

## DAFTAR PUSTAKA

- Alia, H. (2021). *6 Peraturan Dasar Membuat Desain Tombol yang Efektif*. Glints. <https://glints.com/>
- Ariani, F., Adelia, T. C., Aprilinda, Y., & Puspa, A. K. (2019). Temu Lampung Berbasis Website Untuk Mempermudah Pencarian Tempat Wisata Serta Pemandu Wisata Di Lampung. *Jurnal Management Sistem Informasi dan Teknologi*, 9(2), 1–9. <http://dx.doi.org/10.36448/jmsit.v9i2.1310>
- Arifin, Y. (2018, Agustus 9). *Kenal Dekat dengan Usability Testing*. School of computer science. <https://socs.binus.ac.id/2018/08/09/kenal-dekat-dengan-usability-testing/>
- Chandrawardhani, S. (2022). *Apa Itu Customer Pain Point*. Kitalulus. <https://www.kitalulus.com/bisnis/customer-pain-point-adalah>
- creately. (2022). *How to Make a User Flow Diagram*. Cinergix Pty Ltd Australia. <https://creately.com/guides/user-flow-diagram/1/18>
- Dwinawan. (2017). *Tentang Ukuran Pada Desain UI*. Paperpillar. <https://medium.com/>
- hardi, m. (2021). *Identifikasi Masalah*. Gramedia blog. <https://www.gramedia.com/literasi/identifikasi-masalah/>
- Joel. (2017, September 6). *Cara Menulis Skenario Tugas yang baik untuk User Testing*. Envato Pty Ltd. <https://webdesign.tutsplus.com/>
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. *Jurnal Sistem Informasi Teknologi Informatika dan Komputer*, 10(2), 1–11. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>
- Krisna, K., Arthana, I. K. R., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengujian Usability Pada Prototype Aplikasi Wadaya Dengan Metode Usability Testing Mengadopsi Standar Iso 9241:11. *ULTIMATICS*, 11(1), 1–3. <https://doi.org/10.1109/APWiMob.2015.7374938>
- Lubs, B. O., Salim, A., & jefi. (2020). Evaluasi Usability Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan Use Questionnaire. *Jurnal SAINTEKOM*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v10i1.131>
- Mahnke, F. H., & Wexner, L. B. (2022). *Makna Warna Berdasarkan Psikologi dalam Desain*. Universitas Ma Chung. <https://machung.ac.id/artikel-prodi-dk>

- McCloskey, M. (2014). *Task Scenarios for Usability Testing*. NN Group Nielsen Norman. <https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/>
- metamorphosys. (2022). *Invasi Sans-serif*. Metamorphosys. <https://metamorphosys.co.id/invasi-sans-serif-terlihat-sama-tetapi-efektif/#:~:text=Sans-serif>
- Minhas, S. (2019). *8 Rules of Mobile Design*. UX Collective. <https://uxdesign.cc/8-rules-of-mobile-design-1b8d9936c241>
- Ngalup. (2021). *Business Model Canvas (BMC)*. Ngalup Collaborative Network. <https://ngalup.co>
- Nielsen, J. (2000, Maret 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman. <https://www.nngroup.com/articles/>
- Nielsen, J. (2012). *Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/>
- Ningrum, S. W., Akrunanda, I., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(5), 1–9. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Octarizka, A. V., Krishnasari, E. D., & Haq, B. N. (2022). Perancangan Aplikasi Tour Guide Museum Sejarah Jakarta Berbasis Mobile Web. *Jurnal IKRAITH-TEKNOLOGI*, 6, 1–9.
- Prasetio, Y. L. (2016, Desember 22). *8 Golden Rules Interface Design*. Binus Nusantara. <https://socs.binus.ac.id/2016/12/22/8-golden-rules-interface-design/1/4>
- Rahmi, R., Pradnyana, I. M. A., & Kesiman, M. W. A. (2019). Usability Testing Berbasis ISO 9241-11 Pada Aplikasi Salak Bali (Studi Kasus : Polres Buleleng). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(3), 1–12. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i3.21405>
- Retnoningsih, E., & Fauziah, N. F. (2019). Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire. *Bina Insani ICT Journal*, 6(2), 1–9. <http://orcid.org/0000-0002-7582-9847>

- Rusmiati, D., Malihah, E., & Andari, R. (2022). Peran Pemandu Wisata Dalam Pariwisata Pendidikan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(2), 1–10.
- Sadewa, I. G. B. B., Divayana, D. G. H., & Pradnyana, I. M. A. (2020). Pengujian Usability pada Aplikasi E-SAKIP Kabupaten Buleleng menggunakan Metode Usability Testing. *Information System and Emerging Technology Journal*, 1(2), 1–12.
- Sadiku, P. O., Ogundokun, R. O., Abidemi, E., Habib, A., & Akande, A. (2019). Design And Implementation Of An Android Based Tourist Guide. *International Journal of Modern Hospitality and Tourism*, 1(1), 1–13. [www.iprjb.org](http://www.iprjb.org)
- Salma. (2021). *Studi Literatur*. deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/studi-literatur/>
- Sasongko, A., Jayanti, W. E., & Risdiansyah, D. (2022). Use Questionnaire Untuk Mengukur Daya Guna Sistem Informasi E-Tadkzirah. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 8(2), 1–8. <https://garyperlman.com/quest/quest.cgi>
- Setiawan, R. (2021). *Apa Itu Prototype*. dicoding.com. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/1/8Misc>
- Shofi, S. A. (2018, Maret 16). *Kelebihan Menggunakan Metode User Center Design Dalam Memahami Kebutuhan Pengguna*. Dictio.id. <https://www.dictio.id/>
- Suot, C. G., Kawung, G. M. V., & Tumilaar, R. (2021). Pengaruh Sektor Pariwisata Dan Pertumbuhan Ekonomi Terhadap Pendapatan Asli Daerah Di Kota Manado. *Jurnal EMBA*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.35794/emba.9.1.2021.32194>
- Sustayono, D. (2022). *Pengujian Perangkat Lunak*. Journal Universitas STEKOM. <https://journal.stekom.ac.id/>
- Ulty. (2021). *Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Mobile*. LancangKuning. <https://lancangkuning.com/post/31855/kelebihan-dan-kekurangan-aplikasi-mobile.html>
- Wijaya, A. S. (2019, Mei 31). *User Centered Design*. School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>