

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Supriati, P. R. Priyadi, I. Sulastri, A. Rizky, And S. A. Adawiyah, “Pemanfaatan Teknologi Website Pada Perancangan Sistem Kepegawaian Dalam Mendukung Perhitungan Penggajian Di Pt. Herda Sentosa Tangerang,” *Best J. (Biology Educ. Sains Technol.*, Vol. 4, No. 2, Pp. 28–39, 2021.
- [2] N. Rubiati And K. Pasaribu, “Komputerisasi Informasi Billing Pada Pt. Mnc Sky Vision Menggunakan Bahasa Pemrograman Php,” *INFORMATIKA*, Vol. 8, No. 2, P. 8, 2019, Doi: 10.36723/Juri.V8i2.119.
- [3] Aulia Iefan Datya, “Implementasi Elemen User Interactive (Ui) Dan User Experience (Ui) Dalam Perancangan Antarmuka Sistem Informasi E-Tourism Di Bali Berbasis Web.” Pp. 1174–179135, 2019.
- [4] A. Suryadana, D. Sasongko, And S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Website Waste4change Untuk Mengoptimalkan Fitur Pengiriman Sampah,” Vol. 4, No. 3, Pp. 820–830, 2023, Doi: 10.47065/Josh.V4i3.3274.
- [5] T. A. Yudistira, “Rancang Ulang Desain Antarmuka Aplikasi Georima ( Geological Resources Of Indonesia Mobile Application ) Dengan Metode Design Thinking,” 2023.
- [6] S. Diederich, A. B. Brendel, S. Morana, And L. Kolbe, “On The Design Of And Interaction With Conversational Agents: An Organizing And Assessing Review Of Human-Computer Interaction Research,” *J. Assoc. Inf. Syst.*, Vol. 23, No. 1, Pp. 96–138, 2022, Doi: 10.17705/1jais.00724.
- [7] A. A. Puji And V. Engraini, “Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design,” *J. Coscitech (Computer Sci. Inf. Technol.*, Vol. 2, No. 1, Pp. 1–8, 2021, Doi:

10.37859/Coscitech.V2i1.2196.

- [8] A. Riyadi And J. James, “Analisis Usability Testing Pada User Interface Dalam Game Idle Breeder,” *J. Appl. Multimed. Netw.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 1–8, 2021, Doi: 10.30871/Jamn.V5i2.3782.
- [9] S. R. Henim And R. P. Sari, “Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire,” *J. Politek. Caltex Riau*, Vol. 6, No. 1, Pp. 69–78, 2020.
- [10] 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.
- [11] Elsy Rahajeng, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi E-Letter Menggunakan Metode User Experience Questionnaire,” *J. Inf. Syst. Res.*, Vol. 3, No. 4, Pp. 1–9, 2022.
- [12] A. Fatimah Azzahra, “Redesain Website Desa Wisata Branjang Menggunakan Metode Design Thingking,” *Eastasouth J. Posit. Community Serv.*, Vol. 1, No. 02, Pp. 45–54, 2023, Doi: 10.58812/Ejpcs.V1i02.66.
- [13] R. N. Hidayah, “Perancangan User Interface Pada Web-Apps Kira Indonesia Dengan Pendekatan Design Thinking Dan Remote Usability Testing,” 2022.
- [14] D. K. Safitri And A. Andrianingsih, “Analisis Ui/Ux Untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-Sita Dengan Metode Ucd Dan Ueq,” *Techno.Com*, Vol. 21, No. 1, Pp. 127–138, 2022, Doi: 10.33633/Tc.V21i1.5639.
- [15] A. W. Nugroho, “Analisis User Experience Pada Website Sistem Informasi Tugas Akhir ( Sita ) Mahasiswa Menggunakan User Experience Questionnaire ( Ueq ),” Vol. 7, Pp. 399–407, 2023.

- [16] S. H. Marpaung, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Dengan Menggunakan User Experience Questionnaire Perpustakaan Digital," Vol. 5, Pp. 1345–1352, 2021, Doi: 10.30865/Mib.V5i4.3270.
- [17] Pramudita, Eko H, Dan Lien Tony W, "Analisis User Interface Website E-Service Regional Ii Di Pt Pelabuhan Indonesia ( Persero ) Regional Ii Palembang Menggunakan Metode Analisis User Interface Website E-Service Regional Ii Di Pt Pelabuhan Indonesia ( Persero ) Regional Ii Palembang Mengguna," Pp. 1–96, 2022.
- [18] A. C. Frobenius, "Perencanaan Dan Evaluasi User Interface Untuk Aplikasi Tunanetra Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Center Design Dan Quim Evaluation," *J. Sist. Dan Teknol. Inf.*, Vol. 9, No. 2, P. 135, 2021, Doi: 10.26418/Justin.V9i2.43040.
- [19] K. T. Martono, D. Eridani, D. Ismy, And S. Isabella, "Jurnal Politeknik Caltex Riau User Experience Pada Implementasi Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme," Vol. 6, No. 1, Pp. 1–11, 2020.
- [20] A. Farisi And M. Wicaksana, "Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Sistem Pengelola Jurnal Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Jatisi (Jurnal Tek. Inform. Dan Sist. Informasi)*, Vol. 9, No. 3, Pp. 2016–2026, 2022, Doi: 10.35957/Jatisi.V9i3.3328.
- [21] Schrepp M, "User Experience Questionnaire Handbook Version 10th," Pp. 1–16, 2023, [Online]. Available: [Www.Ueq-Online.Org](http://www.ueq-online.org)
- [22] Yessica Nur Ameilia Pratiwi, Maulina Aurelly Putri, And Muhamad Firmansyah, "Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Smart Classroom Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Comput. Sci. Vis. Commun. Des.*, Vol. 7, No. 1, Pp. 36–47, 2022, Doi: 10.55732/Jikdiskomvis.V7i1.505.
- [23] D. Haryuda, M. Asfi, And R. Fahrudin, "Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm.*

*Teknol. Infomasi Terap.*, Vol. 8, No. 1, Pp. 111–117, 2021.

- [24] R. A. Rahmat Hidayat, Aldian Mauluda, Titik Misriati, “Perancangan User Interface Pada Aplikasi Pencari Kost Dengan Metode Design Thinking,” *J. Tek. Komput. Amik Bsi*, Vol. 8, No. 2, Pp. 174–180, 2022, Doi: 10.31294/Jtk.V4i2.
- [25] R. A. Negoro, A. Triayudi, And A. Iskandar, “Implementasi E-Commerce Clothing Line Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale,” *J. Ris. Komputer*), Vol. 10, No. 1, Pp. 2407–389, 2023.
- [26] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, And M. G. L. Putra, “Perancangan Prototipe Ui/Ux Website Crowde Menggunakan Metode Design Thinking,” *Teknika*, Vol. 12, No. 1, Pp. 18–26, 2023, Doi: 10.34148/Teknika.V12i1.549.
- [27] R. Puspita, “Pengembangan Prototipe Aplikasi Community Aggregator Beskem Dengan Pendekatan Ucd Menggunakan Balsamiq Mockup Dan Figma,” *Univ. Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, P. 189, 2020, [Online]. Available:  
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50587>
- [28] R. Hill, “What Sample Size Is ‘Enough’ In Internet Survey Research?,” *Interpers. Comput. Technol. An Electron. J. 21st Century*, Vol. 6, No. 3–4, Pp. 1–10, 1998, [Online]. Available: <http://www.Reconstrue.Co.Nz/Ipct-J Vol 6 Robin Hill Samplesize.Pdf>
- [29] M. T. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom, *Kuesioner Dalam Pengukuran Usability*, Edisi 1. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2023.