

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, I. A., Aulia, F., Makalunsenge, R., & Rahmat, A. (2023). Digitalisasi Hubungan Masyarakat Berbasis Website di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1981–1986.
- Al Husaini, Moh. A., DwiYansaputra, R., & Arimbawa, I. W. A. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Company Profile S-Cube Center Universitas Mataram. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 4(2). <https://doi.org/10.29303/jbegati.v4i2.1100>
- Albani, L., & Lombardi, G. (2010). User Centered Design for EASYREACH. *EASYREACH*, 1.
- 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>
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- Anggraeni, F. N., Maisyaroh, M., & Gunawan, I. (2024). PENGARUH KEEFEKTIFAN WEBSITE SEKOLAH TERHADAP CITRA SEKOLAH MENURUT ORANG TUA PESERTA DIDIK DI LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) SE-KOTA MALANG. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(10), Article 10. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i10.2024.1>
- 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. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *JOURNAL OF USABILITY STUDIES*, 4(3).
- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., & Putri, A. (2023). Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.2), 1972–1980.

Elgamar. (2020). *BUKU AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP*. Ahlimedia Book.

Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>

Ferdiana, J., Supriyanto, A., Sumarsono, R. B., & Sunandar, A. (2024). STRATEGI PEMASARAN SEKOLAH SWASTA DALAM MEMBANGUN CITRA POSITIF MASYARAKAT. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(10). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i10.2024.9>

Fitria, C. N., Hermawan, H. D., Sayekti, I. C., Selfia, K. D., Azra, A., & Prasajo, I. (2021). Pengembangan Digitalisasi Sekolah Berbasis Website pada Era Komputasi Global di SMP Muhammadiyah. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14665>

G, S. (2025, April 9). 7 Tren UI/UX 2025 yang Wajib Diketahui: AI, AR, Dark Mode, & Desain Minimalis. *JayJay*. <https://jayjay.co/tren-ui-ux-2025>

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the Web and beyond* (2nd ed). New Riders.

ISO. (2010). Ergonomics of human–system interaction part 210: Human-centred design for interactive systems. *ISO 9241-210:2010*.

Kurniasari, E., Safitri, S. R., & Mardiana, M. (2022). PERANCANGAN USER PERSONA DAN CUSTOMER JOURNEY MAP SEBAGAI REPRESENTASI PENGGUNA SISTEM REPOSITORY PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS LAMPUNG. *Journal of Documentation and Information Science*, 5(1), 22–31. <https://doi.org/10.33505/jodis.v5i1.176>

Kurniawan, R., & Putra, D. P. (2022). Perancangan User Interface Sistem Kredit Aktivitas Mahasiswa STMIK “AMIKBANDUNG” Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Journal of Information Technology*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.47292/joint.v4i1.77>

Lewis, J. R., & Sauro, J. (2009). The Factor Structure of the System Usability Scale. In M. Kurosu (Ed.), *Human Centered Design* (Vol. 5619, pp. 94–103). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-02806-9_12

- Maryam. (2022, October 13). *Importance of Information Architecture in UX Design*. Medium. <https://blog.emumba.com/information-architecture-babf8cb26bec>
- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA CV POWERSHOP. *Jurnal Comasie*, 04(02).
- MockFlow. (1694594999000). *15 UI Design Mistakes to Avoid for Better User Interfaces—MockFlow*. MockFlow - Blog. <https://mockflow.com/blog/15-UI-Design-Mistakes-to-Avoid-to-Create-Better-User-Interfaces>
- Morville, P. (2004, June 21). *User Experience Design*. User Experience Design. Semantic Studios. https://semanticstudios.com/user_experience_design/
- Nurfahriza, R., Sianturi, R. S., & Az-Zahra, H. M. (2023). Perancangan User Experience Website Penjualan Batik Madura dengan Pendekatan Human-Centered Design (Studi Kasus: Industri Batik Canteng Koneng). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(3), 1163–1172.
- Nurkhozin, M., Basir, A., & Abdillah, M. A. (2022). SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SMK MUHAMMADIYAH 2 PAGUYANGAN. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 2(2), 96–106.
- Permatasari, P., Wahyuningsih, S., Andayani, L., & Ekawanti, W. (2024). Perancangan Website Sebagai Optimalisasi Media Promosi Sekolah Dasar Swasta Duri Indah Jakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 6(2), 41–49. <https://doi.org/10.57214/pengabmas.v6i2.505>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prasetyo, S. M., & Ariestia, F. A. (2023). Mengenal User Interface dan User Experience dalam Dunia Desain dan Teknologi. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, 2(10), 2671–2679.
- Pratama, M. I. F., Az-Zahra, H. M., & Setiawan, N. Y. (2019). Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padiciti. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3, 8390–8399.

- Purba, M., Utami, M., Umilizah, N., & Iryani, L. (2024). Perancangan dan Implementasi Web Informasi Company Profile Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Makarti Jaya di Sumatera Selatan. *JUKOMIKA (Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika)*, 7.
- Rahmi, E., Yumami, E., & Hidayasari, N. (2023). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12177>
- Ramadhiansyah, F., Naim, Amanda, A. R., Tanuraharja, A. V., Mergwar, M., & Sahertian, D. H. (2024). MEMBANGUN WEBSITE SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN AKSES INFORMASI DAN BRANDING. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cerdas (JAPAKESADA)*, 1(1), 67–76.
- Remy Sanjaya, Puji Sularsih, & Yeni Setiani. (2022). Metode User Centered Design dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Produk Makanan Sweetbites By Caca Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(03), 20–28. <https://doi.org/10.56127/jukim.v1i03.101>
- Rokhmawati, N. F., & Arifa, A. B. (2024). Analisis User Interface (UI) pada BRIMO (BRI Mobile) menggunakan Pendekatan Metode Pengembangan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 7(1), 64–77. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v7i1.233>
- Sari, A. O., & Kholil, I. (2025). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WEBSITE PROFILE SEKOLAH SEBAGAI SARANA PROMOSI. *INTI Nusa Mandiri*, 19(2), 195–201. <https://doi.org/10.33480/inti.v19i2.6310>
- Sari, S., Saadah, A. T., Sugiono, D. F., Palunggono, G. D. P., & Hidayatullah, M. F. (2024). Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) pada Pengujian UI/UX Website “Ternakku.Id.” *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(2). <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i2.6275>
- Setiawan, I. K., Paramitha, A. A. I. I., & Tiawan. (2023). Prototype Mobile Application Menggunakan Metode Five Planes Pada Startup Mainheal. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*, 6(3), 272–283.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>

- Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2021). INFORMATION ARCHITECTURE PADA APLIKASI E-COMMERCE: (STUDI KOMPARASI APLIKASI SHOPEE DAN TOKOPEDIA). *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(1), 22–34. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v5i1.848>
- Suakanto, S., Ferdiawan, R., & Anshary, F. M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Transportasi Angkot Berbasis Mobile untuk Penumpang Menggunakan Metode User Centered Design. *TELKA - Telekomunikasi Elektronika Komputasi dan Kontrol*, 8(2), 138–148. <https://doi.org/10.15575/telka.v8n2.138-148>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sudirman, S., Fauzan, A., & Mustakim, R. A. W. (2024). Membangun Identitas Digital: Branding dan Promosi Sekolah melalui Teknologi Website di SMKN 7 Takalar. *Ilmu Komputer Untuk Masyarakat*, 4(2), 52–59. <https://doi.org/10.33096/ilkomas.v4i2.1782>
- Sugiyono, S. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Alfabeta.
- Sukwika, T. (2023). *Metode Penelitian (Dasar Praktik dan Penerapan Berbasis ICT)*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Sulistiya, M., Mu'afi, Z., Natasia, S. R., Herlina, H., & Yusuf, M. (2021). Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Jurnal Telematika*, 16(1), 25–32. <https://doi.org/10.61769/telematika.v16i1.389>
- Wulandari, S. A., & Hamzah, M. L. (2024). Analisis Tingkat Usability Situs Website Rilis Berita Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(1), 290–298. <https://doi.org/10.31539/intecom.v7i1.9514>
- Yourdon, E., & Constantine, L. L. (1979). *Structured Design: Fundamentals of a Discipline of Computer Program and System Design*.
- Zakiyamani, M., & Manik, L. P. (2022). Usability Aplikasi Kebencanaan di Indonesia Dengan Usability Testing dan Sistem Usability Scale. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 5. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/INTECOM/article/view/5335>