

DAFTAR PUSTAKA

- Acharya, K. (2024). Attendance Management System Project. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4810251>
- 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>
- Ali, N. S., Alhilali, A. H., Rjeib, H. D., Alsharqi, H., & Al-Sadawi, B. (2022). Automated attendance management systems: systematic literature review. In *International Journal of Technology Enhanced Learning* (Vol. 14, Issue 1, pp. 37–65). Inderscience Publishers. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2022.120559>
- Anggraeni, S. R., & Kusuma, W. A. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA LEARNING MANAGEMENT SYSTEM TERHADAP PEMBELAJARAN JARAK JAUH MENGGUNAKAN METODE USER PERSONA. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3). <https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5182>
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (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)*, 03, 99–100. <https://doi.org/10.26740/jeisbi.v3i4.49296>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI “NUGAS” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. *JITTER: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1).
- Faizah, S., & Pudjiarti, E. (2024). Perancangan Desain UI/UX Absensi Karyawan Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Pada PT. Tanto Intim Line Jakarta. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 11(2), 178–186.
- 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>
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2). <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Ghossa, A. M., Dewi, R. K., & Az-Zahra, H. M. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Pembuatan Konten Digital dengan menggunakan Human Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1048–1057. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Grassi, P. A., Fenton, J. L., Newton, E. M., Perlner, R. A., Regenscheid, A. R., Burr, W. E., Richer, J. P., Lefkovitz, N. B., Danker, J. M., Choong, Y.-Y., Greene, K.

- K., & Theofanos, M. F. (2017). *Digital identity guidelines: authentication and lifecycle management*. <https://doi.org/10.6028/NIST.SP.800-63b>
- Hartawan, M. S. (2021). Analisa Desain User Interface Aplikasi Prototype Smart System IP Camera Security Berbasis Aplikasi Android Muhammad Syarif Hartawan ANALISA DESAIN USER INTERFACE APLIKASI PROTOTYPE SMART SYSTEM IP CAMERA SECURITY BERBASIS APLIKASI ANDROID. *JURNAL ELEKTRO & INFORMATIKA SWADHARMA (JEIS)*.
- Hartawan, M. S. (2022). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JURNAL ELEKTRO & INFORMATIKA SWADHARMA (JEIS)*, Vol 02 No 01.
- Hasan, T. I., Silalahi, C. I., Rumagit, R. Y., & Pratama, G. D. (2024). UI/UX Design Impact on E-Commerce Attracting Users. *Procedia Computer Science*, 245(C), 1075–1082. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.10.336>
- Hinderks, A., Schrepp, M., Mayo, F. J. D., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the User Experience Questionnaire. *Computer Standards & Interfaces*, 65, 38–44. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>
- Iqbal, M., Marthasari, G. I., & Nuryasin, I. (2020). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada Perancangan Aplikasi Darurat Berbasis Android. *JURNAL REPOSITOR*, 2(2), 201–214. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i2.30470>
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). PENGEMBANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 21, 4244016–4244207. <https://doi.org/10.24853/justit.10.2.106-114>
- Karina, & Pibriana, D. (2023). PENGGUNAAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE UNTUK MENGANALISIS KUALITAS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI MYINDIHOME MOBILE. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7(1). <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No1.pp10-19>
- Krismanda, T. D., & Setiyawati, N. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE FITUR DIGITAL BANKING JAGO LAST WISH MENGGUNAKAN DESIGN THINKING. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5.
- Kurnia, S., & Nawaningtyas, N. (2024). Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain User Interface dan User Experience yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika*, 3(4), 113–119. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v3i4.4433>

- Kurniawati, E., & Ratnasari, C. I. (2023). Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *AUTOMATA*, 4. www.fit.uui.ac.id.
- Lim, C., Sumarlie, A. C., & Haris, D. A. (2021). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI ABSENSI JIKAN DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 5(1), 16–24.
- Logo Universitas Negeri Jakarta. (2024). Universitas Negeri Jakarta. <https://unj.ac.id/logo/>
- Ma'rifah, S., Masruri, A., & Sari, K. P. (2023). Identifikasi Konsep User Experience pada Layanan Website Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Menggunakan Metode Frank Y. Guo. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(3), 56–62. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i3.69>
- Maulani, T. J., Suprpto, & Perdanakusuma, A. R. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com). *JPTIHK: Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2639–2645. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- McGavin, D., Stukenborg, B., & Witkowski, M. (2005). Color figures in BJ: RGB versus CMYK. *Biophysical Journal*, 88(2), 761–762. <https://doi.org/10.1529/biophysj.105.059600>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal DIGIT: Digital Of Information Technology*, 10(2), 208–219. <https://my.cic.ac.id/>.
- Muntaha, A. F., & Ardita, A. H. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEBSITE DI SMA BPPI BALEENDAH. *Jurnal Informatika-COMPUTING*, 11, 38–45. <https://doi.org/10.55222/computing.v11i01.1483>
- Nugraha, A. G., & Siahaan, S. M. (2025). MENINGTEGRASIKAN TEKNOLOGI WEBSITE DALAM SISTEM PENYIMPANAN BAHAN AJAR UNTUK PENDIDIKAN MODERN. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4150>
- Nurpalah, A., Pasha, M. S., Rhamdhan, D. D., Maulana, H., & Rafdhi, A. A. (2021). Effect of UI/UX Designer on Front End. *International Journal of Research and Applied Technology*, 1(2), 335–341.
- Paksi, D. N. F. (2021). *Warna dalam Dunia Visual: Vol. Vol 12 No 2*. <https://doi.org/10.52290>

- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147.
- PUSTIKOM UNJ. (2024). *Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (PUSTIKOM)*. PUSTIKOM Universitas Negeri Jakarta. <https://tik.unj.ac.id/sejarah/>
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Saifudin, I., & Widjayanti, F. N. (2024). Pemanfaatan Website Dinamis Terintegrasi sebagai Pusat Informasi dan Media Promosi Pada SMA/MA dan SMK Muhammadiyah Kabupaten Jember. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.55506/arch.v4i1.105>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.09.001>
- Suhaili, M., Nurrahmi, H., Yurmama, T. F., & Putri, V. I. L. (2022). Perancangan Tampilan UI/UX Pada Aplikasi Novel Komik (Nomik). *JURNAL MULTI MEDIA DAN IT (JOMMIT)*, Vol 06 No 01. <https://doi.org/10.46961/jommit.v6i1>
- Suryadi, D. A., & Sulistiyani, E. (2022). Evaluation of Information Quality Using ISO/IEC 25010:2011 (Case Research: Menu Harianku Application). *International Journal of Innovation in Enterprise System*, 6, 119–132. <https://doi.org/10.25124/ijies.v6i01.165>
- Susilo, A. E., & Abdurrahman, A. (2023). Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Meningkatkan Kinerja Karyawan Melalui Absensi Digital. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 318–326. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4629>
- Syarifah, Naury, C., & Sulistiyowati, W. N. (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>
- Universitas Negeri Jakarta. (n.d.). Universitas Negeri Jakarta. Retrieved April 28, 2025, from <https://unj.ac.id/sejarah/>
- Universitas Negeri Jakarta. (2024). <https://unj.ac.id/unj-resmi-menjadi-ptn-bh-restrukturisasi-organisasi-dan-pelantikan-pejabat-baru-dilakukan-sesuai-aturan-yang-berlaku/>

- Widiyanto, S., Rukiastiandar, S., Ningsih, R., & Amelia, S. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ABSENSI KARYAWAN BERBASIS WEB. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 14. <https://doi.org/10.55181/speed.v14i4.781>
- Wijaya, R. A., & Susetyo, Y. A. (2024). Redesign UI/UX Sistem Informasi Akademik Satya Wacana Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 7(4), 1591–1597. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v7i4.45098>
- Yasmin, A. F., Nugraha, B., & Ridwan, T. (2024). PERANCANGAN UI/UX SISTEM ABSENSI UMKM INDOMOM FOOD BERBASIS WEB MENGGUNAKAN GIS DENGAN METODE UCD. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3S1.5214>

