

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiansyah, M. A., Fahmi, H., Mubarak, M. Al, Nurhalikin, I., & Salat, J. (2025). *Penerapan Prinsip Interaksi Manusia dan Komputer Dalam Pengembangan Aplikasi Perbankan: Studi Kasus Bank Aceh Cabang Sigli*. 16, 1–8. <https://ojs.unimal.ac.id/techsi/article/view/19808?utm>
- Akbar, I. (2024). *Penerapan System Usability Scale dalam Pengukuran Kebergunaan Website SMKN 13 Bandung*. 7(1), 1–7. <https://jurnal.masoemuniversitas.ac.id/index.php/internal/article/view/865/664>
- Arivia, D. P., Duskarnaen, M. F., & Putra, Z. E. F. F. (2024). *Pengembangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi Inventaris Berbasis Website Pada CV. Jayanti Jaya Dengan Metode Five Planes*. 8(2), 11–20. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/view/53186/19060>
- Aulia, C. M., Prabadh, I. A., & Wilonotomo. (2025). *Systematic Literature Review: Metode Perancangan UI/UX Dalam Pengembangan Aplikasi Digital*. 10(September), 234–248. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/32760/16836>
- Bastiani, M. S. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking dalam Tata Panggung Teater Karma Gadis Bisu Karya NS*. 5(2). <https://journal.isi.ac.id/index.php/DTR/article/download/9536/3122?utm>
- Darmawan, M. J., & Sutanto, R. P. (2023). *Penerapan Design Thinking pada Perancangan Fitur Fleet Management dalam Website Transportation Management System Waresix*. 23(2), 113–122. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.113-122>
- Ferdi, Z. P. F., Ajie, H., & Safitri, I. A. (2021). *Designing A User Interface and User Experience from Piring Makanku Application by Using Figma Application for Teens*. 5(36), 308–315. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/teknologi/article/view/3347?utm>
- Fikriliani, C., & Panjaitan, F. (2025). *Perancangan UI/UX pada Website Inventaris Barang Menggunakan Metode Design Thinking*. 5(January), 463–472. https://journal.irpi.or.id/index.php/malcom/article/view/1850?utm_source=chatgpt.com
- Gemajasa, P. F. (2001). *Profil Perusahaan*. <https://flamboyangemajasa.com/>
- Hastings, N. A. J. (2021). *Physical Asset Management*. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-62836-9?utm>
- Hohm, A., Happel, O., Hurtienne, J., & Grundgeiger, T. (2022). User experience in safety-critical domains: a survey on motivational orientations and psychological need satisfaction in acute care. *Cognition, Technology & Work*, 24(2), 247–260. <https://doi.org/10.1007/s10111-022-00697-0>
- Huzaeni, Hendrawaty, & Kardawi, M. R. (2023). *Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Manajemen Aset pada Politeknik Negeri Lhokseumawe Menggunakan QR-Code Berbasis Web*. 8(1), 23–32.
- Indrati, A., & Saputra, B. (2023). *Analisis Usability Layanan BCA Mobile Banking*

- Berdasarkan Persepsi Pengguna Menggunakan Heuristic Evaluation. 2(1), 35–42.
<https://journal.admi.or.id/index.php/JUIT/article/download/469/534?utm>
- Iqbal, M. (2024). *Perancangan UI/UX Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design : Studi Kasus Pada Baznas Kota Depok*. <https://repository.nurulfikri.ac.id/id/eprint/477/>
- Kuntadi, C., Retnoningsih, A. I., & Finlandia, D. A. (2022). *Literature Review : Pengaruh Inventarisasi Aset, Legal Audit Aset dan Penilaian Aset Terhadap Optimalisasi Aset*. 3(4), 414–425.
<https://dinastirev.org/JEMSI/article/view/965?utm>
- Nadia, Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. (2023). *Perancangan Ulang User Interface dan User Experience (UI/UX) Website PT Subur Makmur Migas Pratama Sebagai Media Monitoring Administrasi Menggunakan Metode Human Centered-Design (HCD)*. 2(1), 53–66.
<https://doi.org/10.14710/jtk.v2i1.38090>
- Politeknik Caltex Riau. (2026).
- Saefudin, R. A. Y., & Hendri, M. (2025). *Perencanaan Bisnis PT. Yumna Berkah Nusantara*. 9(1), 2296–2320.
<https://www.journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/download/5403/2287?utm>
- Safitri, D. W., & Fadilah, E. (2024). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada SINBAR (Sistem Informasi Inventaris Barang Kantor) PT Dayamitra Telekomunikasi, TBK Regional Sumbagsel. *Jurnal Riset Sistem Informasi*, 1(4), 58–78.
- Sahrial, R., S, A. D. R., & Herdiana, E. (2025). *Perancangan Desain User Interface Dan User Experience (UI/UX) Aplikasi Panduan Shalat Berbasis Model View Controller*. 17(1).
<https://jurnal.unsur.ac.id/index.php/mjinformatika/article/view/5235?utm>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Hasani, L. M., Fitriansyah, R., & Setyanto, A. (2022). 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), e11748. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11748>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). *Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios*. 383–392.
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-07668-3_37
- Schrepp, M., Kollmorgen, J., Meiners, A., Hinderks, A., Winter, D., Santoso, H. B., & Thomaschewski, J. (2023). *On the Importance of UX Quality Aspects for Different Product Categories*. 8.
<https://doi.org/10.9781/ijimai.2023.03.001>
- Siswandi, S. A., Aneta, Y., & Tui, F. P. (2023). *Manajemen Aset Kendaraan Dinas Operasional pada Badan Keuangan Kota Gorontalo*. 2(8), 3446–3456.
<https://ulilalbabinstitute.id/index.php/JIM/article/download/1982/1617/3785?utm>
- Syaikhuddin, M. M., Wardhana, E. J., Balafif, N., & Utomo, T. P. (2022).

Perancangan User Interface Aplikasi TypeofLife Menggunakan Figma dengan Metode Prototype TypeofLife Application User Interface Design Using Figma with Prototype. 12(2), 54–61.
<https://journal.unipdu.ac.id/index.php/teknologi/article/view/3347?utm>

Widjaja, S., Wicaksono, A. P., Widayati, Y. T., Nugroho, M. F., & Sandeas, D. (2024). *Pengembangan UI/UX Sistem Pengelolaan Inventori Menggunakan Metode Design Thinking.* 9(1), 56–66.
<https://doi.org/10.33633/joins.v9i1.1031>

