

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Muliawati, T. Rahayu, I. H. Indriana, and K. Kraugusteeliana, “Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan Metode Goal-Directed Design,” *J. Ilm. Matrik*, vol. 23, no. 2, pp. 229–238, 2021, doi: 10.33557/jurnalmatrik.v23i2.1420.
- [2] Y. F. J. Mendrofa, D. Lase, S. Waruwu, and S. A. Mendrofa, “Analisis kebutuhan pelatihan dan pengembangan perangkat desa se-Kecamatan Alasa Talumuzoi dalam meningkatkan pelayanan publik,” *Tuhenori J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 1, pp. 11–21, 2023, doi: 10.62138/tuhenori.v1i1.5.
- [3] M. S. Hartawan, “Desain User Interface Dan User Experience,” vol. 02, pp. 43–47, 2022.
- [4] A. R. Setiadi and H. Setiaji, “Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor,” *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, 2020.
- [5] A. Kurnia Rianingtyas and K. Kusuma Wardani, “Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel,” *J. Sains Dan Seni Its*, vol. 7, no. 2, pp. 1–6, 2018.
- [6] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [7] M. A. Azis, H. Muslimah Az-Zahra, and L. Fanani, “Evaluasi dan Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Layanan Pengaduan Masyarakat Online Menggunakan Human-Centered Design,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 529–537, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] I. N. Arifin, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool,” *J. Pengemb. Teknologi Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp.

- 1725–1732, 2019.
- [9] R. Ramadan and H. M. Az-zahra, “Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 8831–8840, 2019.
- [10] V. S. Souissay, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, “Perbaikan User Interface dan Analisis Perbandingan Hasil pada Website Lazada.co.id dengan menggunakan *Usability* Testing dan System *Usability* Scale (SUS) Questionnaire,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 3, no. 4, pp. 3505–3512, 2019.
- [11] F. C. Wardana, I. G. Lanang, and P. Eka, “Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 03, no. 04, pp. 1–12, 2022.
- [12] I. M. W. L. G. A. I.M.E.S. Wiguna, “Badan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah Kabupaten Lombok Tengah,” vol. 1, no. November, pp. 57–66, 2022.
- [13] O. D. Yohanes, A. Ambarwati, and C. Darujati, “Pengembangan Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Ujian Online Menggunakan Metode Goal-Directed Design,” *JOINTECS (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.)*, vol. 6, no. 1, p. 55, 2021, doi: 10.31328/jointecs.v6i1.2153.
- [14] H. Wijaya, E. Setyawati, and C. Mahendra, “Evaluasi *Usability* Dan Perbaikan Desain Antarmuka Aplikasi Info Pdam Tirta Satria Menggunakan Metode Use Questionnaire,” *INCODING J. Informatics Comput. Sci. Eng.*, vol. 1, no. 2, pp. 89–100, 2021, doi: 10.34007/incoding.v2i1.132.
- [15] L. Triani, H. M. Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, “Perbaikan Antarmuka Pengguna pada Aplikasi Malang Menyapa menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” ... *Teknol. Inf. dan Ilmu ...*, vol. 3, no. 6, pp. 6248–6256, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5672>
- [16] J. D. Perdana, H. M. Az-zahra, and A. Rachmadi, “Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan Metode *Usability* Testing dan Human-Centered Design (Studi Kasus: DPAD Malang Mobile Library),” *J.*

- Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komputer; Vol 4 No 9*, vol. 4, no. 9, pp. 3225–3234, 2020, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7923>
- [17] D. A. Fatah, “Evaluasi *Usability* dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan *Usability* Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD),” vol. 13, no. 2, pp. 130–143, 2023.
- [18] G. Putu, A. P. Wulantari, N. Kadek, A. Wirdiani, and P. Wira Buana, “Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: PT.X),” *JITTER J. Ilm. Teknol. dan Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 459–470, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/article/view/77839>
- [19] A. M. Esa, “Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Dan Heuristic ...,” *Senamika*, pp. 221–225, 2020.
- [20] Arvira Swarnadwitya, “Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya,” <https://sis.binus.ac.id/>, 2020. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- [21] A. P. Hendradewa, “Perbandingan Metode Evaluasi *Usability* (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone),” *Teknoin*, vol. 23, no. 1, pp. 9–18, 2017, doi: 10.20885/teknoin.vol23.iss1.art2.
- [22] Y. Maulana, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, “Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Jawa Timur Park Group Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 3, no. 7, pp. 7159–7165, 2019.
- [23] Algonz D.B. Raharja, “MVP (Minimum Viable Product): Pengertian, 3 tahapan, tujuan, karakteristik, dan contohnya,” <https://www.ekrut.com/>, 2022. <https://www.ekrut.com/media/mvp-adalah>
- [24] M. R. Arfianto, “Analisis Desain User Interface pada Aplikasi Pencari Parkir Mobil,” *Desainpedia J. Urban Des. Lifestyle Behav.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–

- 33, 2022, doi: 10.36262/dpj.v1i1.589.
- [25] C. Gabella, V. Ioannidis, and C. Durinx, “Expasy , the Swiss Bioinformatics Resource Portal , as,” vol. 49, no. April, pp. 216–227, 2021.
- [26] S. N. R. Sonny Sonny, “PENGEMBANGAN SISTEM PRESENSI KARYAWAN DENGAN TEKNOLOGI GPS BERBASIS WEB PADA PT BPR DANA MAKMUR BATAM,” vol. 04, 2021.
- [27] H. Duan *et al.*, “Using goal-directed design to create a mobile health app to improve patient compliance with hypertension self-management: Development and deployment,” *JMIR mHealth uHealth*, vol. 8, no. 2, 2020, doi: 10.2196/14466.
- [28] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, *About Face 3: The essentials of interaction design*, vol. 3, no. 3. 2007.
- [29] D. W. Ramadhan, B. Soedijono, and E. Pramono, “PENGUJIAN *USABILITY* WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM *USABILITY* SCALE (SUS) (STUDI KASUS : WEBSITE TIME EXCELINDO),” vol. 04, pp. 139–147, 2019.
- [30] T. Wahyuningrum, “Mengukur *Usability* Perangkat Lunak,” Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- [31] J. S. J. R. Lewis, *Quantifying the user experience: practical statistics for user research by Jeff Sauro and James R. Lewis*, vol. 38, no. 1. 2012. [Online]. Available:
https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2413038.2413056?casa_token=eJqR7mWbspIAAAAA:0BnizGhclY138Ux7Hyq2hD6C6bXKvzDNVqDPG0aCfDgvjHOIzzGvdHxvw58ASuMbcALm4xxE3Bcg
- [32] G. N. Dwi *et al.*, “Comparative Analysis of *Usability* Value on Online Shop Fashion Websites Using the System *Usability* Scale (SUS),” *Open Access*, vol. 6, no. 1, pp. 1–010, 2023.
- [33] E. Megawati and N. D. Yuniastarani, “Semiotika Makna Pesan Cover Album PERmission to Dance Boyband BTS,” *J. Mahardika Adiwidia*, vol. 2, no. 1, p. 69, 2022, doi: 10.36441/mahardikaadiwidi.v2i1.1205.
- [34] D. Albers *et al.*, “*Usability* evaluation-Advances in experimental design in

- the context of automated driving human-machine interfaces,” *Inf.*, vol. 11, no. 5, 2020, doi: 10.3390/INFO11050240.
- [35] R. I. Haikal, D. P. Agustino, and I. M. P. P. Wijaya, “Evaluasi User Experience pada Game Genshin Impact menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Persona,” *J. Sist. dan Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 17–25, 2021, [Online]. Available: <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/385>
- [36] N. L. P. L. S. Setiawati, D. A. S. Dewi, and N. M. C. Utami, “Evaluasi *Usability* Aplikasi Webex Meetings Menggunakan System *Usability* Scale (Sus),” *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 10, no. 2, pp. 157–163, 2023, doi: 10.30656/jsii.v10i2.8227.
- [37] F. Thaib, M. Papuangan, and I. Hizbullah, “Evaluasi *Usability* Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padicitii,” *J. Tek. SILITEK*, vol. 1, no. 02, pp. 80–89, 2022.
- [38] I. Salamah, “Evaluasi *Usability* Website Polsri Dengan Menggunakan System *Usability* Scale,” vol. 8, pp. 176–183, 2019.
- [39] N. Putra Christover Sitorus, I. Jaelani, and Y. Muhyidin, “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Penjualan Furniture Interior & Build Pada Toko Stepline Menggunakan Metode *Goal Directed Design* (Gdd),” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 4, pp. 2578–2584, 2024, doi: 10.36040/jati.v7i4.7024.
- [40] J. Brooke, “SUS : A Retrospective,” no. January 2013, 2020.
- [41] A. Indrati and Bayu Saputra, “Analisis *Usability* Layanan Bca Mobile Banking Berdasarkan Persepsi Pengguna Menggunakan Heuristic Evaluation,” *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 1, pp. 35–42, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i1.469.
- [42] I. M. Sukarsa, I. N. Piarsa, and E. B. Linggar Sukarta, “*Goal Directed Design* Method Application on UI/UX of Dua Mata Mobile Apps,” *Sci. J. Informatics*, vol. 8, no. 2, pp. 183–193, 2021, doi: 10.15294/sji.v8i2.30216.
- [43] N. Mahendra Putra, I. Sartika, E. Maghfiroh, and N. Y. Setiawan, “Evaluasi dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Web Dinas Kebudayaan,

- Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 649–657, 2023, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12270>
- [44] H. Adzami Hafianto, I. Ma’ruf Nugroho, and M. Hafid, “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Pada Restoran Hutan Jati Café & Gelato Menggunakan Metode Goal Directed Design,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, pp. 1972–1979, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.6992.
- [45] E. D. Setiawan, Ridwansyah, and M. Raharjo, “Jurnal Informatika Terpadu,” *J. Inform. Terpadu*, vol. 9, no. 1, pp. 34–39, 2023, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- [46] K. Setemen, L. J. Erawati Dewi, and I. K. Purnamawan, “PAON *usability* testing using system *usability* scale,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1165, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1165/1/012009.
- [47] D. P. Kesuma, “Penggunaan Metode System *Usability* Scale Untuk Mengukur Aspek *Usability* Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1356.