

DAFTAR PUSTAKA

- ANSI. (1970). Standard flowchart symbols and their use in information processing (X3.5). New York: American National Standards Institute.
- Azisz, A. M., & Kusuma, W. A. (2023). Perancangan User Interface & User Experience Aplikasi TipsnTrip Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 5(2), 225–232.
- Effendy, J. C. P., Saputra, M. C., & Az-Zahra, H. M. (2025). Evaluasi Usability Aplikasi Berbasis Android LolosASN dengan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(6).
- Faridha, S., Yulianti, S., & Sugiarti, Y. (2024). Metode perancangan user interface yang paling umum digunakan: Systematic literature review. *Bit-Tech (Binary Digital - Technology)*, 7(1). <https://doi.org/10.32877/bt.v7i1.1467>
- Fathurrahman, M. I., & Sumarsono, S. (2024). Penerapan prinsip desain antarmuka dalam evaluasi user interface dan user experience e-learning. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 8(2), 171–181.
- Fitria, T. N. (2023). Using Google Forms as an Online Learning Assessment Tool for Non-EFL Students. *Journal of English Language Teaching Linguistics and Literature Studies*, 3(2), 64. <https://doi.org/10.30984/jeltis.v3i2.2641>
- Grau, S., & Rockett, T. (2022). Creating student-centred experiences: Using design thinking to create student engagement. *The Journal of Entrepreneurship*, 31(2_suppl), S135–S159. <https://doi.org/10.1177/09713557221107443>
- Hidayat, W. F., Malau, Y., Purnama, R. A., & Setiadi, A. (2024). Penerapan Model Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Informasi Desa Wisata Kabupaten Bantul. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 4(2), 133–140.
- Indriyani, D., Masayu, R., & Syifa, M. (2025). Analisis User Experience Aplikasi myBCA Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ+) dan Dampaknya Terhadap Perilaku Pengguna. *Journal of Information Systems and Business Technology*, 1(4), 25–31.
- Istikomah, S., Khusna, T. N., & Lazinu, V. (2024). Implementasi Design Thinking Dalam Desain UI/UX Pada Konten Digital Informasi Agrowisata Berbasis Web. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(2), 1–12.
- Kasih, A., & Ismail, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Online Pada Elaine Studio dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika*, 12(3), 417–426. <https://doi.org/10.36987/informatika.v12i3.6014>
- Kautsar, D. S., & Putri, S. Y. (2024). Perancangan User Interface dan User Experience Design Pada Aplikasi Pariwisata Roamright Indonesia. *Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis Cerdas*, 17(1), 30–39. <https://doi.org/10.33005/sibc.v17i1.231>
- Keenan, H. L., Duke, S., Wharrad, H., Doody, G. A., & Patel, R. (2022). Usability: An introduction to and literature review of usability testing for educational resources in radiation oncology. *Technical Innovations 5 & Patient Support in Radiation Oncology*, 24, 67–72. <https://doi.org/10.1016/j.tipsro.2022.09.001>
- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). Faktor-faktor tampilan UI/UX yang mempengaruhi psikologis manusia. *Sainteks: Jurnal Sain Dan Teknik*, 5(2), 28–33.

- Kholik, A., Soegiarto, A., & Sari, W. P. (2024). Strategi komunikasi visual dalam user interface (UI) dan user experience (UX) untuk membangun kepuasan pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(4), 335–344.
- Kurnia, S., & Nawaningtyas, N. (2024). Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain User Interface dan User Experience yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika*, 3(4), 113–119.
- Kurniawan, A. Y. (2022). Rancangan UI/UX pada Game Belajar Aksara Lampung Bersama Muli (Studi Kasus: Sekolah Dasar Swadhipa Natar). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 266–277.
- Lirungan, M. C. S., & Hakim, B. (2025). Sistem Pengelolaan Transaksi In and Out Terintegrasi Berbasis Website. *INFORMASI (Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi)*, 17(1), 141–162.
- Muzija, A., & Cholil, S. R. (2025). Penerapan Design Thinking untuk Perancangan Aplikasi Wisata di Kawasan Wisata Taman Nasional Halimun Salak. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 19(1), 49–59.
- Pramesti, T. M. A., Tolle, H., & Priyambadha, B. (2025). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Jasa Haji dan Umrah Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: PT Global Tour & Travel). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(5).
- Prastiyo, M. A., & Sundari, J. (2023). Analisis dan Rancangan UI/UX Pada PT. Sherindo Cargo dengan Metode Design Thinking dan SUS. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(2), 131–145.
- Pratiwi, A. I., & Rani, S. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(6), 249–258.
- Prawirayudha, W. B., Azka Effendi, H., Made, I., Bimamukti, P., Wijaya, A. M., Wardani, S. A., Teknologi, D., Kreatif, M., Elektronika, P., & Surabaya, N. (2022). Evaluasi User Interface pada Game Elmer & Minda Menggunakan Metode Usability Testing. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 4460–4471. <https://journal-nusantara.com/index.php/JIM/article/view/1053>
- Putra, Y. A., & Hadiq, H. (2024). Penerapan Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Website Edupariwisata Program Smart Fisheries Village. *Brahmana: Jurnal Penerapan Kecerdasan Buatan*, 5(2), 265–275.
- Ramadhana, F. A., Hakim, L., & Panduardi, F. (2024). Perancangan Ulang User Interface Menggunakan Metode Human-Centered Design Pada Aplikasi Banyuwangi Tourism. *JOURNAL ZETROEM*, 6(2), 17–26. <https://doi.org/10.36526/ztr.v6i2.3923>
- Ramadhani, P. N. U., Wijoyo, S. H., & Prakoso, B. S. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Crowdfunding Pariwisata Desa Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Pariwisata Desa Jembul Kabupaten Mojokerto). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(1), 323–332.
- Rizal, S. R. I., & Saputra, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Design Pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 25(1), 7–14.

- Rustiawan, A. (2026). Analisis Pengaruh Desain UI Terhadap Efektivitas Interaksi Pengguna. *Jurnal Komputer dan Teknologi Informasi (JUKOMTIK)*, 1(2), 80–86.
- Safitri, D. H., Az-Zahra, H. M., & Saputra, M. C. (2022). Evaluasi Usability Sosial Media Profesional “LinkedIn” Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(12), 6019–6028.
- Siahaan, O. V. Y., Damanik, F. C., Zebua, C. J., Damanik, F. N. S., & Pipin, S. J. (2022). Evaluasi Usability Pada Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 23(2), 209–218.
- Sihombing, R. F., & Suarli, P. P. (2023). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Digiroomm by Auto 2000 Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *The Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6).
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci.
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow Pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 41–51.
- Suwirmayanti, N., Pratiwi, L., Diaz, R., Suniantara, I., & Adnyana, K. (2024). Evaluasi Usability Pada Aplikasi E-Booking Salon Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKT)*, 7(5), 1467–1476. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v7i5.8108>
- Wijayanti, Y., Suyoto, S., & Hidayat, A. T. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, 3(1), 10–17.