

## REFERENCES

- [1] "Survei Nielsen: Masyarakat Indonesia Makin Gemar Internetan." <https://mediaindonesia.com/ekonomi/114722/survei-nielsen-masyarakat-indonesia-makin-gemar-internetan> (accessed Jul. 03, 2022).
- [2] R. Audilla *et al.*, "SATIN-Sains dan Teknologi Informasi Analisis Usability Existing Product dan Development Product Menggunakan Pendekatan User Centered Design pada E-Commerce," 2018. [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id>.
- [3] D. L. Kaligis and R. R. Fatri, "Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer, 10(2), 106. <https://doi.org/10.24853/justit.10>," *JUST IT J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 10, no. 2, p. 106, 2020.
- [4] "System Usability Scale (SUS) | Usability.gov." <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html> (accessed Jan. 13, 2022).
- [5] M. S. Hartawan, "ANALISA USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN USABILITY TESTING PADA APLIKASI ANDROID PEMESANAN TEST DRIVE MOBIL," 2019.
- [6] M. Multazam, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design," *Univ. Islam Indones.*, vol. 1, p. 8, 2020.
- [7] E. Susilo, F. D. Wijaya, and R. Hartanto, "Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application," *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 150–157, 2018, doi: 10.22146/jnteti.v7i2.416.
- [8] L. M. G. Ali Imran, Muhammad Nasir, "Perancangan Ulang Desain Website Pada Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis Dengan Menggunakan Konsep User Interface Dan User Experience," *Semin. Nas. Ind. dan Teknol. (SNIT), Politek. Negeri Bengkalis*, no. November, pp. 270–276, 2020, [Online]. Available: <http://eprosiding.snit-polbeng.org/index.php/snit/article/view/144>.
- [9] M. Azmi, A. P. Kharisma, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking ( Studi Kasus GrabFood )," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 7963–7972, 2019.
- [10] A. B. Kurniawan, I. Aknuranda, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi dan Perbaikan Pengalaman Pengguna Menggunakan User Experience Questionnaire ( UEQ ) dan Heuristic Evaluation ( HE ) Pada Aplikasi Mobile Info BMKG," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 5, pp. 4997–5006, 2019.
- [11] R. Alroobaea and P. J. Mayhew, "How many participants are really enough for usability studies?," *Proc. 2014 Sci. Inf. Conf. SAI 2014*, pp. 48–56, 2014, doi: 10.1109/SAI.2014.6918171.
- [12] J. Brooke, "SUS: a retrospective," 2013.
- [13] A. W. Soejono, A. Setyanto, A. F. Sofyan, and W. Anova, "Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan S ystem Usability Scale ( Studi Kasus : Website UNRIYO )," vol. XIII, pp. 29–37, 2018.
- [14] Y. A. Rahman, E. Dwi Wahyuni, and D. Surya Pradana, "Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design," *REPOSITOR*, vol. 2, no. 4, pp. 503–510, 2020.
- [15] I. Purnama, "Iwan Purnama PERANCANGAN KAMUS MUSLIM BERBASIS SMARTPHONE ANDROID DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN ( UCD )," vol. 5, no. 3, 2017.
- [16] B. R. Momintan, E. Darwiyanto, and J. H. Husen, "Pemodelan User Interface Aplikasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas dengan Augmented Reality berdasarkan User Experience untuk Anak Usia Dini," *e-Proceeding Eng.*, vol. Vol.6, No., no. 2, pp. 9267–9277, 2019.
- [17] D. I. Rianto *et al.*, "Perancangan User Interface Pada Aplikasi Edukasi Identifikasi Hoaks Untuk Remaja Penyandang Tunanetra Dengan Metode User Centered Design," vol. 9, no. 3, pp. 2052–2064, 2022.