

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, T. N. A., Fabroyir, H., & Akbar, J. R. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Mobile App MyITS Alumni pada Platform Android dan Ios Melalui Pendekatan User-Centered Design. *JURNAL TEKNIK ITS*.
- Anisa, R., & Marleen, O. (2022). Analisis Usability Aplikasi Hijra Bank Berbasis ISO 9241-11 dengan Menggunakan Metode Partial Least Square (PLS). *Jurnal Eksplora Informatika*. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v12i1.1005>
- Arther Sandag, G. (2020). Prediksi Rating Aplikasi App Store Menggunakan Algoritma Random Forest Application Rating Prediction on App Store using Random Forest Algorithm. *Cogito Smart Journal* |, 6(2). <https://www.kaggle.com/>
- Berni, A., & Borgianni, Y. (2021). From the definition of user experience to a framework to classify its applications in design. *Proceedings of the Design Society, 1*, 1627–1636. <https://doi.org/10.1017/pds.2021.424>
- Buntoro, S. D. (n.d.). *PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA PROSES PEMBELIAN OBAT OLEH CUSTOMER DI APLIKASI K24KLIK (Studi Kasus: K24Klik) Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi*. Retrieved April 28, 2024, from <https://e-journal.uajy.ac.id/23385/>
- Dicky Arya Pratama. (2023, November 15). *Low-Fidelity vs High-Fidelity Prototyping*. Dicoding.
- Djamarullah, A. R., & Kusuma, W. A. (2022). Elicitation of Needs Using User Personas to Improve Software User Experience. *Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika*, 14(1).
- Euphemia Wong. (2024, January 11). *User Interface Design Guidelines: 10 Rules of Thumb*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/user-interface-design-guidelines-10-rules-of-thumb>
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JUIT Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2).

- Farzandipour, M., Nabovati, E., & Sadeqi Jabali, M. (2022). Comparison of usability evaluation methods for a health information system: heuristic evaluation versus cognitive walkthrough method. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12911-022-01905-7>
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>
- Gustafsson, D. (2019). *Analysing the Double diamond design process through research & implementation 2 Content*.
- Handayani, V. (2021). *ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY (Studi Kasus : MIN 4 Jakarta)*.
- Hirinda Zulfa, E., Sagirani, T., & Nurcahyawati, V. (2022). Evaluasi dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Penjualan menggunakan Metode Double Diamond. In *Tahun 2022 JSIKA* (Vol. 11, Issue 1).
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (n.d.). *PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO*. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Jauhari, M. T., & Prayudi, Y. (2023). IMPLEMENTASI METODE DOUBLE DIAMOND DALAM PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI SISTEM ERP BERBASIS WEBSITE. In *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional* (Vol. 5, Issue 1).
- Kate Moran, & Kelley Gordon. (2023a, June 25). *How to Conduct a Heuristic Evaluation*. Nngroup.Com. <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>
- Kate Moran, & Kelley Gordon. (2023b, June 25). *How to Conduct a Heuristic Evaluation*. Nngroup.Com.
- Khadijah. (2022). STUDI PERBANDINGAN METODOLOGI UI/UX (STUDI KASUS: PROTOTYPE APLIKASI PDBI ACADEMIC INFORMATION SYSTEM). *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2.
- Khofifah Azka, S. (2023). Perancangan Desain Antarmuka Website Pendaftaran Pasien Online Rumah Sakit (Studi Kasus PT. Disty Teknologi InDonesia). *Jurnal Ilmiah Scroll: Jendela Teknologi Informasi*, 11(2). <https://univ45sby.ac.id/ejournal/index.php/informatika>
- Khoirunisa, N. I., & Ramadhani, E. (2022). Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile. *Jurnal*

Sistem Komputer Dan Informatika (JSON), 3(4), 464.
<https://doi.org/10.30865/json.v3i4.4262>

- Laksono, B. (2021). EVALUASI DAN PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE PADA WEBSITE INMAX PROPERTY MENGGUNAKAN MODEL DOUBLE DIAMOND. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer Akuntansi*, 10(1), 30–37.
- Liana Purnomo, F. L. (2021). EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN ANTARMUKA PADA WEBSITE KOMUNITAS SURABAYADEV DENGAN METODE DOUBLE DIAMOND DAN USABILITY TESTING.
- Muawwal, A., Deversiana Wasi, A., & Renny. (2022). EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE HALO PRINT DIGITAL MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING. *Jurnal KHARISMA Tech*.
<https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- Octavia, S., & Andryana, S. (2023). *UI/UX Design pada Platform Jobs Connect Menggunakan Metode Design Thinking* (Vol. 12, Issue 1).
- O'Donoghue, J. (2022, November 29). *Design Thinking Vs Design Sprints*. MAKE:ITERATE.
- Pangestu, H., Yusuf, D., Handayani, A., & Yulianita, N. (2024). *Konvergensi media radio dalam upaya mempertahankan eksistensi di era digital*.
- prasatya. (2024, May 26). *Teori Warna : Desainer, UI/UX Design Perlu Tahu!*
<https://www.codepolitan.com/blog/teori-warna-desainer-uiux-design-perlu-tahu/>
- Pratama, M. A. T., & Cahyadi, A. T. (2020). Effect of User Interface and User Experience on Application Sales. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 879(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/879/1/012133>
- Putra, I. N. G. A. Y. P., Candiasa, I. M., & Dewi, L. J. E. (2023). Usability Evaluation of SIDUMAS Badung Using Think Aloud, Heuristic Evaluation and SUS. *Sinkron*, 8(1), 368–379.
<https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i1.12034>
- Rose Irawati, A., Kurniawan, D., Aflaza Arba, R., Studi Ilmu Komputer, P., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2020). Evaluasi Heuristik pada Aplikasi Terampil untuk Optimalisasi User Interface dan User Experience. In *Jurnal Pepadun* (Issue 1).

- Silverbratt, M. M. (2022). *Employing a comparative evaluation of Heuristic evaluations with end-users and usability experts as evaluators*. Uppsala University.
- suarasurabaya.net. (n.d.). *Aplikasi Suara Surabaya Mobile Versi Terbaru Lebih Interaktif*. Retrieved March 26, 2024, from <https://www.suarasurabaya.net/infoteknologi/2020/aplikasi-suara-surabaya-mobile-versi-terbaru-lebih-interaktif/>
- Suryani Syarief, I. (2020). *Aplikasi Suara Surabaya Mobile Versi Terbaru Lebih Interaktif*. SUARASURABAYA.NET. <https://www.suarasurabaya.net/infoteknologi/2020/aplikasi-suara-surabaya-mobile-versi-terbaru-lebih-interaktif/>
- Sutanto, R. P. (2021). Design Sprint dalam Kuliah: Eksplorasi Metode Pembelajaran Baru pada Mata Kuliah Design Thinking. *Nirmana*, 21(1), 8–16. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.8-16>
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Tambunan, G. R., & Malem Ginting, L. (2021). PERBANDINGAN METODE HEURISTIC EVALUATION DENGAN COGNITIVE WALKTHROUGH DALAM MELAKUKAN EVALUASI USABILITY TERHADAP SISTEM INFORMASI RUMAH SAKIT DEL EGOV CENTRE BERBASIS MOBILE. *SEMINASTIKA*, 3(1), 99–106. <https://doi.org/10.47002/seminastika.v3i1.244>
- Waalidein Syukron, F. (2023a). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE MENGGUNAKAN METODE SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. In *Skripsi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Waalidein Syukron, F. (2023b). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE MENGGUNAKAN METODE SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. In *Skripsi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152–161. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>

- Wibisono, P. M., Rokhmawati, R. I., & Hanggara, B. T. (2023). *Evaluasi Usability Aplikasi Perangkat Bergerak Sipindo menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation* (Vol. 7, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Widi Astuti, B., & Marulitua Aritonang, B. (2019). INTERAKTIVITAS RADIO SUARA SURABAYA: PENGGUNAAN, FUNGSI, DAN MODEL INTERAKTIVITAS. *JURKOM Jurnal Riset Komunikasi*.
- Wirjana, W. (2022). *PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE BERDASARKAN USER EXPERIENCE PADA AIS (ACADEMIC INFORMATION SYSTEM) MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN*.
- Yasmine, H. T., & Atmojo, W. T. (2022). UI/UX Design for Tourism Village Website Using the User Centered Design Method. *TIERS Information Technology Journal*, 3(2), 100–114. <https://doi.org/10.38043/tiers.v3i2.3871>
- Yastin nur, D. (2020). EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE SIARAN TANGSEL MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECT DESIGN (GDD). *Jurnal Teknik Informatika*, 13. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/ti/article/view/18479>
- Yatam, S. P. (2021). *Evaluation and redesign of an interactive system by applying HCI principles* [Blekinge Institute of Technology.]. <https://arngren.net/>
- Yoga Pudya Ardhana, V. (2022). Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Media Online*, 3(1). <https://djournals.com/resolusi>