru Melalui Sistem Zonasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(9).
- Yunus, A. I. (2018). Perancangan Desain *User Interface* Dan *User Experience* Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* (Ucd) Pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. *Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya*.