

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, J.P., Brata, K.C. & Fanani, L. (2021). Perancangan *User Experience* Aplikasi Publikasi Buku Digital menggunakan Metode Five Planes. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 5(4):1322-1328.
- Aisyah, S., Saputra, E., Rozanda, N.E. & Ahsyar, T.K. (2021). Evaluasi Usability *Website* Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode *System Usability Scale*. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*. 7(2):125-132.
- Albert, B., & Tullis, T. (2022). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting UX Metrics*. Morgan Kaufmann.
- Alzahrani, A., Gay, V., & Alturki, R. (2022). The Evaluation of the Usability in Mobile Applications. *Proceedings of the 40th International Business Information Management Association (IBIMA), Seville, Spain*, 23-24.
- Angela, L & Erandaru, E. (2022). Studi Perbandingan Teori dan Praktek Proses Perancangan UI/UX di Aryanna. *Jurnal DKV Adiwarna*. 01:1-10.
- Angelica, I & Nas, C. (2022). *Design UI / UX Prototype* Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis *Mobile* dengan Menggunakan Figma. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*. 01(01): 22-26.
- Anggraeni, D.L, Panglipur, I.R. & Marsidi, M. (2021). Pengaruh penerapan kurikulum terhadap motivasi dan minat belajar siswa dengan angket skala Likert pada matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*. 3(2):153-161.
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis *Website* (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*. 2(1):1-7.
- Auliannisa, S., & Kusuma, W. A. (2022). Penggalihan kebutuhan berdasarkan pengalaman user persona untuk meningkatkan ekspektasi pengguna terhadap LMS. *Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*, 4(1), 65-72.
- Barnum, C. M. (2021). *Usability testing essentials: Ready, set... test!*. Cambridge: Morgan Kaufmann.
- Berni, A., Borgianni, Y. (2021). 'From the Definition of *User Experience* to a Framework to Classify its Applications in Design', in *Proceedings of the International Conference on Engineering Design (ICED21)*, Gothenburg, Sweden, 16-20 August 2021. DOI:10.1017/pds.2021.424.

- Blakiston, R. (2015). *Usability testing: A practical guide for librarians* (Vol. 11). London: Rowman & Littlefield.
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of usability studies*, 8(2), 29-40.
- Ependi, U., Putra, A. & Panjaitan, F., 2019. Evaluasi Tingkat Kebergunaan Aplikasi Administrasi Penduduk Menggunakan Teknik *System Usability Scale*. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*. 5(1):63-76.
- Ernawati, S & Indriyanti, AD. (2022) . Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*. 3(4) : 90-102.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. California : NewRiders.
- Gotra, A. G. N. M. A. & Karyawati, A. G. I. N. E. (2023). Evaluasi Desain UI pada *Prototype* Aplikasi *Influencer Marketing* "Endorsfy" dengan Metode SEQ. *Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya*, 1(4), 1035-1046.
- Hadi, A.P., & Rokhman, F.A. (2020). Implementasi *Website* Sebagai Media Informasi dan Promosi pada Pondok Pesantren Putra-Putri Addainuriyah 2 Semarang. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*. 13(1) : 39-49.
- Hardiansyah, L, Iskandar, K, & Harlina. (2019). Perancangan *User Experience Website* Profil Dengan Metode *The Five Planes* (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS* . 01 (01) : 11-21.
- Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). *Redesign User Interface* Dan *User Experience* Pada *Website* Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(1), 84-92.
- Heriansyah & Anggraini, P. (2020). Sistem Informasi *Monitoring* dan Evaluasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Jarai Kabupaten Lahat Berbasis *Web*. *Jurnal Informatika*. 8(2):36-44.
- Hidayanti, N, dkk. (2020). Rancang Bangun Aplikasi *Monitoring* Kegiatan Kuliah Kerja Mahasiswa Berbasis Android di Universitas Banten Jaya. *TEKNIKA: Jurnal Sains Dan Teknologi*. 16(02): 267-278.
- Irwanto. (2021). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Kejuruan dengan Menggunakan Metode *Waterfall* (Studi Kasus SMK PGRI 1 Kota Serang-Banten). *Lectura: Jurnal Pendidikan*. 12(1) : 86-107.

Kurnia, R.S. & Aziza, R.F.A. (2021). Desain User Interface Personal Asisten Keuangan Digital. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*. 10(3):502-515.

Kurniawan, A. P., Roedavan, R., Putra, A., & Apriliani, S. (2023). Pengukuran Antarmuka Pengguna 3D Menggunakan Metode System Usability Scale pada Aplikasi Simulasi Videography Virtual Reality. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(2), 77-87.

Kurniawan, B & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*. 5(1):1-7.

Larasati, I. (2020). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 4(1), 68-77.

Maulida, S, Hamidy, F, & Wahyudi, A.D. (2020). *Monitoring* Aplikasi Menggunakan *Dashboard* untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan (Studi Kasus : Ud Apung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*. 14(1):47-53.

Maydianto & Ridho M R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi *Point of Sale* dengan *Framework Codeigniter* Pada CV Powershop. *Jurnal Comasie*. 4(2) : 50-59.

Muhyidin, M.A, Sulhan, M.A, & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*. 10(2):208-219.

Mundriyah, Himawan, G., Khoiruchim, A., Naldi, R. R., Putra, A. M. T., & Artanto, F. A. (2022). Analisis Usability User Interface Pada Aplikasi E-Commerce Shopee, Tokopedia, Lazada, Zalora, JD. ID, Blibli dan Sociolla. *Jurnal Surya Informatika: Membangun Informasi dan Profesionalisme*, 12(2), 76-80.

Pradipta, G., Rokhmawati, R. I., & Maghfiroh, I. S. E. (2023). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna *Website* DPD PPNI Kabupaten Malang menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(1), 478-484.

Pramudita, R, dkk. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*. 3(1):149-154.

Prasetyo, E., Nugroho, K., & Hadiono, K. (2023). *Analysis of User Experience Testing STMIK Aki Website Using Supr-Q In Perspective Human-Computer Interaction. SOSCIED*, 6(1), 223-233.

Premana, A., Fitralisma, G., Yulianto, A., Zaman, M. B., & Wiryo, M. A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Pertumbuhan Ekonomi Dalam Era Disrupsi 4.0. *Journal of Economics and Management (JECMA)*, 2(2), 1-6.

Putra, A.F., Priyandari, Y. & Liquiddanu, E., (2023). Perancangan User Interface Aplikasi Pengawasan Investasi Aset Menggunakan The Five Planes Framework (Studi Kasus PT. INKA Persero). *Techno. COM*. 22(3):665-676.WOR

Putra, I. M., & Indah, D. R. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), 688-697.

Ravelino, C & Susetyo, Y.A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*. 7(1):121-129.

Sahmad, dkk. (2019). Sistem *Monitoring* dan Evaluasi Kegiatan Belajar Mengajar (E-monev KBM) Berbasis *Web*. *Jurnal JINTEKS*. 1(2):169-176.

Santoso, M.F. (2022) Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*. 4(2):156-163.

Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research*. Morgan Kaufmann.

Setiawan, I. K., Paramitha, A. I. I., & Tiawan, T. (2023). Prototype Mobile Application Menggunakan Metode Five Planes Pada Startup Mainheal. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*, 6(3), 272-283.

Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi *Website* Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*. 9(2):83-88.

Sijinak, D.D.J.TJ, Maman, Suwita, J. (2020). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris pada *Intensive English Course* di Ciledug Tangerang. *Jurnal IPSIKOM*. 8(01).

Sitorus, A. P., Saragih, N. F., & Yohanna, M. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelolaan Dana Desa Di Kabupaten Toba Samosir Dengan Metode User Centered Design (UCD) Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika METHOTIKA*, 2(2), 58-69.

Sitorus, J H P & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*. 5(2) : 1-13.

Solichuddin, R. B. 2021. Perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Situs Web "Kalografi". *Skripsi*. Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop*. Packt Publishing Ltd.

Sukrianto, D & Agustina, S. (2018). Pemanfaatan SMS Gateway pada Sistem Informasi Absensi Siswa Di SMAN 12 Pekanbaru Berbasis Web. *Jurnal Intra-Tech*. 2(2) : 78-90.

Suparman, M, dkk. (2023). Mengenal Aplikasi Figma intuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi*. 1(6):552-555.

Suparno & Asmawati, L. (2019). *Monitoring dan Evaluasi untuk Peningkatan Layanan Akademik dan Kinerja Dosen Program Studi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana*. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 6(1):88-97.

Susanto, R.P. (2022). Analisis *User Flow* pada *Website Pendidikan:Studi Kasus Website DKV UK Petra*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*. 22(1):41-51.

Susilawati, T., dkk (2020). Membangun *Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan PHP dan MySQL*. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*. 3(1) : 35-44.

Sutiyono & Santi. (2020). Membangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web dengan Metode MDD (*Model Driven Development*) di Raudhatul Athfal Nahjussalam. *Jurnal Sistem Informasi J-SIKA*. 2(1) : 50-56.

Syaikhuddin, M.M., Wardhana, E.J., Balafif, N. & Utomo, T.P. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi TypeofLife Menggunakan Figma dengan Metode Prototype. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*. 12(2):54-61.

Taqwa, M.R.A, dkk. (2020). Monitoring dan Evaluasi Perkuliahan di Jurusan Fisika Universitas Negeri Malang. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*. 5(1):61-68.

Wardani, I. K., Utomo, P., Budiman, A., & Amadi, D. N. (2023). Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 4(2), 106-125.

Wicaksono, D.C.S. & Rudianto, C. (2023). Perancangan Pengelolaan Stok Barang Berbasis Web Dengan Metode Prototype Pada Toko Hosana Salatiga. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika)*. 8(2):423-434.

Wiwesa, N.R. (2021). *User Interface dan User Experience* untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*. 3(2):17-31.

Yanti, N. P. E. D., Antara, I. G. N. P. J., Susiladewi, I. A. M. V., & Wirasantini, N. P. A. (2021). Pengembangan Prototipe Aplikasi *Self-Screening Assessment Mobile Coronavirus Disease 2019 (Sancov-19)*. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(4), 833-840.

Yudarmawana, R.A, Sudana, A.A, & Arsaa, D.M.S. (2020). Perancangan *User Interface dan User Experience SIMRS* pada Bagian Layanan. *JITTER- Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*. 1(2).

Yulius, R., Nasrullah, M. F. A., & Thohari, A. H. (2022). Analisis Usability Pada Aplikasi Amboo Mothercare Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(10), 2349-2358.

Zahir, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Live Streaming* Pengetahuan Komputer Berbasis *Website*. *Jurnal Ilmiah d'Computare*. 9:1-7.