

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Al Faqir, “Survei BPS: 60 Persen Masyarakat Merasa Jenuh Selama PPKM - Bisnis Liputan6.com,” *liputan6.com*, 2021.
<https://www.liputan6.com/bisnis/read/4621951/survei-bps-60-persen-masyarakat-merasa-jenuh-selama-ppkm> (accessed Sep. 03, 2021).
- [2] C. Nasoichah, “Bersepeda, Cara Jitu Melepas Penat di Masa Pandemi,” *kompasiana*, 2021.
<https://www.kompasiana.com/churmatin/610f3cd606310e18042bed52/bersepeda-cara-jitu-melepas-penat-di-masa-pandemi> (accessed Sep. 12, 2021).
- [3] B. Septalisma, “ITDP: Jumlah Pengguna Sepeda di Jakarta Meningkat Saat PSBB,” *CNN Indonesia*.
<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200615010417-20-513263/itdp> .
- [4] K. Yuniarto. Tri, “Tren Gowes Diramal Kerek Permintaan Sepeda hingga 8 Juta Unit di 2020,” *katadata.co.id*, 2020.
<https://katadata.co.id/ekarina/berita/5f1fbc35651ce/tren-gowes-diramal-ke-rek-permintaan-sepeda-hingga-8-juta-unit-di-2020>.
- [5] R. Hadyan, “Tren Sepeda, Ini Aksesoris Favorit di Tokopedia dan Bukalapak,” 2020. <https://lifestyle.bisnis.com/read/20200901/220/1285908/tren-sepeda-ini-ak-sesoris-favorit-di-tokopedia-dan-bukalapak> (accessed Nov. 11, 2021).
- [6] A. S. D. Nadhirah, “Perancangan mobile user experience aplikasi visit puncak untuk perkiraan kunjungan wisatawan kawasan puncak kabupaten bogor,” *Ipb*, 2014.
- [7] R. Hartson and P. S. Pyla, *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. 2012.
- [8] A. C. Wardhana, T. Fani, N. Adila, and K. P. Raharjo, “Perancangan Aplikasi Antrean Online Pemeriksaan Ibu Hamil Menggunakan User Experience Lifecycle,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1998, 2020.
- [9] A. C. Wardhana and G. F. Fitriana, “Perancangan aplikasi pengukuran tingkat kesiapan inovasi menggunakan user experience lifecycle,” *Teknologi*, vol. 11, no. 1, pp. 34–45, Jan. 2021, doi: 10.26594/teknologi.v11i1.2067.

- [10] A. C. Wardhana, N. Anggraini, and N. F. Rozy, “Pengembangan Aplikasi Web Perancangan Agenda Perjalanan Wisata Menggunakan Metode User Experience Lifecycle,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 303, Mar. 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021822548.
- [11] G. Karnawan, S. Andryana, and R. T. Komalasari, “Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications,” *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 6, no. 1, 2020.
- [12] M. G. L. Putra, M. Renaldi, and S. R. Natasia, “Evaluasi dan Redesign Website Pendidikan Tinggi dengan Menerapkan User Experience Lifecycle,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 419, Mar. 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824367.
- [13] C. A. Prawastiyo and I. Hermawan, “Pengembangan Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta dengan menggunakan Metode User Centered Design,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 89–95, Dec. 2020, doi: 10.54914/jtt.v6i2.280.
- [14] L. Hardiansyah, K. Iskandar, and H. Harliana, “Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu),” *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 1, no. 01, 2019, doi: 10.46772/intech.v1i01.34.
- [15] Luthfi Jovan Wandy Akmando and Rina Trisminingsih, “Perancangan user experience modul wisatawan aplikasi setapak menggunakan metode the wheel,” *Comput. Sci.*, 2019, Accessed: Dec. 12, 2022. [Online]. Available: <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/99872>.
- [16] A. A. PUTRA NAPITUPULU, “Pembangunan Front-End Website Pendaftaran Rencana Studi Universitas Atma Jaya Yogyakarta Dengan Memperhatikan Ui/Ux,” *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, no. 9, pp. 11–12, 2018.
- [17] J. R. Lewis, “The System Usability Scale: Past, Present, and Future,” *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 34, no. 7, 2018, doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.
- [18] P. Esatama, “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Donor

- Darah Berbasis Android Untuk Memudahkan Pencarian Pendorong Darah Di Kota Surakarta,” *library.uns.ac.id*, pp. 6–12, 2019, Accessed: Dec. 12, 2022. [Online]. Available: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/73559/MzgxMzE4>.
- [19] Adisti Lailan Safina, “Perancangan user interface dan user experience aplikasi pasarmaret.com berbasis android untuk meningkatkan pelayanan pada konsumen dan produsen pasarmaret.com,” 2019.
- [20] F. Adnan, M. H. Muttaqin, and T. Dharmawan, “Penerapan Metode User Centered Design Untuk Mengembangkan E-Learning Universitas Jember Berbasis Mobile,” *INFORMAL Informatics J.*, vol. 3, no. 3, 2018, doi: 10.19184/isj.v3i3.10072.
- [21] 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, 2015, doi: 10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38.
- [22] K. R. Hadi, H. Muslimah Az-Zahra, and L. Fanani, “Analisis dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 9, pp. 2742–2750, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [23] P. Raharjo, W. A. Kusuma, and H. Sukoco, “Uji usability dengan metode cognitive walkthrough pada situs web perpustakaan,” *J. Pustak. Indones.*, vol. 15, no. 1, pp. 19–27, 2016.
- [24] Falahah and I. Rijayana, “Evaluasi Implementasi Sistem Informasi Dengan Pendekatan Utility System (Studi Kasus Sistem E-Campus Universitas Widyatama),” *J. Ilm. Kusor*, vol. 6, no. 2, 2011.
- [25] Z. R. Karyono, Y. T. Mursityo, and H. Muslimah Az-Zahra, “Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Music Streaming Menggunakan Metode UX Curve (Studi Pada Spotify dan JOOX),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, 2019.
- [26] C. Wilson, *User Experience Re-Mastered: Your Guide to Getting the Right Design*. 2009.

