

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Andre, “PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP WARISAN BUDAYA BANGSA INDONESIA DI TINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM INTERNASIONAL,” *Lex Soc.*, vol. VII, no. 5, pp. 169–177, 2019, doi: 10.35796/les.v7i5.24735.
- [2] R. Syamyanti, “Pariwisata Budaya untuk Pelestarian Cagar Budaya.” <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbsumbar/pariwisata-budaya-untuk-pelestarian-cagar-budaya/> (accessed Apr. 12, 2022).
- [3] “Warisan Budaya Benda/Warisan Budaya Tak Benda,” *Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan*, 2015. <http://www2.pdsp.kemdikbud.go.id/Berita/2015/06/13/Warisan-Budaya-BendaWarisan-Budaya-Tak-Benda> (accessed Apr. 12, 2022).
- [4] B. Anggoro, “Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah,” *JUSPI (Jurnal Sej. Perad. Islam.*, vol. 2, no. 2, p. 122, 2018, doi: 10.30829/j.v2i2.1679.
- [5] AsosiasiMuseumIndonesia.org, “Museum Wayang Sendang Mas.” <https://asosiasimuseumindonesia.org/anggota/139-museum-wayang-sendang-mas.html> (accessed Jul. 12, 2022).
- [6] Republik Indonesia, “UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 11 TAHUN 2010 TENTANG CAGAR BUDAYA,” *bphn.go.id*. 2010.
- [7] M. Ngafifi, “Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya,” *J. Pembang. Pendidik. Fondasi dan Apl.*, vol. 2, no. 1, pp. 33–47, 2014, doi: 10.21831/jppfa.v2i1.2616.
- [8] S. Azzahra and F. E. Febriansyah, “Aplikasi Pengenalan Koleksi Museum Lampung Berbasis Android,” *J. Komputasi*, vol. 7, no. 1, pp. 40–47, 2019, doi: 10.23960/komputasi.v7i1.1719.

- [9] H. Joo, "A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change," *Int. J. Appl. Eng. Res.*, vol. 12, no. 20, pp. 9931–9935, 2017.
- [10] S. Gibbons, "Design Thinking 101," *Nielsen Norman Group*, 2016. <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/> (accessed Aug. 16, 2022).
- [11] R. Hartson and P. Pyla, "The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience," *UX B. Process Guidel. Ensuring a Qual. User Exp.*, pp. 1–937, 2012, doi: 10.1016/C2010-0-66326-7.
- [12] B. A. Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 3, p. 150, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i3.5343.
- [13] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [14] M. H. Abdurrohman, D. Setiawan, and L. Trisnawati, "Model Rancangan Aplikasi Promosi Usaha Rempah Menggunakan Design Thinking," *J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 5, no. 1, pp. 29–36, 2021.
- [15] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [16] G. Karnawan, "Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic," *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.

- [17] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- [18] A. Setiawan and R. A. Widyanto, "Evaluasi Website Perguruan Tinggi menggunakan Metode Usability Testing," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 3, pp. 295–299, 2018, doi: 10.30591/jpit.v3i3.912.
- [19] E. P. Dwianita and Sriyanto, "Evaluasi Aplikasi Sistem Informasi Praktek Industri Dan Tugas Akhir Dengan Metode Usability Testing," *Ind. Eng. Online J.*, vol. 5, no. 1, 2016.
- [20] I. Hestningsih, P. Rahardjo, and A. A. Triwidodo, "Rancang Bangun Aplikasi Museum Sangiran Dengan Deteksi QR Code Berbasis Android," vol. 16, no. 2, pp. 99–108, 2020.
- [21] Sumarto, "Budaya, Pemahaman dan Penerapannya 'Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi,'" *J. Literasiologi*, vol. 1, no. 2, p. 16, 2019, doi: 10.47783/literasiologi.v1i2.49.
- [22] W. Pratama, E. Dewayani, and Z. Rusdi, "Sistem Informasi Warisan Budaya TakBenda Studi Kasus: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Jawa Barat," *J. Ilmu Komput. dan ...*, 2020, [Online]. Available: <http://journal.untar.ac.id/index.php/jiksi/article/view/11493>
- [23] K. Hastuti, E. Y. Hidayat, and E. Rahmawan, "Purwarupa Tangible Cultural Heritage Documentation Berbasis Database Multimedia," *Techno*, vol. 12, no. 4, pp. 188–197, 2013, [Online]. Available: <https://core.ac.uk/download/pdf/289792376.pdf>
- [24] M. A. Sutaarga, "Studi Museologia," p. 89, 1991.
- [25] D. Asmara, "Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah," *KagangaJurnal Pendidik. Sej. dan Ris. Sos.*, vol. 2, no. 1, pp. 10–20, 2019, doi: 10.31539/kaganga.v2i1.707.

- [26] Muhammad Nauval El Ghiffary, Tony Dwi Susanto, and Anisah Herdiyanti, "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)," *J. Tek. ITS*, vol. Vol. 7, no. 1, p. A 143-A 148, 2018.
- [27] P. Morville and P. Sullenger, "Ambient Findability: Libraries, Serials, and the Internet of Things," *Ser. Libr.*, vol. 58, no. 1–4, pp. 33–38, 2010, doi: 10.1080/03615261003622999.
- [28] Y. Syahrul, "Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 109–117, 2019, doi: 10.31598/bahasarupa.v2i2.342.
- [29] "Design Thinking," *Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking> (accessed May 18, 2022).
- [30] M. S. Hartawan, "Analisa user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan usability testing pada aplikasi android pemesanan test drive mobil," *J. Teknol. Inf. ESIT, Univ. Krisnadwipayana*, vol. 14, no. 2, pp. 46–52, 2019.
- [31] I. A. H.N, P. I. Nugroho, and R. Ferdiana, "Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale," *J. IPTEKKOM J. Ilmu Pengetah. Teknol. Inf.*, vol. 17, no. 1, p. 31, 2015, doi: 10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38.
- [32] B. B. Sasongko, F. Malik, F. Ardiansyah, A. F. Rahmawati, F. D. Adhinata, and D. P. Rakhmadani, "Pengujian Blackbox Menggunakan Teknik Equivalence Partitions pada Aplikasi Petgram Mobile," *Eng. Journals Information, Control. Telecommun. Electr.*, vol. 2, no. 1, pp. 10–16, 2021, doi: <https://doi.org/10.33365/jictee.v2i1.1012>.

- [33] J. Nielsen, "Why You Only Need to Test with 5 Users," *Nielsen Norman Group*, 2000. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/> (accessed Jul. 26, 2023).
- [34] M.I. Farouqi, I. Aknuranda, A.D. Herlambang, "Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability," *JPTIK*, vol. 2, no. 9, pp. 3110-3117, 2018.