

DAFTAR PUSTAKA

- Aldhian, N. A., & Tolle, H. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Creative Service Marketplace berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(1).
- Arhandi, P. P., Sofyan Noor Arief, & Annisa Taufika Firdausi. (2022). Pengembangan Website Pendukung Mastery Based Learning Untuk Pembelajaran Mahasiswa. *Jurnal Informatika Polinema*, 9(1). <https://doi.org/10.33795/jip.v9i1.966>
- Arsyad Achmadi, Junaedi, D., & Darwiyanto, E. (2017). Rekomendasi User Interface Pada Website Dikti Menggunakan Metode Goal Directed Design. *e-Proceeding of Engineering*, 4(3).
- As'ad, I. (2021). Miro Sebagai Alternatif Efektifitas Pembelajaran Online. *Insta Adpertisi Journal*, 1(1).
- Asharudin, F., Supriatin, S., Nur'aini, & Sidik, A. D. (2023). Penerapan Design Thinking Dalam Perancangan User Interface Website Smarteye Virtual Convention Center. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(1). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i1.3158>
- Athuraliya, A. (2022, Desember 9). How to Make a User Flow Diagram. <https://creatly.com/guides/user-flow-diagram/>.
- Ayumida, S., Hakim, L., Azis, M. S., & Mahaulika, C. (2021). Sistem Infomasi Penyewaan Lapangan Olahraga Menggunakan Metode Waterfall Pada Green Garden Sport Center. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 10.
- Badan Pusat Statistik. (2022). Statistik Pemuda Indonesia 2022. Dalam B. Santoso, A. S. Mustari, & Y. Rachmawati (Ed.), *Statistik Pemuda Indonesia 2022* (hlm. 64–64). Badan Pusat Statistik.
- Bangor, A., Kortum, P., studies, J. M.-J. of usability, & 2009, undefined. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating

- scale. uxpajournal.org A Bangor, P Kortum, J Miller *Journal of usability studies*, 2009 • uxpajournal.org, 4.
- Brown, T. (2017). Brown, T. 2009. Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9).
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2019, November 22). Stage 2 in the Design Thinking Process: Define the Problem and Interpret the Results. <https://www.interaction-design.org/literature/article/stage-2-in-the-design-thinking-process-define-the-problem-and-interpret-the-results>.
- Damayanti, S., & Noordia, A. (2021). Analisis Minat Masyarakat Dalam Melakukan Olahraga Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 09(03).
- Dewi, S. P., Dantes, G. R., & Indrawan, G. (2018). Evaluasi Usability Pada Aspek Satisfaction Menggunakan Teknik Kuesioner Pada Sistem LMS Program Keahlian Ganda. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(1). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i1.13028>
- Downs, J. (2021, Februari 1). Low vs high fidelity prototypes: a complete breakdown. <https://www.justinmind.com/prototyping/low-fidelity-vs-high-fidelity-prototypes>.
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2). <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Dumeez, J., Bernaert, M., & Poels, G. (2013). Development of software tool support for enterprise architecture in small and medium-sized enterprises. *Lecture Notes in Business Information Processing*, 148 LNBIP. https://doi.org/10.1007/978-3-642-38490-5_7

- Edo Arribe, Syahril, Arum Porbowati, Ardita, & Alfakih Anggi Subekti. (2024). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BOOKING LAPANGAN BADMINTON BAKTI HALL MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 11(1). <https://doi.org/10.30656/prosisko.v11i1.8185>
- Ellis, M. (2017). How to create a user persona. <https://99designs.com/blog/business/how-to-create-user-personas/>.
- Ependi, U., Putra, A., & Panjaitan, F. (2019). Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(1). <https://doi.org/10.26594/register.v5i1.1412>
- Fabio, S., & Kartiko, D. C. (2022). Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa Porgram Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi pada Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 10(1).
- Fadli, M. R. (2020). User Interface And User Experience Of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2). <https://doi.org/10.15294/arti.v9i2.40365>
- Fatwa, A., & Candra, M. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Prototipe Aplikasi Berbasis Web Sistem Peminjaman Dokumen Arsip Di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. *PRAJA observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik (e- ISSN: 2797-0469)*, 3(02).
- Fessenden, T. (2021, April 11). Design Systems 101. <https://www.nngroup.com/articles/design-systems-101/>.
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>

- Ghufron, K. M., Kusuma, W. A., & Fauzan, F. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v3i2.587>
- Gibbons, S. (2018, Desember 9). Journey Mapping 101. <https://www.nngroup.com/articles/journey-mapping-101/>.
- Girinda, M. J., Amelia, T., & Rahmawati, E. (2022). Penerapan Metode Goal Directed Design Untuk Evaluasi dan Perbaiki User Interface Dalam Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Hestibell. *JSIKA*, 11(2).
- Google. (2014). Material Design. <https://m3.material.io/>.
- Gregor, S., Chandra Kruse, L., & Seidel, S. (2020). Research perspectives: The anatomy of a design principle. *Journal of the Association for Information Systems*, 21(6). <https://doi.org/10.17705/1jais.00649>
- Hahn, Y. ae. (2005). Activity Centered Design: An Ecological Approach to Designing Smart Tools and Usable Systems. Dalam *Visible Language* (Vol. 39, Nomor 1).
- Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking. *Media Online*, 4(1), 84–92. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1072>
- Hassenzahl, M. (2013). User Experience and Experience Design | The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. Dalam *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2nd Ed.
- Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information systems research. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 28(1). <https://doi.org/10.2307/25148625>
- Hidayah, R., & Idris, M. (2023). Perancangan User Interface Mobile Aplikasi Job Orderapp PT. Dinamika Mediakom Menggunakan Metode Activity Centered

- Design Dengan Pendekatan Teori Gestalt. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, 5(2), 1–15. <https://doi.org/10.54783/jin.v5i2.701>
- Huldand, S., & Finandhita, A. (2021). Pengembangan Design System pada Perangkat Lunak Ibad Dengan Pendekatan Atomic Design. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik dan Ilmu Komputer (JUPITER)*, 1(1). <https://doi.org/10.34010/jupiter.v1i1.5407>
- Interaction Design Foundation. (t.t.). User Centered Design. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>.
- Jacob, D. E. (2018). Faktor Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Hidup Masyarakat Karubaga District Sub District Tolikara Propinsi Papua (Vol. 1).
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Say.Co. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(2).
- Jedraszcyk, M. (2022, Oktober 9). Information architecture: how to make it worth your time & money. <https://uxdesign.cc/information-architecture-how-to-make-it-worth-your-time-money-6ae71c0f8674>.
- Keiningham, T. L., Aksoy, L., Cooil, B., & Andreassen, T. W. (2008). Linking Customer Loyalty to Growth. *MIT Sloan Management Review*, 49(4).
- Kurnia, R. S. (2019). Implementasi User Journey Map pada Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Tunanetra. *INTECHNO Journal-Information Technology Journal*, 1(4).
- Kurniawan, T., Samsudin, S., & Triase, T. (2021). Implementasi Layanan Firebase pada Pengembangan Aplikasi Sewa Sarana Olahraga Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(1). <https://doi.org/10.32493/informatika.v6i1.10270>
- Kusuma, W. A., Ashari, M. R., Oktaviani, C. D., & Na'im, A. N. (2021). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna dalam Kebutuhan Perangkat Lunak. *Prosiding SENTRA (Seminar Teknologi dan Rekayasa)*, 0(6).

- Laubheimer, P. (2018). Beyond the NPS: Measuring Perceived Usability with the SUS, NASA-TLX, and the Single Ease Question After Tasks and Usability Tests. Nielsen Norman Group.
- Li, M. (2022, Januari 24). Empathy Mapping: An essential for UX design. <https://bootcamp.uxdesign.cc/empathy-mapping-an-essential-for-ux-design-12e8177dc15e>.
- Menteri Pemuda dan Olahraga RI. (2022). Laporan Nasional Sport Development Index 2022.
- M.Lahandi Baskoro, B. N. H. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2).
- Murti, S. K., Informatika, J., Industri, T., Sujarwo Badan, A., & Informasi, S. (2021). Membangun Antarmuka Pengguna Menggunakan ReactJs untuk Modul Manajemen Pengguna. *Journal Portal Universitas Islam Indonesia*, 2(2).
- Norman, D. (2016). *The Design of Everyday Things*. Dalam *The Design of Everyday Things*. <https://doi.org/10.15358/9783800648108>
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, 2(2). <https://doi.org/10.29244/jika.2.2.83-93>
- Nurngaeni, A. (2021). Analisis Strategi Pemasaran Dengan Pendekatan Marketing Mix (Studi Kasus Pada Home Industry Subama Batik Kroya-Cilacap). *AmaNU: Jurnal Manajemen dan Ekonomi*, 4.
- Nusyirwan, D. (2018). Design Thinking Sebagai Bridge of Innovation Perguruan Tinggi dan Industri di Jurusan Teknik Elektro Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*, 7(2). <https://doi.org/10.31629/sustainable.v7i2.451>

- Prawastiyo, C. A., & Hermawan, I. (2020). Pengembangan Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta dengan menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2). <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.280>
- Priambodo, B. (2019, Oktober 25). Desain Proses #2 — Define. <https://medium.com/belajar-desain/desain-proses-2-define-93404a230ea2>.
- Pujianto, S. A., Syukri, M. R., & Arifin, S. S. (2019). Sport Centre Universitas Negeri Gorontalo Dengan Pendekatan Arsitektur Modern. *JAMBURA Journal of Architecture*, 1(1). <https://doi.org/10.37905/jjoa.v1i1.10301>
- Putri, A. V., Pinandito, A., & Muslimah Az-Zahrah, H. (2018). Analisis Layout Website Responsive Menggunakan Material Design Guidelines dan User Centered Design (Vol. 2, Nomor 9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Qtishat, M., & Kaylani, A. (2020). The Status Quo of Crisis Management Implementation in Jordanian Public Secondary Schools in Amman, According to Impact Effort Matrix, from the Point of View of its School Leaders. *Journal of Education and Practice*. <https://doi.org/10.7176/jep/11-20-04>
- Raassens, N., & Haans, H. (2017). NPS and Online WOM. *Journal of Service Research*, 20(3). <https://doi.org/10.1177/1094670517696965>
- Rahman, A. (2015). Teori Belajar Aliran Psikologi Gestalt Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal AL-TAUJIH*, 1(2).
- Ramadhan, D. (2023, Agustus 31). Understanding Problem Statements. <https://www.linkedin.com/pulse/understanding-problem-statements-daffa-ramadhan/?originalSubdomain=id>.
- Ramdhan, N. A., & Nufriana, D. A. (2019). Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Oline Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 1(02). <https://doi.org/10.46772/intech.v1i02.75>

- Rapri, H. P., Rokhmawati, R. I., & Hanggara, B. T. (2022). Perancangan dan Pengembangan User Experience Sistem Penilaian Karyawan 360 Derajat PT. Kaltim Daya Mandiri. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(4).
- Reichheld, F. F. (2003). The One Number You Need to Grow. Dalam *Harvard Business Review* (Vol. 81, Nomor 12).
- Rhamdani, N. I. (2021). Net Promoter Score sebagai Tolok Ukur Ketercapaian Customer Loyalty Peserta Pekerja Penerima Upah Badan Usaha. *Jurnal Jaminan Kesehatan Nasional*, 1(2). <https://doi.org/10.53756/jjkn.v1i2.34>
- Rifli, S. F. (2022). Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Simpeldesa Menggunakan Metode Goal-Directed Design. Perpustakaan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Jakarta.
- Rizal, R. A., Prasetyo, Y. A., & Mulyana, R. (2017). Perancangan Enterprise Architecture pada Fungsi Pengadaan Perum Bulog Divisi Regional Jawa Barat Menggunakan Framework Togaf Adm Design of Architecture Enterprise on Function Procurement of Perum Bulog Regional Division of West Java Using Framework Togaf Adm. *e-Proceeding of Engineering*, 4.
- Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(10).
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 3(1). <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Ruslan, N. I. R., Nur, K. W., Idrus, I., Abdullah, A., Syahrudin, A. S., & Amalia, A. A. (2022). Perancangan Sport Center Dengan Pendekatan

- Arsitektur Kontemporer di Kabupaten Jeneponto. *Journal of Muhammadiyah's Application Technology*, 1(1).
- Safitri, S. I., Saraswati, D., & Wahyuni, E. N. (2021). Teori Gestalt (Meningkatkan Pembelajaran Melalui Proses Pemahaman). *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1). <https://doi.org/10.30736/atl.v5i1.450>
- Samuel, J. (2020, Desember 7). Impact-Effort Matrix, sebuah tool untuk pengambilan keputusan yang lebih baik. <https://sis.binus.ac.id/2020/12/07/impact-effort-matrix-sebuah-tool-untuk-pengambilan-keputusan-yang-lebih-baik/>.
- Sandi, Y. A., Nugroho, I. M., & ... (2022). Penerapan Metode Ucd Untuk Perancangan Ui Dan Ux Dalam Membangun Fitur Mentor on Demand Dan Live Chat Pada Website *Jurnal Ilmiah*
- Saputra, C. I., & Rumambi, L. J. (2013). Analisa sikap audience terhadap product placement dan kepuasan pembelian (Studi kasus product placement Indosat Mentari pada reality show Xfactor Indonesia. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 1(2).
- Saretta, I. R. (2023, Mei 22). Yuk, Cari Tahu Apa Itu Google Forms, Fungsi, dan Cara Membuatnya. <https://www.cermati.com/artikel/yuk-cari-tahu-apa-itu-google-forms-fungsi-dan-cara-membuatnya>.
- Sauro, J. (2011, Februari 3). Mengukur Kegunaan dengan System Usability Scale (SUS). <https://measuringu.com/sus/>.
- Sauro, J. (2018, Oktober 31). Using Task Ease (SEQ) to Predict Completion Rates and Times. <https://measuringu.com/seq-prediction/>.
- Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).

- Sianturi, R. A. (2021). Penerapan user Experience Design Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Markopi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(4). <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021842840>
- Smith, R. (2017, Juni 18). Validating product design ideas with low-fidelity wireframes. https://medium.com/@robertsmith_co/validating-your-product-design-ideas-with-low-fidelity-wireframes-fba03b84af23.
- Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02). <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Respati*, 13(1). <https://doi.org/10.35842/jtir.v13i1.213>
- Stevens, E. (2023, April 19). What Is the Design Thinking Process? The 5 Steps Complete Guide. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-process/>.
- Sugiyarti, N., Hasani, R. A., & Nuryanto. (2023). Re-Design UI/UX IBS Core dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1028>
- Suryaningsih, S., Riandika, Y. A., Hasanah, A. N., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. 4(2), 20–29. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2402>
- Tampubolon, R. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 164319 Tebing Tinggi. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 10(3), 238–246. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i3.20795>
- The, S. B., Makarau, V. H., & Punduh, C. S. (2018). Sorong Sport Center. Hi Tech Architecture. *Jurnal Arsitektur DASENG UNSRAT Manado*, 7(2).

Wahyu, S., & Hapsari, I. N. (2021). Perancangan Interaksi Panduan Pembelajaran Berbasis Personalisasi Pada e-Learning Menggunakan Metode Activity-Centered Design. *CogITo Smart Journal*, 7(2). <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.316.227-239>

Wibawa, D. S., Mursityo, Y. T., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11).