

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiwidharta, T. (2017). *Sport Time: Keras! Ini 5 Olahraga yang Paling Sulit Dilakukan di Dunia*. Tatang Adhiwidharta.
<https://sports.okezone.com/read/2017/07/12/43/1734722/sport-time-keras-ini-5-olahraga-yang-paling-sulit-dilakukan-di-dunia>
- Adiguna, A. R., Saputra Chandra, M., & Pradana, F. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 612–621.
- Andrian, R., Ardiansyah, A., & Fitria, M. (2020). Rancangan Prototipe Aplikasi Informasi Penyewa Gedung Pernikahan Di Banda Aceh. *Jurnal Komputer, Informasi Teknologi, Dan Elektro*, 5(1), 19–27.
<https://doi.org/10.24815/kitektro.v5i1.15573>
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method. *Jurnal Sisfotenika*, 11(1), 26–36.
<https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 83–93.
- Bidiu, Raluca and Nielsen, J. (2001). *Success Rate Jakob Nielsen and Raluca Budiute: The Simplest Usability Metric*. Nielsen Norman Group.
<https://www.nngroup.com/articles/success-rate-the-simplest-usability-metric/>
- Brooke, J. (2020). SUS : A Retrospective. *Jurnal Of Usability Studies*, Vol. 8(January 2013), 29–40.
- Choirudin, A. Y., & Yanuarsari, D. H. (2022). Perancangan Website Detakuwa sebagai Media Penjualan Produk Daily Hijab di Semarang. *Jurnal Citrakara*, 4(1), 104–118.
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/citrakara/article/view/6586>
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/citrakara/article/viewFile/6586/3060>
- Darnita, Y., & Muntahanah, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Penjadwal Perkuliahan Dengan Firebase Dengan Realtime Notification. *Pseudocode*, 8(1), 58–65. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.8.1.58-65>
- Dewi, S., Damayanti, I., Fitri, M., & Ugelta, S. (2018). Pengembangan Media Video Latihan Olahraga Kesehatan. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 3(1), 40–46.
- Diassananda, T. R., Priyambadha, B., & Soebroto, A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Pemesanan Jasa Instruktur Olahraga Kota Malang Berbasis Web. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 7301–7309.

- Eli, W. (2011). Design Thinking Handbook. In *Ebook*.
<https://www.designbetter.co/design-thinking/prototype>
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Farouqi, M. I., Aknuranda, I., & Herlambang, A. D. (2018). Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(10), 3150–3156. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/2396/947/>
- Firmansyah, H. P. (2018). Perancangan UI/UX pelayanan otomasi badan perpustakaan dan kearsipan jawa timur dengan menggunakan metode heuristik webuse. In *Insitut Bisnis Informatika STIKOM Surabaya* (Issue 1).
- Gibbons, S. (2018). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
- Guo, F. (2012). *More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I*. Frank Guo. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90. <https://doi.org/10.31100/jurkam.v1i2.56>
- Hadiansyah, I. (2021). *Jenis-Jenis User Interface (Tipe, Definisi, dan Contoh)*. Portal UX. <https://portalux.id/jenis-jenis-user-interface-tipe-definisi-dan-contoh/>
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan. *Juisi*, 02(01), 49–55. <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>
- Hannah, J. (2021). *What Exactly Is Wireframing? A Comprehensive Guide*. Jaye Hannah. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-a-wireframe-guide/>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Hertanto, E. (2017). Perbedaan skala likert lima skala dengan modifikasi skala likert empat skala. *Metodologi Penelitian, September*, 1–5. https://www.academia.edu/34548201/PERBEDAAN_SKALA_LIKERT_LIMA_SKALA_DENGAN_MODIFIKASI_SKALA_LIKERT_EMPAT_SKALA
- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., Mursityo, Y. T., Malang, U. B., Korespondensi,

- P., Thinking, D., Questionnaire, U. E., & Mobile, A. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile Homecare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking User Experience Design Of Rumah Sakit Semen Gresik ' s Homecare. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(5), 1057–1066. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184550>
- Joo, H. (2017). A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20), 9931–9935.
- Krisna, K., Arthana, I. K. R., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengujian Usability Pada Prototype Aplikasiwadaya Dengan Metode Usability Testing Mengadopsi Standar Iso 9241:11. *Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 52–54. <https://doi.org/10.31937/ti.v11i1.1240>
- Listikowati, A. D., Aknuranda, I., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Evaluasi Usability Situs Web Sistem Informasi Perencanaan Pembangunan Daerah (SIPPD) v3.0 menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus : Bappelitbangda Kota Batu). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4777–4786.
- Mifsud, J. (2011). *Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System*. Justin Mifsud. <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/books/usability-engineering/>
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/#:~:text=In testing multiple groups of,of people in each group.>
- Nielsen, J. (2012). *How Many Test Users in a Usability Study?* Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- Nielsen, J. (2014). *Turn User Goals into Task Scenarios for Usability Testing*. Jakob Nielsen. <https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/>
- NKD, F. (2021). *Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di Dalamnya*. Feradhita NKD. <https://www.logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking/>
- Nursari, S. R. C., & Immanuel, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online. *CCIT Journal*, 11(1), 102–114. <https://doi.org/10.33050/ccit.v11i1.563>
- Pressman, A. (2019). Design Thinking : A Guide to Creative Problem Solving for Everyone. In *Ebook* (Vol. 86, Issue 6).
- Rahardja, U., Sudaryono, & Guritno, S. (2011). Theory and Application of IT Research: Metodologi Penelitian Teknologi Informasi. In *Theory and*

Application of IT Research: Metodologi Penelitian Teknologi Informasi.

- Rahmawati, F. F., Nugroho, R. C., & Zaidiah, A. (2020). Perancangan Desain User Interface Lost and Found. *Senamika*, 1(1), 312–318.
<https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/349>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219.
<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rizawanti, R., Resika Arthana, I. K., & Arta Suyasa, P. W. (2019). Usability Testing Pada Aplikasi Hooki Arisan Dengan Model Pacmad Menggunakan Pendekatan Gqm. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(1), 33.
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Saito, S., & Ogawa, K. (1994). Ergonomics of human-system interaction. *The Japanese Journal of Ergonomics*, 30(1), 1–1. <https://doi.org/10.5100/jje.30.1>
- Saptari, J., Iswandari, R., & Setyawati, R. (2018). User Experience (UX) dalam pemanfaatan fasilitas Informal Learning Space (ILS) perpustakaan. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 26.
<https://doi.org/10.22146/bip.27502>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sauro, J. (2012). *10 Benchmarks for User Experience Metrics*. Measuringu.
<https://measuringu.com/ux-benchmarks/>
- Sauro, J. (2013). *How To Measure Learnability*. Measuringu.
<https://measuringu.com/measure-learnability/>
- Setiawan, Ardy, Amelia, Tan, Santoso, R. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Klien Para Paris (Parking Information System). *JSIKA*, 6, 6–25.
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83.
<https://doi.org/10.31602/tji.v9i2.1371>
- Surahman, S., & Setiawan, E. B. (2017). Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 8(1), 35–42. <https://doi.org/10.31937/si.v8i1.554>
- Suryan, W. (2014). Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach. In

- Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach* (Vol. 9781118592). <https://doi.org/10.1002/9781118830208>
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting. *Simposium Nasional RAPI*, 364–370.
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>
- Tague, N. R. (2005). The Quality Toolbox. In *Technometrics* (Vol. 37, Issue 4). <https://doi.org/10.2307/1269755>
- Thomas, N. (2011). *How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website*. Nathan Thomas. <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>
- Tun, P. M. (2014). Choosing a Mobile Application Development Approach. *Asean Journal of Management & Innovat*, 1(January 2014), 69–74. <https://doi.org/10.14456/ajmi.2014.4>
- Veni Manik, Hetty Primasari, C., Yohanes Priadi Wibisono, & Aloysius Bagas Pradipta Irianto. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1.286>
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i1.920>
- Walter R. Borg, Joyce P. Gall, M. D. G. (2007). Voices in educational research: An introduction. In *Qualitative Voices in Educational Research*. <https://doi.org/10.4324/9781003008064-1>
- Wong, E. (2016). *Eight Golden Rules Will Help You Design Better Interfaces*. Euphemia Wong. <https://www.interaction-design.org/literature/article/shneiderman-s-eight-golden-rules-will-help-you-design-better-interfaces>