

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, A., Budiyono, N., Suhirman, S., Ratnasari, D., & Sejati, R. H. (2023). Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir. *INTEK: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, 6(1), 42-48.
- Angelica, M. ., Hidayat, D., & Adriyanto, A. R. . (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MOBILE APPS SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL UNTUK ANAK-ANAK. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(02), 177–186.
- Anggoro, R.W. (2016). Hierarki Visual dalam Desain Situs web. [https://www.niagahoster.co.id/blog/hierarki-visual-desain-situs web/](https://www.niagahoster.co.id/blog/hierarki-visual-desain-situs-web/) (Diakses pada 2 Juli 2024).
- Atsani, R., & Anjari, G. T. (2023). Telemedicine Sebagai Platform Konsultasi Kesehatan Mental di Era Industri 4.0. *Assertive: Islamic Counseling Journal*, 2(01), 13-22.
- Barnum, C. M. (2020). *Usability testing essentials: Ready, set... test!*. Morgan Kaufmann.
- Beaudouin-Lafon, M. (2006). Human-computer interaction. *Interactive Computation: The New Paradigm*, 227–254
- Denzin, N. K & Lincoln, Y. S.. (2018). *The Sage Handbook Of Qualitative Research*. Fifth Edition. E-Book.
- Destiyanti, D., Nugroho, W. B., & Kamajaya, G. APLIKASI LINKEDIN DALAM PERSPEKTIF KONSTRUKSI SOSIAL TEKNOLOGI.
- Dinda, C. A., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2021). Perancangan Desain Interaksi Modul Informasi Objek Kesehatan Pada Aplikasi Malang Sehat Dengan Menggunakan Metode Human-Centered Design (HCD). *Jurnal pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2334-2343.
- Drescher, M., Perera, A. H., Johnson, C. J., Buse, L. J., Drew, C. A., & Burgman, M. A. (2013). Toward rigorous use of expert knowledge in ecological research. *Ecosphere*, 4(7), 1-26.

- Elbroch, M., Mwampamba, T. H., Santos, M. J., Zylberberg, M., Liebenberg, L., Minye, J., ... & Reddy, E. (2011). The value, limitations, and challenges of employing local experts in conservation research. *Conservation Biology*, 25(6), 1195-1202.
- Ernowo, A. E., Julianto, E., & Handarkho, Y. (2021). Pengujian Website CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode A/B Testing. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 2(2), 150-157.
- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, 7(2), 101.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design (Third Edition ed.)*. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc
- Garret, J. 2003. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition)*. New Riders Publishing, CA, USA.
- Hasnunidah, N. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: media akademi.
- Indriyani, Dantes, & Aryanto. (2017). Analisis Kebermanfaatan Website Sekolah Tinggi Pariwisata (Stipar) Triatma Jaya Menggunakan Metode Usability Testing. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 1(2).
- Jordan, A., & O'Riordan, T. (2010). The Politics of Expertise in Environmental Governance. *Environmental Science & Policy*, 13(6), 522-533.
- Kurniawan, D. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Android Konsultasi Skripsi dengan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(3), 183-189.
- Linåker, J. (2022). A contribution management framework for firms engaged in open source software ecosystems -- a research preview. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2208.02630>
- LOHSE, G.L. AND SPILLER, P., 1999. Internet retail store design: How the user interface influences traffic and sales. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 5(2), p.JCMC522.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux

- Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nabilla, N., & Ichwani, A. (2022). Sistem Informasi Layanan E-Konseling Psikologi Untuk Mahasiswa Berbasis Website Dengan Metode Prototype. *Jurnal Mnemonic*, 5(2), 191-198.
- Nalurita, R., Yogasara, T., & Hariandja, D. J. (2015). Evaluasi Metode dan Kriteria Usability Testing pada Aplikasi Mobile untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Indonesia. *Seminar Nasional IENACO* –, 2337–4349.
- Naufal, H., & Persada, A. G. (2020). Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application: Suatu Tinjauan Literatur. *Automata*, 1(2)
- Niederberger, M., & Spranger, J. (2020). Delphi technique in health sciences: a map. *Frontiers in public health*, 8, 457.
- Patton, M.Q. (1999). Enhancing the quality and credibility of qualitative analysis. *Health Sciences Research*, 34, 1189–1208.
- Perdiyanti, D. H., & Faeni, D. P. (2021). Analisis Pengaruh Work from Home, Digital Platform dan Aplikasi Rapat Online terhadap Produktivitas Kerja pada PT. Telkom Akses di Jakarta Barat. *Studi Akuntansi, Keuangan, Dan Manajemen*, 1(1), 9-16.
- Puntoadi, Danis. 2011. *Menciptakan Penjualan Melalui Social Media*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rainaldo M., Wibawa, B.M., Rahmawati, Y. 2017. Analisis business model canvas pada operator jasa online ride-sharing (Studi kasus Uber di Indonesia). *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 6 (2): 235-239.
- Ramadhan, R. L., Syahrina, A., & Musnansyah, A. (2021). Perancangan ulang user interface dan user experience pada website telkom university open library dengan metode user centered design. *EProceedings of Engineering*, 8(5).
- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Rifai, Z., & Witriantino, D. A. (2022). Analisis Digital Marketing Website Hompimpaa. id Menggunakan Metode Analisis SWOT, Value Proposition Canvas, dan Competitive Five Force. *Indonesian Journal on Software*

- Engineering (IJSE)*, 8(1), 75-82.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web iwearup. com. *COM. Visualita*, 7(2).
- Salamah, I. (2019). Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale. *Janapati Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(3).
- Santi, I. H., & Guntarayana, I. (2022). Sosialisasi Pemanfaatan Sistem Informasi Berbasis Web Sebagai Sarana Promosi Bagi Kelompok Tani. *JISMA: Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, dan Akuntansi*, 1(3), 169-174.
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research*. Morgan Kaufmann.
- Sauro, Jeff. (2011). *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)*. Tersedia: <https://measuringu.com/sus/>
- Setiawan, R. B. (2018). Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi tentang Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sumber Informasi Awal. *Jurnal Studi Ilmu Komunikasi*, 2(2), 111-120.
- Siregar, O. M., Sos, S., & Si, M. (2020). *Penerapan Bisnis Model Canvas Sentral UMKM*. Puspantara.
- Smilowitz, J., Avery, S., Guèye, P., & Sandison, G. (2013). Report on the american association of medical physics undergraduate fellowship programs. *Journal of Applied Clinical Medical Physics*, 14(1), 289-298.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Stobie, C., & Powell, B. (2013). Access to Experts in Social Science Research: Perspectives from United States Researchers. *Social Science Journal*, 50(1), 125-134.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*. Alfabeta: Bandung.
- Sukmasetya, P., Santoso, H. B., & Sensuse, D. I. (2018, October). Current e-Government public service on user experience perspective in Indonesia. In *2018 International Conference on Information Technology Systems and*

*Innovation (ICITSI)* (pp. 159-164). IEEE.

Suzuki, N., & Miyazaki, K. (2008). Flowering of the Total Person-A Practical Design Philosophy for Indigenous-Led Regional Development. *Bull. JSSD 2008*, 55, 37–46. [https://doi.org/10.11247/jssdj.55.37\\_1](https://doi.org/10.11247/jssdj.55.37_1).

Tyas, Z. A., & Ma'rifatun, L. M. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa Berbasis Web. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(2), 136-142.

Zuraidah, D. N., Apriyadi, M. F., Fatoni, A. R., Al Fatih, M., & Amrozi, Y. (2021). Menelisik platform digital dalam teknologi bahasa pemrograman. *Teknois Journal: Jurnal Ilmiah Teknologi-Informasi & Sains*, 11(2), 1-6.