

## DAFTAR PUSTAKA

- Anindyaputri, I. (2021). *Apakah Information Architecture Adalah Hal Penting dalam Bisnis?* Glints. <https://glints.com/id/lowongan/information-architecture-adalah/#.Y9uhA3ZBzIU>
- Anwar, M. C. (2021). *BUMDesaa adalah Badan Usaha Milik Desa, Apa Fungsinya?* Kompas.Com. <https://money.kompas.com/read/2021/10/06/150107326/BUMDesa-adalah-badan-usaha-milik-desa-apa-fungsinya?page=all>
- Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 160–166. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>
- Ashshofiah, P. A. T., Natasia, S. R., Hartanti, Y. E., & Muhammad, J. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Tenaga Kerja Dan Trasmigrasi Kabupaten XYZ Menggunakan Metode Think-Aloud. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(2), 134–143. <https://doi.org/10.36294/jurti.v5i2.2057>
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method. *Jurnal Sisfotenika*, 11(1), 26. <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>
- Auliyaa, T. N. (2021). *Prototype Interactions and Animations pada Figma*. Binus Niversity. <https://sis.binus.ac.id/2021/04/21/prototype-interactions-and-animations-pada-figma/>
- Autodika. (2019). *Cara Membuat Skenarion Testing Untuk Melakukan Pengujian Aplikasi*. <https://www.autodika.com/2019/12/cara-membuat-skenario-testing.html>
- Azis, N. (2022). *Analisis Perancangan Sistem informasi* (Vol. 21, Issue 1). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Beny, Yani, H., & Ningrum, G. M. (2019). Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi dengan Metode Usability Test dan System Usability Scale. *Computer, Information System & Technology Management*, 2(1), 30–34. <https://doi.org/10.25273/research.v2i1.4282>
- Br. Sianipar, C. O., Ukar, K., & Permana, B. (2021). Evaluasi Antarmuka Pengguna Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna Dengan Metode Heuristic Dan Think Aloud. *Media Informatika*, 20(3), 171–178.
- Bauroziq. (2023). Apa itu Functional Specification Document (FSD)?. <https://caraguna.com/apa-itu-functional-specification-document/>

- Dananjaya, M. W. P., Indrawan, G., & Sariyasa. (2022). Perancangan Tampilan Aplikasi Pembelajaran Pinandita dengan Metode Five Planes, Heuristic Evaluation, Concurrent Think Aloud, Serta Cognitive Walkthrough. *Jurnal Riset Komputer*, 9(1), 93–101. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i1.3859>
- Dewi, P. W. S., Dantes, G. R., & Indrawan, G. (2020). User Experience Evaluation Of E-report Application Using Cognitive Walkthrough (CW), Heuristic Evaluation (HE) And User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Physics: Conference Series*, 1516(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1516/1/012024>
- Dwinawan. (2017). *Istilah istilah dalam bidang UI/UX*. Medium. <https://medium.com/insightdesign/istilah-istilah-dalam-bidang-ui-ux-59f125628742>
- Fajriati, D. I., & Subhiyakto, R. E. (2021). Perancangan Mockup User Interface (Ui) Berdasarkan User Experience (Ux) Aplikasi Belajar Bahasa Arab Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 115–124.
- Farisi, A., & Wicaksana, M. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Sistem Pengelola Jurnal Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2016–2026. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i3.3328>
- Geasela, Y. M., Ranting, P., & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i2.3741>
- Gunawan, I. M. A. O., Indrawan, G., & Sariyasa. (2021). User Experience Evaluation Of Academic Progress Information systems Using Retrospective Think Aloud And User Experience Questionnaire. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012015>
- Handayani, M. T. (2022). *Wireframe: 3 Elemen dan Bedanya dengan Mockup Dan Prototype!* Ekrut Media. <https://www.ekrut.com/media/wireframe-adalah>
- Haryanto, E., & Setiyorini, A. (2022). Implementasi User Experience Design Pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Praktikum Online Berbasis Mobile. *Informasi Interaktif*, 7(1), 60–69. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Henderi, Aliftiar, P., & Hibatullah, A. (2021). Prototype User Interface Mobile App E-Learning. *Journal CERITA*, 7(1), 61–70. <https://doi.org/10.33050/cerita.v7i1.1480>

- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 6(1), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Husna, H. T., Susanti, F., & Pratondo, A. (2020). Perancangan Dan Implementasi Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. In *eProceedings of Applied Science* (Vol. 6, Issue 2, pp. 2697–2706).
- Ike Kusuma, P., Wijoyo, S. H., & Mursityo, Y. T. (2019). Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience questionnaire (UEQ) (Studi Kasus Pada Airy Rooms). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6748–6756. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5800/2754>
- Irwansyah, I. P., Damuri, A., & Yudaningsih, N. (2022). Pemodelan Sistem Infomasi Keuangan Sekolah Menggunakan Model User Experience Design. *Tematik (Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi)*, 5(1), 94–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.931>
- Jelantik, S. G. N. K. S. A., Satwika, I. P., & Anggara, I. N. Y. (2019). Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 95–106. <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/382>
- Joel. (2017). *Cara Menulis Skenario Tugas yang Baik untuk User Testing*. Evantotuts. <https://webdesign.tutsplus.com/id/tutorials/how-to-write-good-task-scenarios-for-user-testing--cms-29496>
- Junaedi, N. L. (2022). *User persona: Pengertian, tujuan, cara membuat, dan 3 contohnya*. Ekrut Media. <https://www.ekrut.com/media/user-persona-adalah>
- Kujala, S., Roto, V., Väänänen-Vainio-Mattila, K., Karapanos, E., & Sinnelä, A. (2011). UX Curve: A method for evaluating long-term user experience. *Interacting with Computers*, 23(5), 473–483. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2011.06.005>
- Mahardika, W., Wibirama, S., Ferdiana, R., & Kusumawardani, S. S. (2018). A Novel User Experience Study Of Parallax Scrolling Using Eye Tracking And User Experience Questionnaire. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 8(4), 1226–1233. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.8.4.6500>
- Margesthi, B. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Di Laboratorium Komputer AMIK Harapan Bangsa Surakarta*. 53(9).

<https://eprints.sinus.ac.id/157/>

- Malvia, K. (2020). 8 Golden Rules of Interface Design. Uxplanet. <https://uxplanet.org/8-golden-rules-of-interface-design-e80a17a1312f>.
- Martono, K. T., Eridani, & Isabella, D. I. S. (2020). User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 6(1), 1–11.
- Mulyawan, R. (2023). *Information Architecture (IA): Pengertian, Apa itu Arsitektur Informasi? Sejarah, Tujuan, Jenis, Macam, Perbedaannya dengan UX dan UI, serta Pentingnya!* <https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-information-architecture-ia-adalah/>
- Nuramalia, E. (2020). *Rancang Bangun Sistem Aplikasi E-Learning Berbasis Web Di Smk Unggulan Nu Mojoagung* (Vol. 2, Issue 1). Universitas Darul' Ulum.
- Nurworo, W. (2019). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Online Pada Toko Deni Motor. *Narratives of Therapists' Lives*, 1.
- Peachpit. (2011). The Elements of User Experience: The Scope Plane: Functional Specifications and Content Requirements. <https://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1681039&seqNum=5>
- Pandu, & Fajar, A. N. (2019). E-learning Implementation Using User Experience Questionnaire. *Journal of Physics: Conference Series*, 1367(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1367/1/012015>
- Patria, R. (2022). *Mengenal User Interface: Definisi, Fungsi, dan Contohnya*. Domainsia. <https://www.domainsia.com/berita/user-interface/>
- Phillips, A. C. E. (2014). *The Usefulness of 'Think - Aloud' for Evaluating Questionnaires in use in the Health Domain*.
- Prajarini, D. (2018). Perancangan Prototype Web Profile Desa Wisata Dan Kerajinan Gamplong Sleman Dengan Metode Desain User Experience. *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 249–259. <https://doi.org/10.37505/aksa.v2i1.19>
- Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI / UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 980–987. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., Aditama, P. W., & Tahalea, S. P. (2021). Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Natural Science and Engineering*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v5i1.29289>

- Ramadhan, E. G. (2017). *Low fidelity dan high fidelity Mockup*. UNIKOM Codelabs. <https://medium.com/codelabs-unikom/low-fidelity-dan-high-fidelity-mockup-a40f04b4af69>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isal, R. Y. K., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring user experience of the student-centered E-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 58–79.
- Sari, R. M., Nugroho, I. M., & T, M. H. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking. *Information Management for Educators and Professionals*, 6(2), 121–130.
- Schrepp, M. (2019a). *Buku Panduan Kuesioner*. 1–15.
- Schrepp, M. (2019b). User Experience Questionnaire Handbook. In *ResearchGate* (Issue 8). <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2815.0245>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2018). *User Experience Questionnaire*. Tim UEQ. <https://www.ueq-online.org/>
- Sianturi, R. (2020). *What is User Experience Design?* <https://riyanthisianturi.com/what-is-user-experience-design/>
- Stull, E. (2018). *Fundamentals for Non-UX Professionals*.
- Sulaksana, J., & Nuryanti, I. (2019). Strategi Pengembangan Badan Usaha Milik Desa (BUMDesa) Kasus Di BUMDesa Mitra Sejahtera Desa Cibunt Kecamatan Argapura Kabupaten Majalengka. *Jurnal Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis (JEPA)*, 3(2), 348–359. <https://doi.org/10.21776/ub.jepa.2019.003.02.11>
- Sulistiya, M., Mu'afi, Z., Natasia, S. R., & Yusuf, M. (2021). Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Jurnal Telematika*, 16(1), 25–32.
- Surya, D. (2017). *Apa itu desain interaksi?* Medium. <https://medium.com/@dhrmo/apa-itu-desain-interaksi-96fa94abe729>
- Tim IDEO. (2009). *Human cente design toolk* (Vol. 2). [http://www.ideo.com/images/uploads/hcd\\_toolkit/IDEO\\_HCD\\_ToolKit.pdf](http://www.ideo.com/images/uploads/hcd_toolkit/IDEO_HCD_ToolKit.pdf)
- Timedoor. (2021). *Website VS Aplikasi Mobile: Mana yang lebih baik ketika memulai bisnis?* <https://id.timedoor.net/blogs/Website-VS-Aplikasi-Mobile-Mana-yang-lebih-baik-ketika-memulai-bisnis/>
- Undang-Undang Republik Indonesia, 6 ACM International Conference

Proceeding Series (2014). <https://doi.org/10.1145/2904081.2904088>

Webster, R., & Dues, J. F. (2017). System usability scale (SUS): Oculus Rift® DK2 and Samsung Gear VR®. *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings*, 1–12. <https://doi.org/10.18260/1-2--28899>

Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *JSHT-Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31. <http://journal.vokasi.ui.ac.id/index.php/jsht/article/download/116/92>

Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). Pengukuran User Experience pada E-Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Mantik Penusa*, 2(2018), 146–151.

