

## 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/>.
- Artamevia, Z., & Triayudi, A. (2022). Rancangan User Centered Design dalam Pengembangan Website Seminar. *Julyxxxx, x, No.x*, 1–5.
- Bagus Solichuddin, R. (2021). *Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web “Kalografi.”*
- Dewi, N. P. N. K., Dharma, E. M., & Paramitha, A. A. I. I. (2023). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pengelolaan Persediaan pada PT Alfajores Bali Enak menggunakan Metode Waterfall.*
- Dody Firmansyah, M. (2021). Analisa dan Perancangan Web E-Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes. *Journal of Information System and Technology*, 02(03), 62–76.
- Dominggos Silaban, S., & Pibriana, D. (2022). Penggunaan Model UEQ Untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Xaris di Gereja Methodist Indonesia Using The UEQ Model to Analyze The Quality of Xaris Application User Experience in The Indonesian Methodist Church. Dalam *JTSI* (Vol. 3, Nomor 2).
- 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).
- Fauziyah, S., & Sugiarti, Y. (2022). Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer*, 8(2). <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>
- Gana Hartadi, M., Wayan Swandi, I., & Wayan Mudra, I. (2020). *Warna dan Prinsip Desain User Interface (UI) dalam Aplikasi Seluler “BUKALOKA.”*
- Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik, S., Putu Satwika, I., & Nyoman Yudi Anggara, I. (2019). Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (Arya Jelantik) Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *JUTISI*, 8 No.3. [www.siska.primakara](http://www.siska.primakara).
- Hahury, R. M. S. (2022). *Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter.*

- Indah, D. R., Firdaus, M. A., Pratama, M. F. E., & Saputra, D. M. (2022). Perancangan UI/UX pada Prototype Knowledge Management System Pembelajaran SMA menggunakan Metode Design Thinking. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E Journal)*, 14(2), 2022. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, June 2). What is User Interface (UI) Design?. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>
- Isnainidin, R. N., Arikeasa, I. D. G., Nasution, R. I., & Hidayat, Moch. F. (2021). *Penggunaan User Interface (UI) Aplikasi Google Classroom Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan* (Vol. 1).
- Jamaludin, & Romindo. (2019). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Pada SMA Kemala Bhayangkari I Medan. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informatika* (Vol. 2).
- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2021). *Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic*.
- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar dalam Kota menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Khoiro Nisah, A., Ajie, H., & Widodo. (2021). *Perancangan Berbasis User Experience pada Modul Admin Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Jakarta*.
- Kurniawati, E., & Indah Ratnasari, C. (2023). *Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia*. [www.fit.uui.ac.id](http://www.fit.uui.ac.id).
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire. Dalam *LNCS* (Vol. 5298).
- Lim, C., Clearesta Sumarlie, A., Margatan, N., & Andana Haris, D. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Cerdas Seputar Corona (CERNA) dengan Metode Design Thinking. Dalam *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems* (Vol. 5, Nomor 2).
- Multazam, M., Papatungan, I. V, & Suranto, B. (2020). *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design*.
- Musyaffa Ghossa, A., Kartika Dewi, R., & Muslimah Az-Zahra, H. (2022). *Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Pembuatan Konten*

*Digital dengan menggunakan Human Centered Design* (Vol. 6, Nomor 3).  
<http://j-ptiik.ub.ac.id>

Nugraha, A. R., & Ridwan Munawar, M. (2022). Jurnal Manajemen Informatika Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Pameungpeuk Berbasis Android. *JUMIKA*, 9(2). <https://doi.org/10.51530/jumika.v9i2.676>

O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2011). *Introduction to Information Systems*. McGraw-Hill/Irwin.

Pembajeng, F. R., & Ardiansyah. (2019). *Pengembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Cashoop Untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi*. 7, 20–33.

Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). Perancangan UI/UX pada Aplikasi Pemesanan Buket menggunakan Metode User-Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 179–184.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi /*, 13(2), 147.

Primananda Adi Praja, F., Afwani, R., & Alamsyah, N. (2023). *Designing User Interface and User Experience for Village-Owned Enterprise Financial Management Applications In Mandalika Special Economic Zone Using Design Thinking (Case Study: Kuta Village)*.  
<http://jtika.if.unram.ac.id/index.php/JTIKA/>

Putri, I. K., Hadi Wijoyo, S., & Mursityo, Y. T. (2019). *Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience questionnaire (UEQ) (Studi Kasus Pada Airy Rooms)* (Vol. 3, Nomor 7). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Putri, T. D. (2019). *Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era sekarang*.

Rahman, Y. A., Dwi Wahyuni, E., & Surya Pradana, D. (2020). Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *REPOSITOR*, 2(4), 503–510.

Rizka Anggraeni, S., & Kusuma, W. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Learning Management System terhadap Pembelajaran Jarak Jauh menggunakan Metode User Persona. Dalam *Technologia* (Vol. 12, Nomor 3).

Rokhmawati, R. I., Widiyanto, A., & Rachmadi, A. (2023). Edu Komputika Journal Perancangan User Experience Sistem PKL Berbasis Website Menerapkan Context Awareness dan Metode Design Thinking di SMKN 2

- Malang. Dalam *Edu Komputika* (Vol. 10, Nomor 1).  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edukom>
- Sangkara, R., Fachriansyah, A., Rendhy, F., Lubis, Y., Rahmadian, J., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Cara Mudah Memahami Desain Untuk Pemula Dalam Penggunaan Figma* Penerbit CV. Eureka Media Aksara.
- Supardianto, & Binsar Tampubolon, A. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi. Dalam *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 4, Nomor 1).  
<http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51.  
<https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Syarifah, Chairullah Naury, & Wahyuni Nurindah Sulistiyowati. (2022). Perancangan Prototype Sistem Informasi Repository Skripsi Berbasis Web Di UNA'IM Yapis Wamena Papua. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.54259/satesi.v2i1.682>
- Ulita, N. (2019). *Tinjauan Warna pada Visual Branding Warung Kopi Lokal*.
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56–62.  
<https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>
- Universitas Negeri Jakarta. (2020). *History of UNJ*.  
<https://www.unj.ac.id/en/sejarah-unj/>
- UPT Teknologi Informasi dan Komunikasi. (2021a). *Layanan UPT TIK UNJ*.  
<https://pustikom.unj.ac.id/layanan/>
- UPT Teknologi Informasi dan Komunikasi. (2021b). *Profil*.  
<https://pustikom.unj.ac.id/profil/>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. Dalam *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Nomor 2).