

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.
- Andika, A. P. W., Paramitha, A. I. I., & Putri, I. G. A. P. D. (2025). Perancangan UI/UX Website Peminjaman dan Pengambilan Baran pada Lab SMAN 1 Petang Menggunakan Metode Five Planes. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 9(1), 1-9.
- Aziza, R. F. A. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY: Studi Kasus Aplikasi Asisten Keuangan Personal. *Information System Journal*, 3(2), 6-10.
- Aziza, R. F. A., Aulawi, M. B., & Putra, A. D. (2023). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DIGITAL LIBRARY DI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE FIVE PLANES. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(1).
- Dananjaya, M. W. P. (2023). Perancangan Antarmuka Aplikasi Keuangan Badan Usaha Milik Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Five Planes. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(3).
- 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.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132-146.
- Gemina, D.R. 2020. Perancangan User Interface Situs Web E-Letter UIN Jakarta Menggunakan Metode Five Planes. *Skripsi*. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- 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.
- 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.

- Haris, D. Z. I., & Suyatno, D. F. (2024). Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi Dongeng Nusantara Berbasis Web Menggunakan Metode Five Planes. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 14(1), 47-60.
- 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.
- Julianto, V., Suprianto, A., Prastyaningsih, Y., & Yuliyanti, W. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Pengelolaan *Website* Sekolah Sebagai Media Informasi Untuk operator Sekolah Se-Kecamatan Batu Ampar. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 62-67.
- Kemendikbud. (2024). "Data Pokok SMKS BPS&K 2 JAKARTA". Jakarta: Kemendikbud.
- Khairy, M. S. (2022). PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MARKETPLACE SISTEM RANTAI PASOK "PANEN-PANEN". *Jurnal Informatika Polinema*, 8(3), 39-44.
- Kurnia, R.S. & Aziza, R.F.A. (2021). Desain User Interface Personal Asisten Keuangan Digital. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*. 10(3):502-515.
- Lachinsky, F. M. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Aplikasi Comrades Menjadi Aplikasi Chatbot* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Madawara, H. Y., Manongga, D., & Hendry, H. (2023). Evaluasi Ketergunaan Website Perpustakaan Universitas Kristen Satya Wacana dengan Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 44-55.
- Maggenta, M. Z., Sianturi, R. S., & Kharisma, A. P. (2022). Perancangan User Experience Website Marketplace dan Pemetaan Hasil Pertanian menggunakan Metode Five Planes. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3333-3342.
- MAKNUN, N. E., & KUSUMA, W. A. (2024). Pendekatan Metode Double Diamond untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna pada Antarmuka Aplikasi Pendeteksi Penyakit Tanaman Sayuran. *MIND (Multimedia Artificial Intelligent Networking Database) Journal*, 9(1), 64-77.
- Muhyidin, M.A, Sulhan, M.A, & Seviana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*. 10(2):208-219.

- 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.
- Putra, D. M. D. U., Kusuma, A. S., Willdahlia, A. G., & Pande, N. K. N. N. (2024). Evaluasi Usability E-Modul Basis Data Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(2), 1800-1809.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154.
- 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.
- Reza, M., Pasha, D., & Adrian, Q. J. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Bus Antar Kota Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information*, 1(3), 106-115.
- RI, S. R., & Saputra, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Design pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 25(1), 7-14.
- Setyono, R., & Adelia, S. (2020). Implementasi Teori Ron Weber Mengenai User Interface dan Input Website Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus Universitas X). *Jurnal STRATEGI-Jurnal Maranatha*, 2(2), 443-455.
- Sufandi, U. U., & Aprijani, D. A. (2022). Pengukuran Usability Aplikasi Web Menggunakan Metode Pssuq (Study Kasus: Aplikasi Sitta Universitas Terbuka). *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 11(2), 249-256.
- Sumantri, R. B. B., Suryani, R., & Setiawan, R. A. (2023). Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 767-773.
- Surentu, Y. Z., Warouw, D. M., & Rembang, M. (2020). Pentingnya website sebagai media informasi destinasi wisata di dinas kebudayaan dan pariwisata kabupaten minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4).
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040-6048.
- 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.

SYARIFUDDIN, S., ILYAS, J. B., & SANI, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2).

Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal teknologi terpadu*, 8(2), 72-78.

Weichbroth, P. (2020). Usability of mobile applications: a systematic literature study. *Ieee Access*, 8, 55563-55577.

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.

Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152-161.

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

Yasin, M., & Widagdo, P. P. (2023). Perancangan Desain Aplikasi Mobile Pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat Dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur Menggunakan Figma. *Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Teknologi dan Sistem Informasi (PETISI)*, 1(2), 39-50.

Yudarmawan, R. A., Sudana, A. A. K. O., & Arsa, D. M. S. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. *J. Ilm. Teknol. dan Komput*, 1(2), 1-12.

Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022, October). Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode (UCD) User Centered Design. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* (Vol. 3, No. 1, pp. 17-26).