

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abyakta, I. J., Perdanakusuma, A. R., & Pramono, D. (2023). WEBSITE INTERFACE EVALUATION USING GOAL-DIRECTED DESIGN METHOD IN XYZ UNIVERSITY. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 9(4), 573–582. <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v9i4.2418>
- Aminudin, Nur. Susilo, I. (2020). PERANCANGAN SISTEM APLIKASI UJIAN ONLINE BERBASIS WEB PADA SMA NEGERI 1 KALIREJO. *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering*, 17(5), 81–88.
- ARYANI, E. T., & KURNIANINGSIH, H. (2023). Pengaruh Inovasi Produk, Kepercayaan Merek, Dan Keragaman Produk Terhadap Keputusan Pembelian Honda Beat Di Surakarta. *Jurnal Maneksi*, 12(2), 368–377. <https://doi.org/10.31959/jm.v12i2.1488>
- Brooke, J. (2020). SUS: A ‘Quick and Dirty’ Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry, January 1996*, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). ANALISA USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BEDAH RUMAH DI DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PERMUKIMAN KABUPATEN JEPARA. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i1.7531>
- Evi, D., Agus, F., & Yanto, F. (2021). *ANALISIS USER EXPERIENCE (UX) FITUR MARKETPLACE FACEBOOK* (Vol. 8, Issue 2).
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>
- Gribbins, M., & Bonk, C. J. (2023). An exploration of instructors’ perceptions about online proctoring and its value in ensuring academic integrity. *British Journal of Educational Technology*, 54(6), 1693–1714. <https://doi.org/10.1111/bjet.13389>

- Hady, E. L., Haryono, K., & Rahayu, N. W. (2020). *User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah) User Acceptance Testing (UAT) of the Prototype of Students' Savings Information System (Case Study: Al-Mawaddah Islamic Boarding School)*.
- Hermawansyah, W., & Kusmara, E. (2022). PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE & USER EXPERIENCE PADA WEBSITE EPIC TOUR DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). In *Science, and Technologies Journal* (Vol. 12, Issue 2).
- Irawan, B. I., & Mahardhika, G. P. (2021). *Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub dengan Metode User Centered Design*.
- Kadek Setiawan, I., & Istri Ita Paramitha, A. (2022). *Prototype Mobile Application Menggunakan Metode Five Planes Pada Startup Mainheal*.
- Kristian Wongkar, Y., Taryanto, A., & Piksi Ganesha Indonesia, P. (2021). 89~96 Diterima Agustus 1. *JURNAL SWABUMI*, 9(2).
- Krug Steve. (2014). Dont make me think. In *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*.
- Kurnia, R. S. (2019). Implementasi User Journey Map pada Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Tunanetra. *INTECHNO Journal - Information Technology Journal*, 01(4), 11.
- Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Kus Indrani Listyoningrum, Danise Yunaini Fenida, & Nurhasan Hamidi. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 100–112. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>
- Mahendra Firmansyah, M., Agus Sunandar, M., & Andayani Komara, M. (2023). REDESAIN UI/UX FAMI APPS MENGGUNAKAN METODE GOAL

- DIRECTED DESIGN DAN COGNITIVE WALKTHROUGH. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 5).
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2022). UI/UX Analysis and Design Development of Less-ON Digital Startup Prototype by Using Lean UX. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 6(6), 958–965. <https://doi.org/10.29207/resti.v6i6.4454>
- Maulani, M. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI COMPUTER BASED TEST BERBASIS WEB PADA SMPN 1 KATAPANG KABUPATEN BANDUNG SELATAN. In *Jurnal Teknik Informatika* (Vol. 13, Issue 2).
- Menrisal, Wiaya, I., & Pradaya Putra, I. (2021). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE UJIAN ONLINE BERBASIS WEB RESPONSIVE PADA MATAPELAJARAN SIMULASI DANKOMUNIKASI DIGITAL (STUDI KASUS KELAS X SMK NEGERI 7 PADANG).1(2).
- Mulyana, D., Defriani, M., Muttaqin, M. R., & Penulis, K. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Dasteur Geulis Berbasis Mobile Menggunakan Metode Agile UX. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(5). <https://doi.org/10.61132/merkurius.v2i4.283>
- Nasyiah, M., Kelana, B., & Riskinato, A. (2024). System Usability Scale for Measuring Usability of Social Network Applications from User Perspectives. *E3S Web of Conferences*, 483. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202448303010>
- Nurfitri, K., Astuti, I. P., & Habiby, J. S. (2024). Perancangan Prototype Sistem Kehadiran Guru Berbasis Web Menggunakan Metode User Center Design. *Digital Transformation Technology*, 4(1), 490–496. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i1.4349>
- Permata Sari, A. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TALENT FILM BERBASIS APLIKASI WEB. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29–37.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASEKMALAYA. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1).

- Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 980. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>
- Publikasi, A. J., Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). *MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT MENJADI LEBIH INTERAKTIF DI ERA SOCIETY 5.0*. 1(6), 552–555.
- Ravelino, C., Alfa Susetyo, Y., & Satya Wacana, K. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 2023. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Rotama Marbun, R., Mufied, F., Anshary, A., Fauzi, R., Program,), Informasi, S. S., Telekomunikasi, J., Buah, T., Bandung, B., & Barat, J. (2021). *PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEONG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN*.
- Sambas, & Ipan Ripai. (2022). IMPLEMENTASI DAN USER ACCEPTANCE TEST (UAT) APLIKASI INTEGRATED LIBRARY SYSTEM (INLIS Lite) DI MTs NEGERI 7 KUNINGAN. *ICT Learning*, 7(1). <https://doi.org/10.33222/ictlearning.v6i1.2306>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156–163. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Stevanus Muli, M. (2021). *PERANCANGAN DESAIN LAYOUT WIREFRAMING WEBSITE KASAKATA DI PT. INOVASI TANPA BATAS SURABAYA LAPORAN KERJA PRAKTIK Program Studi SI Desain Komunikasi Visual Oleh*.
- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik. *Jurnal Kepariwisata*, 19(1), 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.

- Susila, A. A. N. H., & Sri Arsa, D. M. (2023). Analisis System Usability Scale (SUS) dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 21(1), 3–8. <https://doi.org/10.34010/miu.v21i1.10683>
- 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>
- Thomas Albert, J. A. N., & Hapsari, R. W. (2021). Perancangan Ulang UI/ UX Website sebuah Perusahaan Farmasi. *Jurnal Rupaka*, 4, 33–43.
- Uddin, B., Azis, I. A., Dhika, H., & Liani, N. (2024). *Aplikasi Sistem Ujian Berbasis Web dan Mobile Pada SMK Perintis Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat*. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i2>
- Ulum, M. N., & Hidayat, S. (2024). Rancang Bangun Computer Based Test (CBT) Berbasis Web. In *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* (Vol. 5, Issue 2).
- Wiwesa, N. R. (2021). *User interface dan user experience* untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Yulita, I. N., Hariz, F. A., Suryana, I., & Prabuwo, A. S. (2023). Educational Innovation Faced with COVID-19: Deep Learning for Online Exam Cheating Detection. *Education Sciences*, 13(2). <https://doi.org/10.3390/educsci13020194>