

DAFTAR PUSTAKA

- Hasibuan, D. P., Santoso, H. B., Yunita, A., & Rahmah, A. (2020). An Indonesian Adaptation of the E-Learning Usability Scale. *Journal of Physics: Conference Series*, 1566(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1566/1/012051>
- Sihombing, W. W., Aryadita, H., & Rusdianto³, D. S. (2019). *Perancangan Dashboard Untuk Monitoring Dan Evaluasi (Studi Kasus : FILKOM UB)* (Vol. 3, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM PRESENSI KARYAWAN DENGAN TEKNOLOGI GPS BERBASIS WEB PADA PT BPR DANA MAKMUR BATAM. In *JURNAL COMASIE* (Vol. 04, Issue 04).
- Junita Maulani, T., & Reza Perdanakusuma, A. (2021). *Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com)* (Vol. 5, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kurnianto, F., Informatika, J., Industri, F. T., Gustri, E., & Jurusan Informatika, W. (n.d.). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk*

Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung.

- Sihaloho, F. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1).
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse33>
- Chusnan Widodo, A., & Gustri Wahyuni, E. (n.d.). *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi.*
- Adnan, F., Prasetyo, B., & Nuriman, N. (2017). Usability testing analysis on the Bana game as education game design references on junior high school. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1), 88–94.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v6i1.9597>
- Rowi, S., & Achmadi, F. (2024). Usability Test Using the System Usability Scale in the Industrial Engineering Laboratory Universitas X Indonesia. *Jurnal Sains Dan Aplikasi Keilmuan Teknik Industri (SAKTI)*, 4(1), 39–46.
<https://doi.org/10.33479/sakti.v4i1.89>
- Prayoga, A., Kusuma, C. W., Christy, M., & Andika, R. (n.d.). *Christy dan Andika-Analisis User Experience*

Jogjakita Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).

Publikasi, A. J., Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). *MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT MENJADI LEBIH INTERAKTIF DI ERA SOCIETY 5.0*. 1(6), 552–555.

<https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>

Kurnianto, F., Informatika, J., Industri, F. T., Gustri, E., & Jurusan Informatika, W. (n.d.). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung*.

https://web.facebook.com/BPJSTKinfo/posts/logo-bpjs-ketenagakerjaan-terdiri-dari-4-warna-yang-masing-masing-memiliki-arti-w/736507436433719/?_rdc=3&_rdr#

Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan, J., & PELANGGAN KEPUASAN PELANGGAN Ngurah Rangga Wiwesa, K. (2021). *USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA*

- KEPUASAN PELANGGAN. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).
- Rotama Marbun, R., Mufied, F., Anshary, A., Fauzi, R., Program,), Informasi, S. S., Telekomunikasi, J., Buah, T., Bandung, B., & Barat, J. (n.d.). *PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEONG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN*.
- Aditia, A., Rahmi, R., & Buduroh, M. (2024). Evaluation of Universitas Indonesia Library Website Using UX Questionnaire and Usability Testing. *Media Pustakawan*, 31(1), 1–14. <https://doi.org/10.37014/medpus.v31i1.4987>
- Junita Maulani, T., & Reza Perdanakusuma, A. (2021). *Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com)* (Vol. 5, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Galih, G., Muhammad, A., & Imadudin, I. (2023). ANALISIS USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA WEBSITE COFFEE SUFI MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(2), 681–693. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i2.1069>

- Ticoalu, G. B., Alwiah Musdar, I., Munir, A., Stmik, I., & Makassar, K. (n.d.). *EVALUASI DAN PERBAIKAN UI/UX WEBSITE INVITEES MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN*.
<https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- Sains, J., Teknologi, D., Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (n.d.). *PENGUNAAN USABILITY TESTING SEBAGAI ALAT EVALUASI WEBSITE KRS ONLINE PADA PERGURUAN TINGGI*.
- Khanza Pangestu, K., Lathif, T., Suryanto, M., & Pratama, A. (2023). Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) SEBAGAI METODE PENGUKURAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA VIRTUAL CAMPUS TOUR UPN*. 442 *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 442–451.
<https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>
- Nurdin, M., & Muhaemin, A. (n.d.). *MENGUKUR USER EXPERIENCE SISTEM INFORMASI AKADEMIK*.
www.ueq-online.org.
- Dyah Savitri, A., & Indah Ratnasari, C. (2023). *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Implementasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk Mengevaluasi*

- Pengalaman Pengguna pada UII RAS. *Media Online*, 4(3), 1352–1361. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1444>
- Yehezkiel, S., Marpaung, R., & Nuraeni, N. (2023). Evaluasi User Experience Website E-Learning My-Elnusa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *JURNAL SWABUMI*, 11(1), 2023.
- Nyoman Tri Anindia Putra, I., Sepdyana Kartini, K., Wirayudi Aditama, P., & Prian Tahalea, S. (2021). Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Natural Science and Engineering*, 5, 25–29. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v5i>
- Hasibuan, D. P., Santoso, H. B., Yunita, A., & Rahmah, A. (2020). An Indonesian Adaptation of the E-Learning Usability Scale. *Journal of Physics: Conference Series*, 1566(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1566/1/012051>
- Azizah, E. N., Gito Resmi, M., & Alam, S. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE PENGENALAN BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO). In *Jurnal MNEMONIC* (Vol. 6, Issue 1).
- Pratiwi, H., Wahyuningsih, Y., & Oktaviani, Y. C. (2022). METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

- ARSITEKTUR NUSANTARA. In *Seminar Nasional Rekayasa* (Vol. 2).
- Chusnan Widodo, A., & Gustri Wahyuni, E. (n.d.). *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi*.
- Putu, I., Pratama, A. A., Istri, A. A., Paramitha, I., & Satwika, I. P. (n.d.). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property*.
- Buana Ayu, T., & Wijaya, N. (n.d.). 2 ND MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023 PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID. <https://www.payoprint.id/>.
- Putu, I., Pratama, A. A., Istri, A. A., Paramitha, I., & Satwika, I. P. (n.d.). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus JRO Sandat Property*.
- Mirza Maulana, Y. (2023). Tinjauan Naratif: Analisis dan Pemodelan Proses Bisnis sebagai Perbaikan Proses Bisnis pada Organisasi Narative Review: Business Process Analysis and Modeling as Business Process Improvement in Organizations. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI) Naskah Diterima 12 Januari*. <https://doi.org/10.34010/jati.v13i1>

- Prihartini, N. (n.d.). *Pemetaan Proses Bisnis AS-IS dalam Manajemen Layanan TOEIC Institusi Vokasi*.
- Maulana, Y. M. (2023). Model Perencanaan Pemodelan Proses Bisnis berdasarkan Business Process Management. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(1), 73–85.
<https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.1.722>
- Figjam-Figma Learn-Help Center. <https://help.figma.com/hc/en-us/categories/360002051633-FigJam>
- H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Yugo Kartono Isal, Y. Utomo, and B. Priyogi, “Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment,” *J. Educ. Online-JEO*, vol. 13, no. 1, pp. 142–166, 2016.
- Sihaloho, F. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experince (UX) Aplikasi pendistribution alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1).
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse33>