

DAFTAR PUSTAKA

- Agitha, N., Husodo, A. Y., & Bimantoro, F. (2023, December). User Requirement Analysis dalam Penerapan Metode User Centered Design sebagai Pendukung Kebutuhan UI/UX dalam Aplikasi NTB Mall. *Journal of Computer Science and Informatics Engineering*, Vol. 7, No. 2.
- Akbar, M. R. (2021). Analisis dan Perancangan UI/UX menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Aplikasi SCYA MOBILE. *Universitas Dinamika*.
- Alatas, A. A., & Kusumadewi, S. (2025). Desain Ulang Website Lumiere Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi*, Vol. 4 No. 2 , 173-181.
- Andriana, Y., & Setyaedhi, H. S. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP MATERI PRINSIP DASAR ANIMASI MATA PELAJARAN ANIMASI 2D & 3D KELAS XI SMK NEGERI 1 SURABAYA. *e-Journal Unesa*, Vol. 13 No.1.
- Aulianti, W. D., A.Karim, S., & Riska, M. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, Vol.4 No.2 (Mei 2021).
- Brooke, J. (1996). SUS-A quick and dirty usability scale. In *Usability Evaluation in Industry* (1st ed., pp. 189-194). London: Taylor & Francis.
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, Volume 6, Nomor 1, Januari, 551-559.
- Fitra, L. S., & Ratnasari, C. I. (2023). Perancangan UI/UX dengan Gim Pembelajaran Penulisan Bahasa Indonesia sesuai EYD dan KBBI untuk Anak Usia Sekolah Dasar dengan Menggunakan Metode Human Centered Design. *Journal AUTOMATA Universitas Islam Indonesia*, Vol. 4 No. 2 (2023).
- Fitriani, Y., Utami, S., & Junadi, B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Human Capital Management Berbasis Website. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.*, Vol. 6 No.4, November.

- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2021). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3, 4 DAN 5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, Volume 16 Nomor 01 Bulan Apri*.
- Hakim, A. Z., Fahsya, F., Safitri, R. A., & Prabowo, A. (2023). Analisis UI/UX menggunakan metode System Usability Scale: Studi pada Aplikasi Ruangguru. *SEMIOTIKA (Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Matematika), Vol.2, No. 1*, 136-145.
- Halusa, D., Mulyanto, A., & Pakaya, N. (2024). Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Muhammadiyah Gorontalo. *Journal Of System And Information Technology, Volume 4, No. 1, Januari*, 103-114.
- Hendra, & Riti, Y. F. (2023). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE DENGAN KONSEP UI/UX UNTUK MENGOPTIMALKAN MARKETING PERUSAHAAN. *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan), Vol.11 No.3 SI, pISSN:2303-0577 eISSN:2830-7062*, 980-989.
- ISO. (2010). *Ergonomics of human-system interaction*. Retrieved from Part 210: Human-centred design for interactive systems (ISO 9241-210:2010).
- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, Volume 3 Nomor 1*, 227- 239.
- Kurniawan, A. Y. (2022). RANCANGAN UI/UX PADA GAME BELAJAR AKSARA LAMPUNG BERSAMA MULI (STUDI KASUS : SEKOLAH DASAR SWADHIPA NATAR). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA), Vol. 3, No. 3, September 2022*, 266-277.
- Lombardi, L. A. (2010). User Centred Design for EASYREACH. *AAL Program*, 1-45.
- Mahesakayun, A., & Saputro, I. A. (2025). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN BURUNG KICAU BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Journal of Computer Science and Information Technology (JCSIT), Volume 2, No 2 – Maret 2025*.
- Nielsen, J. (2000). Why You Only Need to Test with 5 Users. *Nielsen Norman Group*.

- Norman, D., & Nielsen, J. (2006). The Definition of User Experience (UX). *Nielsen Norman Group*.
- Nuh, M. (2022). PENYULUHAN MENGELOLA WEBSITE SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI, KOMUNIKASI DAN INFORMASI PADA PESANTREN HIDAYATULLAH JONGGOL. *Jurnal Pedes: Pengabdian Bidang Desain, Volume: 2, Nomor: 1*.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering A Practitioner's Approach* (Seventh ed.). Ragothaman Srinivasan.
- Putra, A. N., Pratama, R. Y., & Fairuza, R. E. (2023). 12 Prinsip Animasi Dalam Film Stopmotion “Shaun The Sheep”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Putra, K. A., Adhi, R. W., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). GAME EDUKASI “PERJALANAN SI KOKO” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal, Volume 3 No.1*.
- Putri, A. R., & Indriyanti, A. D. (2023). Evaluasi Usability User Interface dan User Experience pada Aplikasi M.Tix dengan Metode Usability Testing (UT) dan System Usability Scale (SUS). *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence, : Volume 04 Number 02*.
- Subhiyakto, E. R., & Astuti, Y. P. (2023). Perancangan UI (User Interface) dan UX (User Experience) Aplikasi Pembelajaran Matriks dengan Metode User Centered Design. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Bisnis (SENATIB), e-ISSN 2962-1968*.
- Susilowati, I., Budiman, & Umami, I. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURAT MENYURAT PADA SEKOLAH DASAR DIKAMPUNGBARU BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis, Vol. 4 No. 1 Juli*, 455-461.
- Tasril, V., Zen, M., Fitriani, E. S., & Putra, A. D. (2023). Desain UI/UX Prototipe Pembelajaran Berbasis Game Kosakata Bahasa Inggris Dengan Metode HCD. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, Vol. 6 No. 1 (2023)*.
- Tuah, O. V., & Pakereng, M. A. (2023). PENGEMBANGAN UI/UX GAME “SWEET CITY” MENGGUNAKAN METODE UCD DAN UNITY GAME ENGINE. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), Vol. 8, No. 4, Desember 2023, Pp. 1196-1203*.
- Tullis, T., & Albert, B. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics: Second Edition*. Elsevier Inc.

UXtweak. (2025). *Preference Testing Guides*. Retrieved from Complete Guide to Preference Testing with UX Expert Tips.

Wijaya, A. R., Insanudin, E., & Susanti, F. (2020). PERANCANGAN UI/UX PADA GAME EDUKASI ETIKA NISA DAN UI / UX DESIGN IN NISA AND NASA ETHICS EDUCATION GAME FOR MOBILE-BASED CHILDREN. *e-Proceeding of Applied Science*, Vol.6, No.2 Desember.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, Volume 5 Nomor 2 Tahun 2021 Halaman 1027 - 1038.

Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 07, Nomor 03, Agustus-November 2023, pp. 3192-3204.

Zega, S. A., P.T, G. J., Nazar.H, I., & Aditya, W. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax”. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, Vol.6, No.1, Juni 2022, pp. 1-11.

