

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rachman Malik, & Amijoyo, T. (2023). Sistem Informasi Ujian Online Pada Universitas Saintek Muhammadiyah. *INFOTECH Journal*, 9(1), 30–37. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4414>
- Adoe, A. P. M. (2022). *LKP: Perancangan UI/UX Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Berbasis Website (Studi Kasus PT. Disty Teknologi Indonesia)*. Universitas Dinamika.
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1–7.
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2).
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2).
- Darmawan, R. D., & Rohman, H. (2022). Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B: Studi Kasus UX Terhadap Ajaib-Platform Investasi Daring. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 1.
- Faisal, M., Muda, M. A., Septiana, T., & Komarudin, M. (2023). Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode User Centered Design Berbasis Web Pada Perhitungan Luasan Kumuh Balai Prasarana Permukiman Wilayah Lampung. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(2), 176–187. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i2.2921>
- Fang, R., & Pangaribuan, J. J. (2022). Pengembangan Web Pemesanan Tiket pada Perusahaan Startup Skilldemy. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(4), 340–352. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i4.575>
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) pada wireframe desain user interface dan user experience aplikasi sinopsis film. *JEIS: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43–47.
- Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 41. <https://doi.org/10.33365/jtk.v14i1.499>
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1–7.

- Kusumaningtyas, A., & Prihandoko, P. (2024). Evaluasi Layanan Kesehatan Aplikasi Depok *Single Window* Dengan Metode *System Usability Scale* dan *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 167–174. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241117714>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Nursiyam, F., & Ratnasari, A. (2018). Strategi Event Organizer dalam Menyelenggarakan Pameran (The Strategy of Event Organizer to Held an Exhibition). *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 906–913.
- Palilingan, K. Y., Santoso, A. J., & Rahayu, F. L. S. (2015). Perancangan aplikasi pencarian tempat wisata berbasis lokasi menggunakan metode user centered design (UCD)(studi kasus: kabupaten minahasa). *ReTHI*.
- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemoro, E. M. A. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS: GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(3), 940–950.
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- Respati, Y. A. (2022). Perkembangan Event Organizer. *Event Organizer: Teori Dan Praktek*, 13.
- Rianti, A., Pangestu, A., & Nurfauzan, M. F. (2022). Perancangan Prototype EFORKID sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak-anak. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 7(1), 26–35.
- Rizky, M. F., Cleopatra, M., & Parwatingtyas, D. (2021). Sistem Informasi Event Organizer Pada Wahana Entertainment Berbasis Java. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(1), 117. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i1.346>
- Setyono, R., & Adelia, S. (2020). Implementasi Teori Ron Weber Mengenai User Interface dan Input Website Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus Universitas X). *Jurnal STRATEGI-Jurnal Maranatha*, 2(2), 443–455.
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
- Subarkah, M. A. (2016). Pengaruh Media Gadget terhadap perkembangan anak. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 15(1), 125–144.
- Supangat, S., & Sandani Agista, D. F. (2023). Implementasi E-Ticketing Event Organizer Dengan Metode Non Iterative Algorithm Guidelines For Rapid Application Engineering. *SIMKOM*, 8(1), 26–38.

<https://doi.org/10.51717/simkom.v8i1.102>

Surianto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Satria Gunawan Zain, Edy, M. R., & Risal, A. A. N. (2023). PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi. *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.61255/vokatekjp.v1i2.88>