

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Andalas, R. R., & Azrino Gustalika, M. (2022). Evaluasi Usability Google Meet Pada Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough (Cw) Dan System Usability Scale (Sus). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 601–608. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5348>
- Anggalih, N. N. (2023). PERANCANGAN UI / UX DIGITAL INNOVATION SUSTAINABLE TOURISM. *Junal Desgrafia*, 1(1), 80–93.
- Bestari, C. A., & Megasari, D. S. (2020). MANAJEMEN PERENCANAAN USAHA PADA PELAYANAN DI PUTRY WEDDING ORGANIZER. *Jurnal Tata Rias*, 2017(1), 1–9. <https://190.119.145.154/handle/20.500.12773/11756>
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 551. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>
- Darmawan, R., Heyana, N., & ... (2022). Analisis User Experience (UX) Pada Website Universitas Singaperbangsa Karawang Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough (CW). *Jurnal ...*, 4, 5009–5017. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6271>
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2021). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(1), 30–39. <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i1.2072>
- Diass, E. C., Jonemaro, E. M. A., & Afirianto, T. (2022). Evaluasi User Experience Gim Valorant menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough pada Pengguna Baru. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3422–3431. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Donnyanggoro, K. Y., & Halim Secapramana, L. V. (2021). Pengaruh Service Convenience Dan Service Quality Terhadap Customer Satisfaction Pada Vendor A. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen*, 11(2), 90–100. <https://doi.org/10.52643/jam.v11i2.1675>
- Firmansyah, M., Agus Sunandar, M., & Andayani Komara, M. (2024). Redesain

- Ui/Ux Fami Apps Menggunakan Metode Goal Directed Design Dan Cognitive Walkthrough. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3281–3287. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7326>
- Firmansyah, M. D., & Herman, H. (2023). Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes. *Journal of Information System and Technology*, 4(1), 361–372. <https://doi.org/10.37253/joint.v4i1.6330>
- George, C. (2008). *User-Centred Library Websites: Usability Evaluation Methods*. Chandos Publishing.
- Ginting, L. M., Sianturi, G., & Panjaitan, C. V. (2021). Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(2), 146–157. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i2.5480>
- Heri Surya Ramadhani, F. (2023). Analisa Website Sistem Akademik Institut Bisnis Dan Teknologi Menggunakan Metode Ueq ( User Experience Questionnaire ). *Jurnal Satya Informatika*, 8(01), 95–103. <https://doi.org/10.59134/jsk.v8i01.243>
- Hidayah, N. A., & Abdul Malik, D. (2023). Usability Testing Pada Situs Web UKK PUSBANGKI Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 503–510. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.1046>
- Indriati, K., & Yudhistira, N. (2023). Strategi Marketing Kusuma Kencana Dalam Meningkatkan Penjualan Jasa Wedding Organizer Melalui Sosial Media Tiktok. *Komunikasi Dan Bahasa*, 4(1), 249–256.
- Ningsih, D. H. U., Santoso, D. B., Mariana, N., & Saefurrohman, S. (2022). Model Search Engine Optimization (SEO) bagi UMKM Untuk Meningkatkan Popularitas dan Pengunjung Website. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 11(3), 415–422. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i3.1505>
- Putra, I. N. T. A., Dwipayana, I. P. S., & Somantri, M. F. (2023). Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation Serta Pengaruh Skin dalam Kepercayaan Diri untuk Meningkatkan Probalitas Kemenangan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 9(2), 107–115.
- Putra, W. A., Fitri, I., & Hidayatullah, D. (2022). Implementasi Waterfall dan Agile Dalam Perancangan E-Commerce Alat Musik Berbasis Website. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(1).
- Rachman, A., Saputra, Y. A. D., Hafidz, M., Sugiman, Z. A. I., & Sahria, Y. (2024).

- Perancangan Ui/Ux Aplikasi Integrasi Teknologi Finansial “Fihub” Menggunakan Metode User-Centered Design. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3884>
- Rifqi, H. K., Solicitor, A., Rica, C., Chidtian, E., Pembangunan, U., Veteran, N., Timur, J., & Surabaya, K. (2023). ANALISIS DESAIN USER INTERFACE. *ASKARA Jurnal Seni Dan Desain*, 2(128), 98–108.
- Salsabila Aqiyla Silmy, & Dedy Kurniawan. (2024). Evaluasi Usability Dan User Experience Pada Aplikasi Transportasi Online Lokal Berdasarkan Karakteristik Generasi Z Menggunakan Metode User Experience Questionnaire Dan Cognitive Walkthrough. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6), 4065–4081. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6.3537>
- Samu, C. F., & Maghfiroh, L. R. (2023). Perancangan Kembali Antarmuka Web BPS dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Aplikasi Statistika & Komputasi Statistik*, 15(2), 1–18. <https://doi.org/10.34123/jurnalasks.v15i2.442>
- Shellya, C. I. S., Prasajo, A., & Raharjo, I. B. (2023). Implementasi strategi pemasaran dalam menjaga eksistensi dan meningkatkan kepercayaan calon konsumen pada luna piena wedding organizer 1),2),3). *Jurnal SIMANIS*, 2, 456–464. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/simanis/article/view/3213>
- Surentu, Y. Z., Warouw, D. M. D., & Rembang, M. (2020). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4), 1–17. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/31117/29843>
- Tiyasa, A., Wirdiani, N. K. A., & Rusjyanthi, N. K. D. (2023). Analysis and design of UI and UX of the Taring application using goal-directed design and cognitive walkthrough methods. *MATRIX: Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, 13(3), 142–156. <https://doi.org/10.31940/matrix.v13i3.142-156>
- Wilson, C. (2014). *User Interface Inspection Methods*. Morgan Kaufmann.