

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Survey Design: Cross Sectional dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 31–39. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1955>
- Achmadi, A., Junaedi, D., & Darwiyanto, E. (2015). Rekomendasi User Interface Pada Website Dikti Menggunakan Metode Goal Directed Design User Interface Recommendation on Dikti Website Using Goal. *Journal E-Proceeding of Engineering*, 4(3), 5063–5069.
- Aditama, D., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2020). *Perancangan Dashboard Sistem Informasi Pemeringkatan Kinerja Dosen menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: Universitas Brawijaya Annual Quality Award)*. 4(9), 1100–1109. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ahmad, A., Ihsan, M. A., Novansyah, H., Rizky, M. M., & Bakruddin. (2022). Online Digital Invitation (An Implementation with Go-Web). *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 2(2), 52–59. <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v2i2.802>
- Akbar, A. V. R., Suryanto, T. L. M., & Safitri, E. M. (2021). Analisis User Experience Pengguna Aplikasi Kai. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi (JIFoSI)*, 2(2), 244–254.
- Alam, A., Rusgianto, S., Indira HASMARINI, M., & Muhammad FARHAN, A. (2022). The Determinant of Shariah Financing in the Agricultural Sector: Evidence from Indonesia. *Journal of Asian Finance*, 9(4), 287–0298. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2022.vol9.no4.0287>
- Andrian, R. A., Yasin, A., Hanan, M. R. I., Ramadhan, M. I., Ridwan, T., & Hikmawan, R. (2022). Development of a Digital Platform Prototype, to Facilitate Inclusive Learning for Children with Special Needs. *Jurnal Online Informatika*, 7(2), 161–167. <https://doi.org/10.15575/join.v7i2.835>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Ella Deffi). CV Jejak.
- Ankit Kumar. (2019). *Why UI UX is Highly Crucial to a Successful Project*. Tricks Machine. <https://www.tricksmachine.com/2019/08/why-ui-ux-highly-crucial-successful-project.html>
- Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 161. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>
- Arifiani, H. (2014). Aplikasi Smartphone Sebagai Alat Penunjang Dalam Kegiatan Bertani. *Visualita*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.33375/vslt.v6i1.1050>
- Aulia, A. R., & Yulianti, A. L. (2019). Pengaruh City Branding “a Land of Harmony” Terhadap Minat Berkunjung Dan Keputusan Berkunjung Ke

- Puncak, Kabupaten Bogor. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)* 1,2, 3(3), 71. <https://doi.org/10.31955/mea.vol4.iss1.pp67>
- Azmi, K., Mulyati, D., & Hidayat, T. (2023). Perancangan Sistem Informasi Perdesaan Berbasis Android. *Design Journal*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.24>
- Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7963–7972. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Malang. (2020). *Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin, 2010-2020*. BADAN PUSAT STATISTIK KABUPATEN MALANG. <https://malangkab.bps.go.id/statictable/2017/05/24/620/jumlah-penduduk-menurut-kecamatan-dan-jenis-kelamin-2010-2020.html>
- Beaird, J., Walker, A., & George, J. (2020). *The Principles of Beautiful Web Design*. SitePoint.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/853/351>
- Feny Rita Fiantika, D. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasini* (Issue Maret). Alfabeta. <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Geasela, Y. M., Ranting, P., & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i2.3741>
- Hardiyansyah, H. (2018). Kualitas Pelayanan Publik - Konsep, Dimensi, Indikator, dan Implementasinya. *Gava Media*, 250. <http://eprints.binadarma.ac.id/id/eprint/382>
- Hawa, P., & Salomo, R. V. (2020). Kesiapan Digitalisasi Layanan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik Pada Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT). *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, 6(1), 8–19. <https://doi.org/10.33084/restorica.v6i1.1251>
- Heny, D. N. (2016). Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. *Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta*, 2, 183. <https://doi.org/10.28989/senatik.v2i0.77>
- Indonesia, R. (2009). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik. *Bphn.Go.Id*, 2003(1), 3.
- Iqbal, T., & Wali, M. (2022). IDOL: Retrofit-Kotlin Service-Based Online Digital Library Application and College Open Data Repository. *International*

- Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v2i1.760>
- Irawati, I., & Munajat, E. (2018). Electronic government assessment in West Java Province, Indonesia. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 96(2), 365–381.
- Jusoh, S., Almajali, S., & Abualbasal, A. (2019). A study of user experience for e-learning using interactive online technologies. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 97(15), 4036–4047.
- Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika (JTMI)*, 6(1), 10–17.
- Kristiyanto, E. N. (2016). Urgensi Keterbukaan Informasi Dalam Penyelenggaraan Pelayanan Publik. *Jurnal Penelitian Hukum DE JURE*, 16(2), 231–244.
- Lallemand, C., Gronier, G., & Koenig, V. (2015). User experience: A concept without consensus? Exploring practitioners' perspectives through an international survey. *Computers in Human Behavior*, 43, 35–48. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2014.10.048>
- Lutfi, L., & Sukoco, I. (2019). Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi. *Organum Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 02(01), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organu>
- Made Gana Hartadi, Artayasa, I. N., & Swandi, I. W. (2020). Kajian Konsep Minimalis, Fungsi, dan Makna Desain User Interface (UI) dalam Aplikasi Seluler Bukaloka. *Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(september), 82–94.
- Margono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan, Metodologi Penelitian Pendidikan. In *Jakarta : mitra wacana merdeka*. Rineka Cipta.
- Mukhsin, M. (2020). Peranan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Menerapkan Sistem Informasi Desa Dalam Publikasi Informasi Desa Di Era Globalisasi. *Teknokom*, 3(1), 7–15. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v3i1.43>
- Muqorobin, Rais, N. A. R., Efendi, T. F., Prakoso, A. S., & Tristanto, R. D. (2020). SISTEM INFORMASI KELURAHAN KRIKILAN BERBASIS WEB. *Budimas*, 02(02), 191–198.
- Nadhif, A. K., Jati, D. T. W., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 7(1), 44–55. <https://doi.org/10.55635/jic.v7i1.146>
- Nakamura, W., Marques, L., Rivero, L., Oliveira, E., & Conte, T. (2017). Are Generic UX Evaluation Techniques Enough? A study on the UX Evaluation of the Edmodo Learning Management System. *Anais Do XXVIII Simpósio Brasileiro de Informática Na Educação (SBIE 2017)*, 1(Cbie), 1007. <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2017.1007>
- Pamangkit, A. G., & Prasetyo, N. A. (2022). Rancang Bangun UI/UX pada Website Label Rekaman Indie Nahitudia Records Menggunakan Metode

- User Centered Design. *LEDGER: Journal Informatic and Information Technology*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.20895/ledger.v1i1.777>
- Prasasti, G. D. (2021). *Rata-Rata Durasi Orang Indonesia Main HP 5,5 Jam Sehari, Tertinggi di Dunia*. Liputan6. <https://www.liputan6.com/teknoread/4699226/rata-rata-durasi-orang-indonesia-main-hp-55-jam-sehari-tertinggi-di-dunia>
- Pratama, R. A. (2020). Evaluasi Usability website hangtuah menggunakan metode System Usability Scale (SUS). *175.45.187.195*.
- Purnia, D. S., & Alawiyah, T. (2020). *Metode Penelitian: Strategi Menyusun Tugas Akhir*. Graha Ilmu. <https://inlis.malangkota.go.id/opac/detail-opac?id=118329>
- Putri, I. R. (2022). *Aktivisme digital dan pemanfaatan media baru sebagai pendekatan pemberdayaan masyarakat atas isu lingkungan Digital activism and the utilization of new media as community empowerment approach to environmental issues*. 8(2), 231–246.
- Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS. *Journal of Information System Research*, 4(2), 551–561. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2868>
- Rahayuningtyas, M. R. (2022). ANALISIS EFISIENSI TEKNIS USAHATANI TEBU DI DESA ARJOSARI BAGIAN TIMUR (Studi kasus di Desa Arjosari Bagian Timur, Kecamatan Kalipare, Kabupaten Malang. *Universitas Katolik Widya Karya*, 70–71. <http://repository.ukwk.ac.id/handle/123456789/1060>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Retnoningsih, E., & Fauziah, N. F. (2019). Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire. *Bina Insani ICT Journal*, 6(2), 205–216.
- Riskita, A. (2023). *Kelebihan Aplikasi Mobile, Bisa Tingkatkan Pengalaman Pengguna*. Sirclo. <https://store.sirclo.com/blog/aplikasi-mobile/#:~:text=Salah satu keunggulan dari aplikasi,bisa diakses dalam keadaan offline.>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Rusidi, Lin, Syah, Y., & Muhamad, A. (2022). EVALUASI WEBSITE E-GOVERNMENT INSTANSI PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN OGAN KOMERING ULU DAN OGAN KOMERING ULU TIMUR. *Bina Darma*. <http://eprints.binadarma.ac.id/id/eprint/12705>

- Salsabilah, S., Wahyuddin, M. I., & Sari, R. T. K. (2022). Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 720. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3547>
- Santoso, L. W., Romindo, Lubis, M. A., Noe'man, A., Yunus, A. I., Pakarbudi, A., Jamaludin, Sari, H. L., Talakua, A. C., Amna, Asri, R., Sihombing, F. A., & Musa, P. (2022). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI* (D. Neila & M. P. Ari Yanto (eds.)). PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022. <https://globaleksekuatifteknologi.co.id/perancangan-sistem-informasi/>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Septian Hardinata, R., Sulistianingsih, I., Wijaya, R. F., & Rahma, A. M. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN REKAM MEDIS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (Studi kasus: PUSKESMAS SIMEULUETENGAH) DESIGN OF MEDICAL RECORD SERVICE INFORMATION SYSTEM USING THE DESIGN THINKING METHOD (Case study: PUSKESMAS SIMEULUE TENGAH). *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 5(2).
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>
- Setio, S. (2020). *Faktor Penghambat Partisipasi Masyarakat Dalam Perencanaan*. 2, 1–6.
- Siregar, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif: Dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS* (1st ed.). Kencana. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1058651>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci. *Desain Komunikasi Visual UNIKOM*, 10(02), 79–96.
- Sugiyono. (2014). *Memahami penelitian kualitatif* (Cet. 10). Alfabeta. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=15364>
- Umar, S. A., & Ganggi, R. I. P. (2019). Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 11–21.
- Utami, N. W., Arthana, I. K. R., & Darmawiguna, I. G. M. (2020). Evaluasi Usability Pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 107. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23663>
- Viyono, A., Asmarajati, D., & Rohman, S. (2022). PENGUJIAN USABILITY

DALAM USER EXPERIENCE PADA APLIKASI BRIMOLA MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE. *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, 3(2), 321–330.

- Wijaya, J., Saputra, C., Imletta, S. F., Hakim, M. A. A., & ... (2022). Perancangan Aplikasi FindJob untuk Freelancer dalam Mencari Pekerjaan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference (MSC) 2022*, 430–435. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1797>
- Wirawan, V. (2020). Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia. *Jurnal Penegakan Hukum Dan Keadilan*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.18196/jphk.1101>
- Wulandari, W., & Widiatoro, A. D. Y. (2017). Design Data Flow Diagram for Supporting the User Experience in Applications. *International Journal of the Computer, the Internet and Management*, 25(2), 14–20.
- Yayat, R. (2017). Kualitas Pelayanan Publik Bidang Administrasi Kependudukan Di Kecamatan Gamping. *Jurnal Ilmiah Magister Ilmu Administrasi (JIMIA)*, 2, 56–65. http://eprints.uny.ac.id/17523/1/SKRIPSI_FULL.pdf
- Yonata, Y., Sipayung, E. M., & Theresa, N. (2020). Analisis User Interface Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile pada Aspek Usability (Studi Kasus: Aplikasi XYZ). *Jurnal Telematika*, 15(1), 55–62. <https://journal.ithb.ac.id/telematika/article/view/355>
- Zuhriyah, L., Lufira, R. D., Muktiningsih, S. D., Rahayu, A. P., & Setyaningrum, A. (2022). Persepsi, Perilaku, Dan Respon Masyarakat Desa Arjosari, Kecamatan Kalipare Terhadap Kekeringan. *Jurnal Kesehatan Dan Pengelolaan Lingkungan*, 3(2)(2), 72–76. <http://www.journal2.uad.ac.id/index.php/jkpl/article/view/3437%0Ahttp://www.journal2.uad.ac.id/index.php/jkpl/article/download/3437/2936>