

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Songtiana, “Victory Sport Center di Daerah Istimewa Yogyakarta,” 2018.
- [2] K. Sindo, “New Normal, Kebutuhan Alat Olah Raga Baru Meningkatkan.”
- [3] R. Hartono, “Bupati Minta Prestasi Olahraga Ditingkatkan, KONI Digelontor Rp 4,3 Miliar | Radar Solo.”
- [4] A. Himawan, “BUMDes adalah Badan Usaha Milik Desa, Apa Fungsinya?”
- [5] M. A. Humanika, G. P. Mahardhika, and H. Setiaji, “Perancangan Tampilan Antarmuka Website Trisno Motor Menggunakan Pendekatan HCD (Human-Centered Design),” *Automata*, vol. 2, no. 2, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19537>
- [6] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, “Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 217, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [7] AFINA ERMA PRADITA, *Evaluasi Usability Dan Perancangan UserInterface Menggunakan HeuristicEvaluation Dan Metode Lean Ux DenganStandar Iso 13407*, vol. 13407. 2021.
- [8] S. Putro, M. P. Kurniawan, and K. Kunci -Lapor Bantul, “Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Lapor Bantul Implementation Methods of UEQ and Cooperative Evaluation to Evaluate User Experience Lapor Bantul,” *Citec J.*, vol. 6, no. 1, pp. 27–37, 2019.
- [9] F. P. Putra and A. Tedyyana, “Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe,” *Sistemasi*, vol. 10, no. 2, p. 336, 2021, doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1229.
- [10] L. Kirby, H. Tolle, and A. H. Brata, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Social Crowdsourcing Bencana Alam menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, no. 5, p. 964X, 2019.
- [11] R. Nafianti, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, “Perancangan User Experience Aplikasi Cuti Online Telkom Indonesia Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 3, pp. 848–857, 2020, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7073/3417>
- [12] K. R. Carisfian, A. P. Kharisma, and T. Afirianto, “Perancangan User Experience Aplikasi Informasi Lomba Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Menggunakan Metode Human-Centered Design,” *J. Pengemb. Teknol. Inf.*

*dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 9, pp. 8723–8731, 2019.

- [13] A. S. Wijaya, “Human Centered Design dan Perbedaan dengan User Centered Design – School of Information Systems.” <https://sis.binus.ac.id/2019/06/21/human-centered-design-dan-perbedaan-dengan-user-centered-design-2/> (accessed Aug. 03, 2022).
- [14] A. R. Lyon, S. K. Brewer, P. A. Areán, and A. R. Lyon, “Supplemental Material for Leveraging Human-Centered Design to Implement Modern Psychological Science: Return on an Early Investment,” *Am. Psychol.*, vol. 75, no. 8, pp. 1067–1079, 2020, doi: 10.1037/amp0000652.supp.
- [15] R. Ramadan, A.-Z. H. Muslimah, and R. I. Rokhmawati, “Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 3, no. 9, pp. 8831–8840, 2019.
- [16] G. Pandusarani, A. H. Brata, and E. M. A. Jonemaro, “Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 940–950, 2018.
- [17] Putra, “PENGERTIAN ANDROID: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi - Salamadian.”
- [18] T. Ismi, “ProtoPie: Apa Saja Kelebihan dan Harganya - Glints Blog.”
- [19] Y. Zamrodah, “PERANCANGAN E-COMMERCE DI TOKO ‘HAMINAH JAYA’ BERBASIS ANDROID,” vol. 15, no. 2, pp. 1–23, 2016.
- [20] S. SAITO and K. OGAWA, “Ergonomics of human-system interaction,” *Japanese J. Ergon.*, vol. 30, no. 1, pp. 1–1, 1994, doi: 10.5100/jje.30.1.
- [21] K. Dictio, “Desain Interaksi Pengguna → 1.1. Pendekatan Human Centered Design - Kampus Dictio.” <https://kampus.dictio.id/courses/desain-interaksi-pengguna/lessons/1-1-pendekatan-human-centered-design/> (accessed Aug. 02, 2022).
- [22] M. Schrepp, “User Experience Questionnaire Handbook Version 8,” URL [https://www. Res.net/publication/303880829\\_User\\_Experience\\_Questionnaire\\_Handbook\\_Version\\_2](https://www.Res.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2). (Accessed 02.02. 2017), no. September 2015, pp. 1–15, 2019.
- [23] S. V Izabal, I. Aknuranda, and H. M. Az-Zahra, “Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps ...,” ... *Teknol. Inf. dan Ilmu ...*, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/2202>
- [24] G. Torenvliet, (*P*)*REVIEWThe design of future things*, vol. 15, no. 2. 2008.

doi: 10.1145/1340961.1340979.

- [25] 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.