

DAFTAR PUSTAKA

- Achyani, F., & Andini, R. (2024). Perancangan antarmuka sistem digital menggunakan *wireframe* untuk meningkatkan responsivitas dan intuitivitas antarmuka pengguna. *Jurnal Teknik Komputer BSI*, 12(1), 45–52.
- Akik, H., & Hana, N. (2022). Penerapan *wireframe* dalam perancangan antarmuka sistem informasi berbasis web. *JUTEKIN: Jurnal Teknik Informatika*, 10(2), 88–95.
- Angela, V., Suhartono, D., & Wandanaya, A. B. (2023). Evaluasi siklus iteratif *HumanCentered Design* pada pengembangan aplikasi mobile. *Ilkominfo: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 6(1), 112–120.
- Anis, M., Pratiwi, D., & Nugroho, A. (2024). Analisis tahapan analisis kebutuhan dan perancangan sistem pada metode *Waterfall*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 34–41.
- Ask The Man. (2021). *Human centered design venn diagram*. Diakses dari <https://asktheman.xyz/>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Candra, R., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (2023). Konsistensi bahasa desain pada aplikasi mobile berbasis *Design Thinking*. *TeIKA: Jurnal Telekomunikasi dan Informatika*, 13(2), 78–86.
- Chaffey, D., & EllisChadwick, F. (2022). *Digital business and ecommerce management* (8th ed.). Pearson Education.
- Damayanti, R., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Perancangan sistem informasi berbasis website menggunakan pendekatan *HumanCentered*

Design. Jurnal Media Informatika Budidarma, 6(3), 1521–1529.
<https://doi.org/10.30865/mib.v6i3.4137>

Darmawan, A. (2024). Perancangan antarmuka dari *lowfidelity* ke *highfidelity* *wireframe* dalam pengembangan prototipe sistem. *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, 10(1), 25–32.

Defriani, M., Resmi, S., & Permana, I. (2022). Perancangan aplikasi distribusi produk berbasis mobile menggunakan pendekatan *UserCentered Design*. *Sinkron: Jurnal dan Penulisan Teknik Informatika*, 7(2), 540–548.
<https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i2.11420>

Fatah, A., & AlAziz, M. F. (2022). *Wireframing* sebagai metode perancangan antarmuka pengguna dalam pengembangan sistem digital. *Jurnal Simantec*, 11(1), 1–8.

Fernando, E. (2023). Metode *waterfall* pada sistem *ecommerce* berbasis web. *International Journal of Science, Technology & Management*, 4(3), 1–10.
<https://doi.org/10.46729/ijstm.v4i3.814>

Gartner. (2022). *Market guide for IT asset disposition (ITAD)*. Gartner Research.

Giacomin, J. (2014). What is human centred design? *The Design Journal*, 17(4), 606–623. <https://doi.org/10.2752/175630614X14056185480186>

Göttgens, I., & OerteltPrigione, S. (2021). Application of humancentered design approaches in health research and innovation: A narrative review of current practices. *Research Involvement and Engagement*, 7(1), 57.
<https://doi.org/10.1186/s40900021002901>

Hartatik, S., Pratama, D., & Nugroho, W. (2024). Pengembangan sistem berbasis web menggunakan metode *Waterfall* dengan fase pengujian fungsional terstruktur. *JlPI: Jurnal Ilmiah Penulisan dan Pembelajaran Informatika*, 9(1), 213–221.

- Hartanto, B. (2024). Pengaruh kualitas *user experience* terhadap *engagement* dan loyalitas pengguna pada aplikasi digital berbasis transaksi. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi (JUTIN)*, 7(2), 98–105.
- Ilham, M., Wijayanto, H., & Rahayu, S. (2021). Penerapan prinsip arsitektur informasi pada *user interface* sistem informasi kompleks. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 2(2), 87–94.
<https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.2.47>
- Indra, D., Mulyati, S., Azizah, N., & Santoso, H. (2024). Analisis *visual attention* pada *user interface* (UI) sistem informasi menggunakan metode *eyetracking*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 45–54.
<https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1012>
- International Organization for Standardization. (2019). *ISO 9241210:2019: Ergonomics of humansystem interaction Part 210: Humancentred design for interactive systems*. ISO.
- Isadora, A., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan *user experience* aplikasi layanan berbasis mobile dengan alur interaksi yang dapat diprediksi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(5), 925–932. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021854048>
- Lee, J., Lee, S., & Kim, H. (2024). Visual attention and user interface in mobile *ecommerce*: An *eyetracking* study using AHP. *Archives of Design Research*, 37(1), 21–36. <https://doi.org/10.15187/adr.2024.02.37.1.21>
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2021). *The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems*. John Wiley & Sons.
- Maharani, W., Budiman, E., Haviluddin, & Wati, M. (2024). Implementasi metode *Waterfall* pada pengembangan modul aplikasi sistem informasi berbasis web. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 10(2), 89–96.

- McMahon, M., Uchendu, I., & Fitzpatrick, C. (2023). The circular economy potential of corporate IT asset disposition (ITAD) processes: A lifecycle assessment perspective. *Journal of Industrial Ecology*, 27(3), 812–825. <https://doi.org/10.1111/jiec.13363>
- Narizki, A., Widyanto, M. A., & Prabowo, H. (2023). Pengembangan sistem informasi operasional bisnis berbasis web untuk peningkatan efisiensi alur kerja. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 451–458. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2621>
- Nielsen, J. (2024). *10 usability heuristics for user interface design*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/tenusabilityheuristics/>
- Pratama, A. B., Putra, R. D., & Hermansyah, D. (2024). Penerapan *design thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi *ecommerce*. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(1), 112–120. <https://doi.org/10.31539/intecom.v7i1.8432>
- Ridwan, M., Bustami, & Maulidi, A. (2024). Implementasi *HumanCentered Design* dan evaluasi *User Experience Questionnaire* pada aplikasi multiperan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 11(2), 305–313. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2024113922>
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2023). *Interaction design: Beyond humancomputer interaction* (6th ed.). John Wiley & Sons.
- Rösch, M., Tiberius, V., & Kraus, S. (2023). *Design thinking: Systematic review, integrative framework, and future research agenda*. *European Journal of Innovation Management*, 26(6), 1–23. <https://doi.org/10.1108/EJIM0120220022>
- Siburian, E. T., & Latifah, F. N. (2023). Pengembangan platform penjualan berbasis web menggunakan metode *Waterfall* untuk mendukung interaksi multipengguna. *Journal of Information System, Applied, Management*,

Accounting and Research (JISAMAR), 7(1), 96–103.
<https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i1.1047>

Suratno, T., & Shafira, N. (2022). Penerapan metodologi *Design Thinking* dalam pengembangan platform digital B2B dengan mekanisme transaksi kompleks. *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(3), 631–640.
<https://doi.org/10.51519/journalisi.v4i3.328>

Turban, E., Outland, J., King, D., Lee, J. K., Liang, T.P., & Turban, D. C. (2024). *Electronic commerce: A managerial and social networks perspective* (9th ed.). Springer.

Uliana, R., Hidayat, R., Nurfaizi, M., & Pratama, A. (2025). Pengembangan prototipe interaktif *highfidelity* berbasis alat digital dan evaluasi *usability*. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 16(1), 45–53.

Wau, Y. (2022). Pengembangan sistem informasi berbasis website menggunakan tahapan *Waterfall* untuk keamanan data dan integritas arsitektur sistem. *MAROSTEK: Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi dan Sains*, 4(1), 32–38.

Widiyantoro, A., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, W. (2022). Perancangan antarmuka aplikasi mobile dengan sifat iteratif *Design Thinking*. *Information Management for Educators and Professionals*, 6(2), 139–148.

Widhyaestoeti, D., Saragih, R., Komarudin, A., & Pratiwi, D. (2023). Pengembangan aplikasi berbasis web untuk mendukung proses bisnis dan peningkatan aksesibilitas transaksi. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(2), 310–317.

Wirtz, J., & Ehret, M. (2024). Inovasi layanan digital dalam pasar B2B: Penciptaan nilai melalui teknologi platform dan otomasi. *Journal of*

Service Management, 35(3), 491–512.
<https://doi.org/10.1108/JOSM0620230215>

Zamakhsyari, A. H., & Fatwanto, A. (2023). Tinjauan literatur sistematis evaluasi antarmuka menggunakan heuristik Nielsen pada berbagai jenis aplikasi digital. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 7(2), 620–627. <https://doi.org/10.30630/joiv.7.2.1244>



Intelligentia - Dignitas