

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Anugrah, I. Yanuarsyah, and E. H. Purwanto, "SISTEM INFORMASI AKSES PULAU-PULAU KECIL TERLUAR," pp. 345–348, 2018.
- [2] E. Elsa, "Peran Pariwisata Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Masyarakat," *J. Spasial*, vol. 3, no. 1, 2017, doi: 10.22202/js.v3i1.1593.
- [3] APJII, "Buletin APJII," *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. p. 1, 2020.
- [4] "Mobile Operating System Market Share in Indonesia-December 2020," *StatCounter*, 2020. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia> (accessed Jan. 04, 2020).
- [5] Permata Putra Sejati, "Beli Tiket Wisata di Banyumas secara Nontunai Lebih Mudah Lewat Aplikasi Mas Basid Artikel ini telah tayang di TribunBanyumas.com dengan judul Beli Tiket Wisata di Banyumas secara Nontunai Lebih Mudah Lewat Aplikasi Mas Basid, [https://banyumas.tribunnews.,](https://banyumas.tribunnews.)" *TribunBanyumas.com*, 2020. <https://banyumas.tribunnews.com/2020/11/03/beli-tiket-wisata-di-banyumas-secara-nontunai-lebih-mudah-lewat-aplikasi-mas-basid> (accessed Aug. 18, 2021).
- [6] Y. Adhipratama, "Lean_Ux.Pdf," *Stikom Surabaya*, 2018.
- [7] I. S. Yatana Saputri, M. Fadhli, and I. Surya, "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 269–278, 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278.
- [8] U. AMBARWATI, "Perancangan prototipe mobile user experience aplikasi rekomendasi permainan anak usia dini menggunakan metode wilson," 2016.

- [9] A. I. G. Prakasa and F. Ardiansyah, "Perancangan User Experience Aplikasi Marketplace Paket Wisata Indonesia untuk Wisatawan Lokal," *J. Ilmu Komput. dan Agri-Informatika*, vol. 5, no. 1, p. 51, 2018, doi: 10.29244/jika.5.1.51-60.
- [10] R. dan P. P. Hartson, *The UX Boox: Process and guidelines for ensuring a quality user experience*. Waltham: Morgan Kaufmann.
- [11] M. I. F. Pratama, H. M. Az-Zahra, and N. Y. Setiawan, "Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padiciti," *J. Ekon. Dan Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 8–9, 2019, [Online]. Available: <http://journal.trunojoyo.ac.id/simantec/article/view/2387>.
- [12] A. C. Wardhana, T. Fani, N. Adila, and K. P. Raharjo, "Perancangan Aplikasi Antrean Online Pemeriksaan Ibu Hamil Menggunakan User Experience Lifecycle," vol. 4, no. 1998, pp. 1016–1023, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i4.2338.
- [13] W. S. Hanum and A. Saifudin, "Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata di Kabupaten Banyuwangi Mobile Berbasis Android," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 2, no. 2, p. 59, 2019, doi: 10.32493/jtsi.v2i2.2798.
- [14] D. I. Komputer, F. Matematika, D. A. N. Ilmu, and P. Alam, "Blood donor mobile application," 2018.
- [15] A. Cahya and G. Fadila, "Perancangan aplikasi pengukuran tingkat menggunakan user experience lifecycle kesiapan inovasi Designing an application for measuring innovation readiness level using the user experience lifecycle," vol. 11, no. 1, pp. 34–45, 2021.
- [16] A. C. Wardhana, N. Anggraini, N. F. Rozy, and L. Belakang, "Aplikasi Backpacker Itinerary Dengan Menerapkan Metode User Experience (UX) Lifecycle of Informatics Engineering Program Faculty of Science and Technology Islamic State University Syarif Hidayatullah Jakarta 1 Student

23 Lecturer of Informatics Engineer,” 2016.

- [17] N. Luh Putri Ari Wedayanti, N. Kadek Ayu Wirdiani, and I. Ketut Adi Purnawan, “Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.24843/jim.2019.v07.i02.p03.
- [18] *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 10 TAHUN 2009*. Indonesia, 2009.
- [19] T. O. Olowu *et al.*, “Android Developer Fundamentals Course,” *CIREN - Open Access Proc. J.*, vol. 2017, no. July, pp. 1–67, 2016, [Online]. Available:
[http://www.eskom.co.za/CustomerCare/TariffsAndCharges/Documents/RS A Distribution Tariff Code Vers 6.pdf](http://www.eskom.co.za/CustomerCare/TariffsAndCharges/Documents/RS%20A%20Distribution%20Tariff%20Code%20Vers%206.pdf)
<http://www.nersa.org.za/>.
- [20] J. Thornsby, *Android UI Design*. 2016.
- [21] M. Agus 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, pp. 208–219, 2020, [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [22] D. S. Wibawa, “Evaluasi Usability Dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing,” *J-PTIHK J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 9, pp. 3185–3192, 2020, [Online]. Available: <http://repository.ub.ac.id/180482/>.
- [23] N. Aziza and Y. E. Nurcahyo, “Model Rancangan Pengukuran Kinerja Dengan Pendekatan Metode Integrated Performance Measurement System,” *Tek. Eng. Sains J.*, vol. 1, no. 1, p. 33, 2017, doi: 10.51804/tesj.v1i1.66.33-40.
- [24] R. N. Khotimah, “TINGKAT KEPUASAN KONSUMEN TERHADAP PRODUK DAN PELAYANAN DI MR.TETO YOGYAKARTA,” 2018.

- [25] S. Raharjo, "Nilai Tabel Statistik," 2021.
<https://www.spssindonesia.com/2014/02/download-distribusi-nilai-tabel.html>.