

## BAB VI DAFTAR PUSTAKA

- Agus Oka Gunawan, I. M., Agus Widiananda Putra, I. M., & Laksmi Damayanthi, K. (2021). Evaluasi Usability Pada Website Pustakawan Ganeca Digital Menggunakan User Experience Questionnaire Dan Think Aloud. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*.
- Ahmad Mursyidun Nidhom. (2019). *Interaksi Komputer Dan Manusia*. Ahlimedia Book.
- Akbar, B. F. (2023). *Evaluasi User Experience Dan Pemodelan Ulang User Interface Pada Aplikasi Xgracias Menggunakan Metode Design Thinking Dan Maze Usability Testing User Experience Evaluation And User Interface Redesign Of Xgracias Application Using Design Thinking And Maze Usability Testing Method*.
- Andreas, J. A., Misael, J., & Arifin, A. (2023). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi SignalPolri Menggunakan Metodologi UX Honeycomb. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(11). <https://doi.org/10.52436/1.jpti.344>
- Anggitama, D. R., Tolle, H., & Muslimah Az-Zahra, H. (2018). *Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi EzyPay* (Vol. 2, Issue 12). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Assosiation for Psychiological Science. (2019, February 11). *How Smartphones Are Affecting Our Relationships*. <https://www.psychologicalscience.org/news/releases/how-smartphones-affect-relationships.html>
- Azura Team. (2023, May 31). *Pengenalan Bahasa Pemrograman Mobile : Memahami Dasar-dasar Pengembangan Aplikasi Mobile*. <https://azuralabs.id/programing/memahami-dasar-dasar-pengembangan-aplikasi-mobile>
- Budiarti, A. T., Wahyudi, F., & Ratnasari, N. (2022). Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Gojek Menggunakan UX Honeycomb. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (JUSIFOR)*, 1(2), 104–111. <https://doi.org/10.33379/jusifor.v1i2.1634>

- Dharma, R. (2021). *Front End Adalah: Pengertian, Cara Kerja, dan Perbedaannya dengan Back End*. <https://accurate.id/teknologi/front-end-adalah/>
- Edp Web Admin 2. (2022). *KM. KIRANA VII*. <https://dlu.co.id/km-kirana-vii/>
- Evirustandi, M. (2023). *Evaluasi dan Perbaikan Desain User Interface Aplikasi Mall Kiniku Menggunakan Metode Usability Testing dan Pendekatan Human Centered Design*.
- Expo. (2023). *Expo*. Homepage Expo . <https://expo.dev/>
- expo dev. (2023). *Setting up the development environment*. Homepage Setting. <https://reactnative.dev/docs/environment-setup>
- Faddillah, M. I., Purnamasari, I., Komarudin, O., Singaperbangsa, U., & Abstract, K. (2020). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Nutribid Menggunakan Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 358–371. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7067857>
- Figma. (n.d.). *Figma Review*. Retrieved November 22, 2023, from <https://www.gartner.com/reviews/market/prototyping-software/vendor/figma/product/figma>
- Fithri Meuthia, R., & Gustati, dan. (2021). Analisis User Experience Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model UX Honeycomb. In *Jurnal Akuntansi Keuangan dan Bisnis* (Vol. 14, Issue 2). <https://ekelurahan.padang.go.id>
- Garland, R. (1991). The Mid-Point on a Rating Scale: Is it Desirable? In *Marketing Bulletin* (Vol. 2). <http://marketing-bulletin.massey.ac.nz>
- Gary D. Bouma, & G. B. J. Atkinson. (1995). *A Handbook of Social Science Research*. [https://books.google.co.id/books/about/A\\_Handbook\\_of\\_Social\\_Science\\_Research.html?id=dAB-AAAAIAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/A_Handbook_of_Social_Science_Research.html?id=dAB-AAAAIAAJ&redir_esc=y)
- Gemina, R. D. (2020). *Perancangan User Interface Situs Web E-Letter UIN Jakarta Menggunakan Metode Five Planes*.
- Google Play. (2023). *DLU Ferry*. Halaman DLU Ferry Apps. <https://play.google.com/store/search?q=dlu%20ferry&c=apps&hl=en&gl=US>

- Hernawati. (2016). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat*.  
<https://sulselprov.go.id/index.php/post/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-masyarakat>
- Heryana, A. (2018). *Informan dan Pemilihan Informan dalam Penelitian Kualitatif*.  
<https://www.researchgate.net/publication/329351816>
- Husna. (2022). *Pengaruh Knowledge, Skill, Dan Attitude Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Dinas Perhubungan Kabupaten Enrekang*.
- Iqbal PT Nextgen Inovasi Indonesia. (2023, July 1). *Apa Itu Aplikasi Mobile*.  
<https://nextgen.co.id/apa-itu-aplikasi-mobile/>
- Islamiyati, S. R. (2023). *Analisis Penilaian User Experience Pada Penggunaan Website Perpustakaan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Menggunakan Metode Ux Honeycomb*.
- ISO 9241-210. (2010).
- Jessica Thornsby. (2016). *Android UI Design*.  
<https://www.packtpub.com/product/android-ui-design/9781785887420>
- Kerlinger, F. N. & H. B. Lee. (2000). *Foundations of Behavioral Research. 4th Edition. Florida: Harcourt Inc*. <https://search.worldcat.org/title/Foundations-of-behavioral-research/oclc/41620923>
- Khadijah. (2022). Studi Perbandingan Metodologi UI/UX (Studi Kasus: Prototipe Aplikasi PDBI Academic Information System). *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*.
- Kompasiana. (2023, October 6). *Teknologi Mobile: Transformasi Cara Manusia Berinteraksi dengan Dunia*.  
<https://www.kompasiana.com/fitriawardani8538/6513ef2e4addee64ca7c9832/teknologi-mobile-transformasi-cara-manusia-berinteraksi-dengan-dunia>
- Kusuma, A. J., Sudarmaningtyas, P., & Supriyanto, A. (2022). Factors Affecting the PeduliLindungi User Experience Based on UX Honeycomb. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 6(3), 491–498.  
<https://doi.org/10.29207/resti.v6i3.4131>
- Kusuma, W., Rokhmawati, R. I., & Ananta, M. T. (2019). *Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Learning dengan menggunakan UX Honeycomb (Vol. 3, Issue 6)*. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Muchlisin Riadi. (2020, November 9). *Populasi dan Sampel Penelitian (Pengertian, Proses, Teknik Pengambilan dan Rumus)*.  
<https://www.kajianpustaka.com/2020/11/populasi-dan-sampel-penelitian.html>
- Patricia Harris. (2017). *What is User Interface Design?* .
- Peter Morville. (2004a). *User Experience Design*.  
[https://semanticstudios.com/user\\_experience\\_design/](https://semanticstudios.com/user_experience_design/)
- Peter Morville. (2004b, July). *User Experience Design*.  
[https://semanticstudios.com/user\\_experience\\_design/](https://semanticstudios.com/user_experience_design/)
- Prasida, A., Hadi Wijoyo, S., & Rokhmawati, R. I. (2021). *Evaluasi User Experience Pada Website Progate.Com Menggunakan Indikator UX Honeycomb* (Vol. 5, Issue 7). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- 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(9), 8390–8399.
- PT. Dharma Lautan Utama. (2023). *Profil Perusahaan*. Halaman Profile.  
<https://dlu.co.id/#1482113418354-fb5c0118-7375>
- Rahman Hidayatullah, A., & Andhyka Kusuma, W. (2021). Penggunaan User Persona untuk Evaluasi Pengalaman Pengguna LMS dan Mengidentifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(9), 1629–1642.  
<https://doi.org/10.46799/jsa.v2i9.301>
- Rizaldy, R., & Dirgahayu, R. T. (2018). *Pengembangan Front-End Sistem Informasi Pendataan Pendar Foundation Yogyakarta*.
- Robbie Gonzalez. (2023). *Figma Wants Designers to Collaborate Google-Docs Style*. <https://www.wired.com/story/figma-updates/>
- Saepul, D. (2023). Penerapan Metode Human Centered Design (HCD) Untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Smart Desa Subang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(3), 311–318.  
<https://doi.org/10.33365/jatika.v4i3.3594>

- Santa, U. C., Covitality, B. P., Wolf, M. G., Nylund-Gibson, K., Dowdy, E., & Furlong, M. (2019). *An Analytic Approach for Deciding Between 4-and 6-point Likert-Type Response Options*. [www.project-covitality.info](http://www.project-covitality.info)
- Shodiq, S. (2021). Peran Sistem Informasi dan Teknologi Informasi terhadap Proses Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v8i1.23968>
- Stocchi, L., Pourazad, N., Michaelidou, N., Tanusondjaja, A., & Harrigan, P. (2022). Marketing research on Mobile apps: past, present and future. In *Journal of the Academy of Marketing Science* (Vol. 50, Issue 2, pp. 195–225). Springer. <https://doi.org/10.1007/s11747-021-00815-w>
- Subandi, S., Syahidi, A. A., Redhani, A. Z., & Sayuti, A. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna menggunakan Metode UX Honeycomb pada Aplikasi Pengenalan Wadai Banjar berbasis Augmented Reality. *SMATIKA JURNAL*, 12(02), 278–286. <https://doi.org/10.32664/smatika.v12i02.742>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sulistiya, M., Mu'afi #2, Z., Rahayu, S., #3, N., #4, H., & Yusuf, M. (2021a). Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Jurnal Telematika*, 16(1).
- Sulistiya, M., Mu'afi #2, Z., Rahayu, S., #3, N., #4, H., & Yusuf, M. (2021b). Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Jurnal Telematika*, 16(1).
- Suseta, P., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2019). *Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi E-Commerce Tapp Market Menggunakan Parameter UX Honeycomb* (Vol. 3, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Utah Sufandi, U., Trihapningsari, D., Mellysa, W., & Layanan Bahan Ajar, P. (2022). Peluang Penelitian UI/UX pada Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic literature review UI/UX Research Opportunities in Mobile Application Development: Systematic Literature Review. In *Agustus* (Vol. 21, Issue 3).
- Vodea. (2023, January 9). *Mobile Apps: Pengertian dan Manfaatnya dalam Bisnis!* <https://vodea.id/blog/mobile-apps-pengertian-dan-manfaatnya-dalam-bisnis>

- webiotic. (2022, November 3). *A Definitive Guide to Mobile App Stats and User Behavior*. <https://www.webiotic.com/a-definitive-guide-to-mobile-app-stats-and-user-behavior/>
- Wibagso, S. S., & Celesta, I. (2021a). Implementation of human-centered design methods in designing application interfaces for nursing home service. *Matrix : Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, *11*(3), 150–161. <https://doi.org/10.31940/matrix.v11i3.150-161>
- Wibagso, S. S., & Celesta, I. (2021b). Implementation of human-centered design methods in designing application interfaces for nursing home service. *Matrix : Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, *11*(3), 150–161. <https://doi.org/10.31940/matrix.v11i3.150-161>
- Wibagso, S. S., & Celesta, I. (2021c). Implementation of human-centered design methods in designing application interfaces for nursing home service. *Matrix : Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, *11*(3), 150–161. <https://doi.org/10.31940/matrix.v11i3.150-161>
- Zagallo, P., McCourt, J., Idsardi, R., Smith, M. K., Urban-Lurain, M., Andrews, T. C., Haudek, K., Knight, J. K., Merrill, J., Nehm, R., Prevost, L. B., & Lemons, P. P. (2019). Through the eyes of faculty: Using personas as a tool for learner-centered professional development. *CBE Life Sciences Education*, *18*(4). <https://doi.org/10.1187/cbe.19-06-0114>