

DAFTAR PUSTAKA

- Abdallah Umar, S. A., & Ganggi, R. I. P. (2019). *Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJATENG*. <https://kominfo.go.id>
- Aguinis, H., & Burgi-Tian, J. (2021). Measuring performance during crises and beyond: The Performance Promoter Score. *Business Horizons*, 64(1), 149–160. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2020.09.001>
- Ambarwati, U. (2020, Februari 28). *Mengenal calon pengguna lebih dekat #1 — User Persona*. Medium. <https://medium.com/belajar-desain/mengenal-calon-pengguna-lebih-dekat-1-user-persona-699414e20270>
- Anggara, D. A., Harianto, & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean UX. Dalam *Informasi dan Industri* (Vol. 4). <https://doi.org/10.33479>
- Aprilia, I., Santoso, P. I., Ferdiana, R., Elektro, T., Informatika, T., Gadjah, U., & Yogyakarta, M. (2015). *Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale* (Vol. 17, Nomor 1). <http://www.tegal>
- As'ad, I. (2021). Miro Sebagai Alternatif Efektifitas Pembelajaran Online. *Journal of Natural Science and Technology*, 1(1), 54–59.
- Bhalla, A., Garg, S., & Singh, P. (2020). Present Day Web-Development Using Reactjs. *International Research Journal of Engineering and Technology*. www.irjet.net
- Bisa, I. (2023, Januari 24). *Mengetahui User lewat Empathize dalam Design Thinking*. JOBnas. <https://jobnas.com/mengetahui-user-lewat-empathize-dalam-design-thinking/>
- Brooke, J. (1996). *SUS: A quick and dirty usability scale*. <https://www.researchgate.net/publication/228593520>
- Brooke, J. (2013). *SUS: a retrospective*. 8(2), 29–40.

- Buley, L. (2013). *The User Experience Team Of One*. Rosenfeld Media.
- Don Norman. (1986, Januari 7). *Prototype Development of ADI 1.0 (Animal Disease Information) To Increase Social Awareness in Indonesia*.
<https://doi.org/10.2991/isessah-19.2019.23>
- Fatma, F., & Devitra, J. (2019). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis Website Pada Biro Pengelolaan Barang Milik Daerah Setda Provinsi Jambi. Dalam *Jurnal Manajemen Sistem Informasi* (Vol. 4, Nomor 1).
- Feradhita, N. (2021, Januari 7). *Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di Dalamnya*. Logique.
<https://www.logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking/>
- Fessenden, T. (2021, April 11). *Design Systems 101*. Nielsen Norman Group.
- Gamayanto, I., Febriani, F., & Wibowo, S. (2021). Perancangan Enterprise Arsitektur Sistem Informasi Manajemen Aset Menggunakan Kerangka Zachman Pada Rumah Sakit Jiwa daerah Dr. Amino Gondohutomo Semarang. *JOINS (Journal of Information System)*, 6(1), 94–105.
<https://doi.org/10.33633/joins.v6i1.4426>
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T., & Herdiyanti, A. (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), 143–148.
- Ghufon, 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), 90–99.
<https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v3i2.587>
- Hananto, B. A., Rose, J., Hadi, K., Hernawan, K. O., & Gondo, N. C. (2020). Evaluasi Metodologi Desain Dalam Simulasi Perancanganulang Sistem

- Tanda Untuk Pengguna Transportasi Umum. *Bahasa rupa*.
<https://s.id/jurnalbahasarupa>
- Hernowo, A. (2021). *Rancang Bangun Front End Sistem Penilaian Kinerja*.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co. *Creative Commons Attribution 4.0*, 9(1), 73–88. <https://doi.org/10.26858>
- Junaris, I., & Haryanti, N. (2022). *Manajemen Pemasaran Pendidikan*.
<http://repo.uinsatu.ac.id/31047/1/Manajemen%20Pemasaran%20Pendidikan.pdf>
- Kirana, A. Y., Saifudin, M., Mukhlisin, M. M., Fatmawati, N., & Ansori, M. I. (2023). *Transformasi Digital terhadap Sumber Daya Manusia sebagai Upaya Meningkatkan Kapabilitas Perusahaan*. 2(4), 19–36.
<https://doi.org/10.30640/digital.v2i4.1707>
- Kurniasari, E., Safitri, S. R., & Mardiana, M. (2022). Perancangan User Persona Dan Customer Journey Map Sebagai Representasi Pengguna Sistem Repository Perpustakaan Universitas Lampung. *Journal of Documentation and Information Science*, 5(1), 22–31.
<https://doi.org/10.33505/jodis.v5i1.176>
- Kusuma, W., Rokhmawati, R. I., & Ananta, M. T. (2019). *Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Learning dengan menggunakan UX Honeycomb* (Vol. 3, Nomor 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Lahandi Baskoro, M., & Haq, B. N. (2020). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan*. 4(2), 83–93.
- Landuamah, Barbara. D. M., Widarthara, A., & Putra, G. A. (2020). *Malang Sport Center Tema: Arsitektur Kontemporer*.
- Mahardika, B. T. (2020). Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk Pgri Rawalumbu. *Jurnal Sains & Teknologi*, 10.

- Moran, K. (2019, Desember 1). *Usability Testing 101*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Morville, P., & Sullenger, P. (2010). Ambient Findability: Libraries, Serials, and the Internet of Things. *Serials Librarian*, 58(1–4), 33–38. <https://doi.org/10.1080/03615261003622999>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma* (Vol. 10, Nomor 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Muliawati, A., Rahayu, T., & Hesti Indriana, I. (2021). Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan Metode Goal-Directed Design. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 23(2).
- Mursyidah, A., Aknuranda, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). *Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)* (Vol. 3, Nomor 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nila, M. N., & Suliswaningsih. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi “Dengerin” Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 12(2).
- NNGroup. (2021, Oktober 26). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. Medium. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
- Norman, D. (2013). *The Design Of Everyday Things*. Basic Books. <https://ia902800.us.archive.org/3/items/thedesignofeverydaythingsbydonnorman/The%20Design%20of%20Everyday%20Things%20by%20Don%20Norman.pdf>
- Nugroho, I. S., Az-Zahra, H. M., & kariyoto. (2023). *Evaluasi Usability Aplikasi Pengklasifikasian Biji Kopi dan Prediksi Harga Kopi “Discoffery” menggunakan Metode Usability Testing*. 7(4), 1943–1952. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Permana, Yudi. A., & Rohadlon, P. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode Sdlc Pada Pt. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile*. 10(2).
- Prihatna, H. (2005). *Kiat Praktis Menjadi Webmaster Profesional*. PT Elex Media Komputindo.
- Putra, A. A. U. S. (2020). *Desain Interaksi Aplikasi Pembelajaran Peduli Dan Berbudaya Lingkungan Hidup Menggunakan Gamifikasi*.
- Putri, N. N. A., Prasetyanto, F., & Sujana, A. P. (2023). Desain UI/UX Untuk Aplikasi AR Pengenalan Makanan Khas Indonesia. *e-Proceeding of Applied Science* , 9(3), 1293.
- Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023). *Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking*. 7(2), 9281–9289. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/7807/6426>
- Reichheld, F. F., Markey, Rob., & Reichheld, F. F. (2011). *The ultimate question 2.0: how net promoter companies thrive in a customer-driven world*. Harvard Business Press. https://www.google.co.id/books/edition/The_Ultimate_Question_2_0_Revised_and_Ex/YPY7n_OK0fsC?hl=en&gbpv=1&dq=The+Ultimate+Question+2.0&printsec=frontcover
- Rifli, S. F., Susanto, A., & Rustamaji, I. E. (2022). *Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Simpeldesa Menggunakan Metode Goal-Directed Design*.
- Rosala, M. (2021, Agustus). *Problem Statements in UX Discovery*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/problem-statements/>
- Ruslan, N. R. I., Nur, K., Idrus, I., Abdullah, A., Syahrudin, S., & Amalia, A. A. (2022). Perancangan Sport Center Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Kabupaten Jeneponto. *Journal of Muhammadiyah's Application Technology*, 1(1), 104–111. <https://doi.org/10.26618/j-jumptech.v1i1.7300>

- Saipuloh, Y., & Surono. (2023). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Persepsi Harga dan Kualitas Produk terhadap Kepuasan Pelanggan untuk Meningkatkan Loyalitas Pelanggan di Hotel The Westin Jakarta. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(9), 4443–4444.
- Sauro, J. (2011, Februari 3). *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)*. <https://measuringu.com/sus/>
- Sauro, J. (2018, Oktober 31). *Using Task Ease (SEQ) to Predict Completion Rates and Times*. Measuring U. <https://measuringu.com/seq-prediction/>
- Setiawan, Y. D., & Karnalim, O. (2024). *Transformasi Ekosistem Digital melalui Implementasi Super App untuk Meningkatkan Administrasi Kantor* (Vol. 4, Nomor 1).
- Silalahi, I. (2019, Februari 19). *Observasi Selama Mengasah Design Thinking*. Medium. <https://2.com/@irenesilalahi9/observasi-selama-mengasah-design-thinking-baa9495b7562>
- Suciana, E. A., & Suraya, F. (2022). Sport Center Planning Management In Kudus Regency. *Journal of Physical Education Health And Sport Sciences*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.35508/jpehss.v1i1>
- Supriyono, N. D., Aziz, A., & Harianto, W. (2019). Analisis User Interface Dan User Experience Pada Game Perang Komando Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Seminar Nasional FST 2019 Universitas Kanjuruhan Malang*, 2, 95–101.
- Syah, T. R. Y., Nurohim, A., & Hadi, D. S. (2019). *Lean Six Sigma Concept in The Health Service Process in The Universal Health Coverage of BPJS Healthcare (Healthcare and Social Security Agency)*.
- Taheri Akhbar, M., Ramadhani, E., Erdiansyah, Hidayat, F., & Rizhardi, R. (2022). *Pemahaman Pentingnya Olahraga Dan Kesehatan Sekolah*. 5. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v5i2.8960>

- Throni, G. (2022). *Black Box Testing – Pengertian, Ciri, Jenis, Kategori & Langkah*. <https://serupa.id/black-box-testing-pengertian-ciri-jenis-fungsi-kategori/>
- Thien, N. N. (2022). *Family In Music Platform*. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/748298/Thesis_NhanNguyen_e1800945_FinalVersion_20220513.pdf
- Todorovic, D. (2008). Gestalt Principle. *Scholarpedia*, 3(12), 5345. <https://doi.org/10.4249>
- Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukali, B., Neef, T., & Schindlholzer, B. (2020). *Design thinking : The Handbook*.
- Upadhyay, A., & sengeta, J. (2023). *A Study Of Elements Of Online Visual Merchandising (Ovme) For Websites Of Indian Apparel Retailers*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21385.42083>
- Utami, N. W. (2022, April 6). *Manajemen Aset: Prosedur dan Tahapan Pelaksanaan*. Mekari Jurnal.
- Utomo, T. N. P. (2015). Konsep Pembelajaran Design Thinking dan Business Model Canvas Pada Perancangan Produk Furnitur. *Dimensi Interior*, 13(1), 55–62. <https://doi.org/10.9744/interior.13.1.55-62>
- Widianto, N. C., Ahmad, A., & Septiawan, R. R. (2024). *Penerapan UI/UX Design Dan Pengembangan Front-End Pada Sistem Informasi Kawasan* (Vol. 11, Nomor 3).
- Widowati, A. (2013). *Brainstorming Sebagai Alternatif Pengembangan Berfikir Kreatif Dalam Pembelajaran Sains Biologi (Brainstorming as An Alternative of Creative Thinking Development in Biology Science Learning)*.
- Williams, As. (2009). *User-Centered Design, Activity-Centered Design, and Goal-Directed Design: A Review of Three Methods for Designing Web Applications*. 5. <https://davidlomas.files.wordpress.com/2010/04/p1-williams.pdf>

- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31. https://scholarhub.ui.ac.id/jsht?utm_source=scholarhub.ui.ac.id%2Fjsht%2Fvol3%2Fiss2%2F2&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages
- Yaran, A., Sondakh, J. A. R., & Rompas, L. (2018). *Manado Sport Center (Hightech Architecture)*. 7(2), 176.
- Ziqri, A., Riestianto, A. A., & Cahya Wardhana, A. (2023). Evaluasi User Experience Aplikasi Google Meet Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal ICTEE*, 3(2), 20–31.