

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. N. (2017). Perancangan dan Analisa User Interface Website Abelima Menggunakan Computer System Usability Questionnaire (CSUQ). *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Arief, S. F., & Sugiarti, Y. (2022). Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar*, 8(2), 87-93.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024, 7 Februari). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Diakses pada 3 April 2024, dari <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Chairoel, L., dkk. (2020). Persepsi Mahasiswa tentang Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi. *AMAR (Andalas Management Review)*.
- Christopher., & Mayatopani. H. (2024). Analisis User Experience pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pradita dengan Metode Heuristic Evaluation (HE). *Jurnal Teknoinfo*, 18(1), 239-248.
- Dharmawan, A., & Sitorus, A. F. (2019). Studi Komparatif User Experience Desain Antar Muka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Elemen Desain Studi Kasus Aplikasi Grab Dan Gojek. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(2), 15–24.
- Flew, T. (2008). *New Media: an introduction*. New York: Oxford University Pers.
- Hadi, H. P. (2010). *Rekayasa Kebergunaan Pada Sistem Informasi Kehumasan IPB*. Institut Pertanian Bogor.
- ISO 9241-210. (2009). *Part 210: Human-centred design for interactive systems*. Diakses pada 21 April 2024, dari <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-2:v1:en>
- 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.
- Lister, M. (2009). *New Media : A Critical Introduction, Second Edition*. New York: Routledge.

- Marunung, H. (2020, 17 Februari). *UX Design (UI Design)*. Diakses pada 21 April 2024, dari <https://medium.com/@hasiholanmanurung98/ux-design-ui-design-deb9048af6e0>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
- Nielsen, J. (1994, 24 April). *Ten Usability Heuristics for User Interface Design*. Diakses pada 3 April 2024, dari <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nielsen, J., Norman. D. (1998). *The Definition of User Experience (UX)*. Diakses pada 21 April 2024, dari <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Nielsen Norman Group. (n.d.). *Jakob Nielsen, Ph.D., and Principal at Nielsen Norman Group*. Diakses pada 7 Juni 2024, dari <https://www.nngroup.com/people/jakob-nielsen/>
- Puspita, A. N. (2018). Pengaruh Sistem Informasi Akademik (SIA) Berbasis Web Terhadap Kualitas Pelayanan Administrasi Akademik di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari. *Institut Agama Islam Negeri Kendari*.
- Putranto, B. D. (2023). Pengaruh User Interface (UI), User Experience (UX) dan Fitur Layanan terhadap Keputusan Pembelian Online pada Website Tako Bag Yogyakarta. *STIM YKPN Yogyakarta*.
- Reynaldi, A. (2019). Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost. *Universitas Negeri Makassar*.
- Rijal, A. K. (2016). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web pada MTS al-Muawanah Kecamatan Curug, Jakarta. *Jurnal UIN Syarif Hidayatullah*, 1(2).
- Ritonga, M. (2017). Meningkatkan Komunikasi Guru dan Wali Siswa Menggunakan Sistem Informasi Berbasis Web. *Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web iwearup. com. *COM. Visualita*, 7(2).
- Safina, A. L. (2019). Perancangan user interface dan user experience aplikasi pasarmaret.com berbasis android untuk meningkatkan pelayanan pada konsumen dan produsen pasarmaret.com. *Universitas Negeri Surakarta*.

- Shifa, N. (2022). Evaluasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) Menggunakan User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: Aplikasi Kanggo). *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- We Are Social. (2024, Januari). *We Are Social Digital 2024 Reports*. Diakses pada 3 April 2024, dari <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024/>
- Winata, F. C. (2020) Peran Media Digital Dalam Mengkomunikasikan Misi Perusahaan (Studi Kasus ‘Catatan Najwa: Episode Maudy Ayunda Suka Belajar’). *Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie*.
- Wiryan, M. B. (2011). User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. *Humaniora*, 2(2), 1158-1166.
- Yindrizar. (2021). Dampak Penggunaan Sistem Informasi Akademik Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Akademik Mahasiswa Universitas Andalas Padang. *Jurnal Manajemen Publik dan Kebijakan Publik*, 3(1).