

DAFTAR PUSTAKA

- Ajie, H., Zulfikar, M., & Oktaviani, V. (2019). Penerapan Konsep User Experience (UX) Pada Perancangan Dashboard Profil Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 3(2), 88–97. <https://doi.org/10.21009/pinter.3.2.2>
- Akademik, I., Siam, M., Metode, D., Experience, U., Ux, L., Universitas, P., Supratman, W., Vol, J., & Tahun, N. (2020). *ISSN 2338-137X Perancangan Desain User Interface / User Experience Sistem ISSN 2338-137X*. 9(1), 1–12.
- Amrozi, Y., & Mt, M. (2019). *Sistem Informasi Manajemen*.
- Azizah Khoiro Nisah, Hamidillah Ajie, & Widodo. (2021). Perancangan Berbasis User Experience Pada Modul Admin Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Jakarta. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 56–64. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.9>
- Brown, T. (2008). Design_Thinking_por_Tim_Brown_Septiembre.pdf. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
- Candra Wardana, F., & Gusti Lanang Putra Eka Prisma, I. (n.d.). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, 03, 2022.
- Dakwah, F., Komunikasi, D. A. N., Ar-raniry, U. I. N., & Aceh, B. (2022). (*SIKAD*) *UNTUK MENDUKUNG PROSES PERKULIAHAN MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UIN AR-RANIRY*.
- 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>
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan: Potensi Manfaat, Masyarakat Berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi Dan Pengembangan Profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 269–284.
- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2021). Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(18).
- Mintrom, M., & Luetjens, J. (2016). Design Thinking in Policymaking Processes: Opportunities and Challenges. *Australian Journal of Public Administration*, 75(3), 391–402. <https://doi.org/10.1111/1467-8500.12211>
- 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. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan*

- Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Nielsen, J., & Landauer, T. K. (1993). Mathematical model of the finding of usability problems. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 206–213. <https://doi.org/10.1145/169059.169166>
- Nielsen, L., & Madsen, S. (2012). *The Usability Expert 's Fear of Agility – A n E mpirical S tudy of G lobal T rends and E merging P ractices.*
- Pradana, A. R., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (2021). Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Automata*, 2(2).
- Prasetyo, Y. A., & Ambarsari, N. (2015). Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype. *E-Proceeding of Engineering*, 2(1), 1042–1056.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharpe, H. (2019). *Interaction Design 5th edition*. 400.
- Riko Rivanthio, T. (2017). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Pada Sekolah Tinggi Analisis Bakti Asih Bandung. *Tematik*, 4(2), 38–51. <https://doi.org/10.38204/tematik.v4i2.177>
- Rofni Wulandari, I., & Dwi Farida, L. (2018). Pengukuran User Experience pada E-Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Mantik Penusa*, 2(August 2018), 146–151.
- Rolando, E. Y., Tolle, H., & Az-zahra, H. M. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Tulungagung Tourism dengan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7929–7937.
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada -----45-Article Text-169-1-10-20190204. *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 3(1), 452–464.
- Shia, Harfiyan; Zakaria, T. M. (2013). Pembuatan Aplikasi Pendukung Sistem Akademik Terpadu di Universitas Kristen Maranatha dengan Menggunakan Mono for Android. *Sistem Informasi*, 8(02), 14.
- Siregar, M., & Permana, I. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile Untuk Navigasi Ke Alamat Pelanggan TV Berbayar (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 82–94.
- Trianto, E. A., & Yulianeu, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Abodemen di UPTD Pasar Rajadesa. *Jumantika Teknik Informatika STMIK DCI*, 1(1), 11–20.
- Waralalo, M. haya. (2019). Analisis User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada AIS UIN Jakarta Menggunakan Metode Heuristik Evaluation dan Webuse dengan Standar Iso 13407. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- Widodo, O. C. (2017). Efektifitas Penggunaan Software Open Source (SLiMS) Pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Malang. *Libri-Net*, 6(1), 28–34.
- Yunus, A. (2018). Perancangan Desain User Interface Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal User Interface*, 1, 95. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3143/1/14410100068-2018-STIKOMSURABAYA.pdf>