

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. A., Sagirani, T., & Kartikasari, P. (2024). Evaluasi dan Perbaikan Rancangan User Interface pada Website Surabaya Mengaji dengan Menggunakan Metode Design Sprint. *Jnteti*, 9(3), 150–157.
- Aditama, G., Soedijono, B., & Muhammad, A. H. (2023). Pengukuran User Experience Penggunaan Krapyak-U Menggunakan Framework User Experience Questionnaire Plus. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1284–1290. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6725>
- Alek. (2022). Peningkatan Kualitas Pendidikan Untuk Mencetak Sumber Daya Manusia Berkualitas Menuju Indonesia Unggul. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 1.
- Alfandy, R. R., Rahmawati, E., & Wahyuningtyas, N. (2022). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Paket Pernikahan Pada Salon Lian Dengan Metode Design Sprint. *Jsika*, 11(2), 1–11. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6282/>
- Alijoyo, A., Wijaya, B., & Jacob, I. (2021). Structured or Semi Structured Interview | PDF | Bisnis. <https://id.scribd.com/document/498304337/Structured-or-Semi-structured-Interview>
- Amiruddin Siahaan, Syukri, M., Nazri, E., & Azmar, A. (2022). Peningkatan Kualitas Pendidikan Sekolah Unggulan dan Perguruan Tinggi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 175–193. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.78>
- Andryadi, A. A., & Fatonah, N. H. (2021). Analisis User Experience Dan User Interface (UI/UX) Pada Website Menggunakan Metode Google Design Sprint (Studi Kasus: CV Tirta Kalimaya). *Jurnal Teknologi dan Bisnis*, 3(2), 137–144. <https://doi.org/10.37087/jtb.v3i2.61>
- Arine Lupita Dyayu, Beny, H. Y. (2023). Evaluasi *Usability* Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode *Usability Testing* dan System

- Usability Scale (SUS) Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS). Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS), 3(1), 395–404. <https://doi.org/10.33998/jms.2023.3.1.720>*
- Ariyanto, A. S. S. (2024). Analisis User Experience Pada Aplikasi Voting Berbasis Flutter: Studi Evaluasi Menggunakan UEQ+. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, 8(1), 72–78. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol8No1.pp72-78>
- Ashshiddiqy, N. R., Luh, N., Ning, P., Putri, S., Putu, B., Nirmala, W., & Ita, A. A. I. (2021). Perancangan Mobile Application untuk Startup montirkeliling.com dengan Metode Design Sprint. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 238–250. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.38999>
- Darma, U. B. (2021). Penerapan Metode *Prototype* Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(1), 16–27. <https://doi.org/10.51519/journalsea.v2i1.89>
- Devi Amitha Shofiani, Hotimah Khusnul, A Ramadhan Sakha, Karimullah Achmad, & Anshori M. Isa. (2024). Mewawancarai Kandidat: Strategi untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas. *MASMAN : Master Manajemen*, 2(2), 66–78. <https://doi.org/10.59603/masman.v2i2.387>
- 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). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1516/1/012024>
- Diatmika, I. K. A. I., Sunarya, I. M. G., & Gunadi, I. G. A. (2025). Evaluasi Layanan Pengaduan Masyarakat Pro Denpasar Sebagai Platform E-Government Menggunakan Webqual 4.0, E-Govqual Dan Importance Performance Analysis. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(2). <https://pengaduan.denpasarkota.go.id/>.

- Dwiansyah, Z., Rizaldinata, W., Fitra Mahesya, A., & Junadhi. (2023). Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 12(3), 1701–1712. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v12i3.1544>
- Farhat, M., Nugroho, B. A., & Yusuf, A. (2024). Evaluasi User Interface Dan User Experience Website Jumpstart Coffee Menggunakan Metode *Usability Testing* Dan System *Usability Scale*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 12313–12320. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11777>
- Hamidah, I., Bangkit Indarmawan Nugroho, & Sarif Surejo. (2023). Penerapan Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Antarmuka Sistem Informasi Akademik. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, 5(1), 111–120. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i1.2467>
- Hendri, Despita Meisak, S. R. A. (2022). Penerapan Metode *Prototype* Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi. *Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(4), 1–11. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i4.1066>
- Hermanto, A. (2021). Spark Inspiration with the Lightning Demo. <https://academy.relab.com.au/Design-Sprint/Lightning-Demo-A-Fast-Way-To-Ignite-Inspiration-In-A-Design-Sprint/>
- Hinderks, A., Meiners, A. L., Domínguez-Mayo, F. J., & Thomaschewski, J. (2020). Applying Importance-Performance Analysis (IPA) to interpret the results of the user experience questionnaire (UEQ). *Journal of Web Engineering*, 19(2), 243–266. <https://doi.org/10.13052/jwe1540-9589.1926>
- Hutahaea, J. (2014). Konsep sistem informasi - Juperson Hutahaea - Google Buku. <https://books.google.co.id/books?id=eHZfEQAAQBAJ&lpg=PR7&o>

- ts=6_Y2JT6xVn&dq=info%3AKNTfPrYO9EAJ%3Ascholar.google.com&lr&pg=PA13#v=onepage&q&f=false
- Hutchings, S. (2020). Long-Term Goals - The Design Sprint Unpacked | The Familiar. <https://www.thefamiliar.tech/blog/2020-11-19-long-term-goals-the-design-sprint-unpacked>
- Indrawan, G. (2026). User experience *Testing* on Smart Human Capital *Dashboard* (SHUCADA) from PT Studio Kami Mandiri using User Experience Questionnaire (UEQ). *Matrix: Jurnal Manajemen Teknologi dan Informatika*, 16, 39–48. <https://doi.org/10.31940/matrix.v16i1.39-48>
- Kementrian Hukum dan HAM. (2012). UU RI No. 12/2012 tentang Pendidikan Tinggi. Undang Undang, 18.
- Khoirunisa, N. I., & Ramadhani, E. (2022). Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 3(4), 464. <https://doi.org/10.30865/json.v3i4.4262>
- Knapp, J., Zeratsky, J., & Colburn, J. (2025). The Remote Design Sprint Guide. <https://www.thesprintbook.com/articles/remote-design-sprint-guide>
- Larasati, I. (2020). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode *Usability Testing*. *Computatio : Journal of Computer Science and Information Systems*, 4(1), 68. <https://doi.org/10.24912/computatio.v4i1.6689>
- Lim, C., & Tanamal, R. (2023). Analisis *Usability Testing* Pada Penggunaan Aplikasi Dognosis Menggunakan Metode System *Usability* Scale. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(2), 196–207. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v10i2.4736>
- Made, I. G., Dwipayana, S., Candiasa, I. M., Joni, L., & Dewi, E. (2025). *Usability* Evaluation of Lecturer Information System using CTA, Performance Measurement and SUS. *Sinkron : Jurnal dan Penelitian*

- Teknik Informatika, 9(1), 149–159.
<https://doi.org/10.33395/sinkron.v9i1.14315>
- Meiners, A. L., Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2024a). A Benchmark for the UEQ+ Framework: Construction of a Simple Tool to Quickly Interpret UEQ+ KPIs. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 9(1), 104–111.
<https://doi.org/10.9781/IJIMAI.2023.05.003>
- Meiners, A. L., Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2024b). A Benchmark for the UEQ+ Framework: Construction of a Simple Tool to Quickly Interpret UEQ+ KPIs. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 9(1), 104–111.
<https://doi.org/10.9781/IJIMAI.2023.05.003>
- Mentayani, N. P. A., Satwika, I. P., Pramesti Dwi Putri, I. G. A., Paramitha, A. A. I. I., & Tiawan, T. (2022). Analisis Dan Perancangan User Interface Sistem Informasi Pembayaran Mahasiswa STMIK Primakara Berbasis Web. *Technomedia Journal*, 7(1), 78–89.
<https://doi.org/10.33050/tmj.v7i1.1850>
- Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. (2025). Permendiktisaintek Nomor 39 Tahun 2025. 1–47.
- Mulyadi, E., Kurniasari, A. A., & Wiryawan, I. G. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemantauan Pelaporan Di Unit Pusat Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Menggunakan Design Sprint. *Jurnal INTEK*, 7(1), 55–62. <https://doi.org/10.37729/intek.v7i1.4850>
- Mulyawan, I. G. S., Candiasa, I. M., Gede, D., Divayana, H., & Journal, S. (2022). Evaluasi Sistem Informasi Manajemen Daerah – Barang Milik Daerah Menggunakan Framework ITIL Pada Area Service Operation Dengan Pendekatan Framework CMMI-SVC. *SINTECH JOURNAL*, 5(1), 103–113. <https://doi.org/10.31598>
- Mz, Y. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan.1(1), 34–43.

- Nielsen, J. (2000). Why You Only Need to Test with 5 Users - NN/G. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Putra, I. G. P. A. A., Candiasa, I. M., & Sukajaya, I. N. (2025). *Usability Evaluation of the Undiksha Letter Management System Website Using Performance Measurement, Think Aloud, And Mouse Tracking Methods*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 14(3), 616–624. <https://doi.org/10.23887/janapati.v14i3.100659>
- Putri Alissyah, & Adhitama Rifki. (2024). *Desain Interaksi Website Edukasi Kekerasan Seksual di Era Digital Menggunakan Metode Design Sprint: Studi Kasus PPKS Institut Teknologi Telkom Purwokerto*. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 1850–1864. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.2436>
- Putri, I. K., & Sugiarto. (2026). *The Impact of Digital Leadership on the Use of Digital Resources by Students in the Library and Information Science Program at Universitas Negeri Jakarta*. *TADWIN: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 7(1), 54–64. <https://doi.org/10.19109/tadwin.v7i1.31960>
- Putu, I., Widyantara, E., Made, I., & Sunarya, G. (2025). *Evaluation of the Success of TPP Information System Implementation Using the Hot-Fit Method*. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, 5. <http://eduvest.greenvest.co.id>
- Putu, N., Anggreni, R., Wayan, N., Karuni, I., Agus, I. M., & Gunawan, O. (2025). *Perencanaan Strategis Sistem Informasi Menggunakan TOGAF pada Program Pascasarjana Magister Manajemen Universitas Triatma Mulya*. 5(2), 460–473.
- Reynaldi, A. (2019). *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost. Dalam Time (Vol. 6, Nomor 3)*.

- Rizky Ditya A Rachman, Yogi Prasetyo, R. G. G. (2023). Implementasi Metode Design Sprint pada Pernacangan User Experience dan User Interface Website PPID untuk PT Pembangunan Perumahan Persero Tbk. 3(2), 1–12.
- Rusdiana, I. (2021). Human-Computer Interaction (HCI) dan Implikasinya Terhadap Perubahan Pola Komunikasi Keluarga. *Journal of Law and Family Studies*, 3(1), 51–66. <https://doi.org/10.21154/syakhsiyyah.v3i1.2984>
- Safitri, D. A., Az-Zahra, H. M., & Afirianto, T. (2022). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Manajemen Praktik Kerja Lapangan berbasis Mobile menggunakan Metode Human Centered Design di SMK Negeri 1 Sumenep. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(8), 3796–3804. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Safitri Leli, Dalilah Nadiyah, M. M. (2024). Perancangan User Interface Dan User Experience Website Reservasi Rima Villa Ciwidey Dengan Metode Design Thinking. *Metode Design Thinking*. 2(2).
- Salsabila, Z., Halim, F., Damanik, R., & Cinta, T. P. (2024). Menggunakan Metode UEQ+ Dalam Menganalisis Dan Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Mobile JKN. *JSAI: Journal Scientific and Applied Informatics*, 7(3). <https://doi.org/10.36085>
- Salsabila, Z., Halim, F., Lumban gaol, A. F. F. P., & Hutauruk, A. A. (2023). Penggunaan User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Mypertamina. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(4), 1856–1867.
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Hasani, L. M., Fitriansyah, R., & Setyanto, A. (2022). Heliyon The use of User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) for cross-cultural UX research: evaluating Zoom and Learn Quran Tajwid as online learning tools. *Heliyon*, 8(11), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11748>

- Sapruddin, Rahelli, Y., Fitriyana, Ayunira, L. M., Maisaroh, H., & Rahmawati, V. (2025). Peran Penjaminan Mutu Dalam Meningkatkan Akreditasi Perguruan Tinggi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Multazam*, 7(1), 30–45. <https://doi.org/10.54892/jmpa.v7i1.61>
- Sari, V. F. A., Kanthi, Y. A., & Yahya, S. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi E-Nelayan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Sprint. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 14–26. <https://doi.org/10.32664/mavis.v4i01.652>
- Sasmita, N. M. A., Candiasa, I. M., & Divayana, D. G. H. (2022). Analisis Kesuksesan Sistem Informasi Unggulan Universitas Ngurah Rai (Sunari) Menggunakan Metode Delone And Mclean. *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)*, 7(2), 36–49. <https://doi.org/10.23887/jik.v7i2.4020>
- Schrepp, M., Kollmorgen, J., Meiners, A. L., Hinderks, A., Winter, D., Santoso, H. B., & Thomaschewski, J. (2023). On the Importance of UX Quality Aspects for Different Product Categories. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 8(2), 232–246. <https://doi.org/10.9781/IJIMAI.2023.03.001>
- Schrepp, M., Version, T., Ueq, T., Ueq, T., Ueq, T., Ueq, T., Ueq, T., & Ueq, T. (2020). Handbook for the modular extension of the User Experience Questionnaire. 1–19.
- Setiawan, D. R., & Mountaines, P. E. (2022). Perancangan Tampilan Antarmuka Situs Web UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma. *Jurnal Teknik Komputer*, 1(3), 132–140. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i3.37608>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>

- Sugiharti, T. I., & Mujiastuti, R. (2023). Pembuatan *Prototype* Aplikasi Mimopay Dengan Metode Design Thinking. *Just IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 13(3), 191–198. <https://doi.org/10.24853/justit.13.3.191-198>
- Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Syaputra, A., & Amalia, R. (2023). Pengukuran Kualitas Website Institut Ilmu Kesehatan Dan Teknologi Muhammadiyah Menggunakan Metode WebQual 4.0. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 7(3), 1227–1237. <https://doi.org/10.33379/gtech.v7i3.2841>
- Tasya, S., & Setyantoro, D. (2025). Pengembangan Antarmuka Pengguna (User Interface) Sistem Pengelolaan Beasiswa Berbasis Website dengan Pendekatan Cognitive Walkthrough. *IKRAITH-INFORMATIKA*, 9(2), 37–48. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v9i2.4388>
- Usability Starter Kit* – Digital.gov. (t.t.). Diambil 12 Januari 2026, dari <https://digital.gov/resources/digitalgov-user-experience-resources/digitalgov-user-experience-program-Usability-starter-kit>
- Wahyu, I. W. B., Niarta, P., & Candiasa, I. M. (2021). Evaluasi Sistem Informasi Dosen Pada ITB Stikom Bali Menggunakan Metode (Pieces) Performance Information Economics Control *Efficiency And Service*. *Janapati*, 10(3), 123–136. <https://doi.org/10.23887/janapati.v10i3.34973>
- Wayan, N., & Agustini, E. (2025). Evaluating User Experience of the Undiknas Mobile Application with User Experience Questionnaire (UEQ). *Ida Ayu Iswari Pidada*, 10(4), 4072–4081. <https://doi.org/10.29100/jipi.v10i4.9461>

- Widhiyanti, K., Karina, A., & Atmani, P. (2021). Penerapan Metode Prototyping Dalam Perancangan Interface Sistem Unggah Portofolio Penerimaan Mahasiswa Baru Diploma ISI Yogyakarta Application of the Prototyping Method in Designing the Upload System Interface for Diploma New Student Admissions ISI Yogyakarta. 10(2), 88–95. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i2.308>
- Yuda Sadewa, M., Agus Panji Sujaya, M., Agus Oka Gunawan, I. M., & Indrawan, G. (2024). Evaluasi Pengalaman Pengguna Website PPID Undiksha Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). (5). <https://doi.org/10.23887/insert.v5i1.70383>

