

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Munawaroh, "Penggunaan Konsep User Experience Terhadap Layanan Situs Web Perpustakaan," *Pustabiblia J. Libr. Inf. Sci.*, vol. 5, no. 2, pp. 323–346, Dec. 2021, doi: 10.18326/pustabiblia.v5i2.323-346.
- [2] L. Sakuroh, M. R. Julianti, and S. R. Siregar, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMP Negeri 14 Medan," *J. SISFOTEK Glob.*, vol. 8, no. 2, pp. 26–30, Sep. 2018, doi: 10.38101/sisfotek.v8i2.184.
- [3] A. Nugraheni and M. Maryam, "PENERAPAN TEKNOLOGI QUICK RESPONSE CODE DAN APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE PADA PERANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN (STUDI KASUS : SMP NEGERI 25 SURAKARTA)," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 7, no. 3, pp. 821–834, Aug. 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i3.3096.
- [4] R. Y. Panjaitan, H. V. Suparyo, and L. Sunarmintyastuti, "Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Desktop di SMP Negeri 01 Citeureup," *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 1, no. 01, pp. 17–23, Feb. 2020, doi: 10.30998/jrami.v1i01.151.
- [5] R. F. A. Aziza, "ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY," *Inf. Syst. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 6–10, Jul. 2021, doi: 10.24076/infosjournal.2020v3i2.420.
- [6] D. A. P. A. Widhiani, I. K. R. Arthana, and I. M. A. Pradnyana, "Analisa User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau dari Pengguna Mahasiswa," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 15, no. 1, pp. 92–102, Jan. 2018, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v15i1.13048.
- [7] D. Dharmayanti, A. M. Bachtiar, and A. P. Wibawa, "Analysis of User Interface and User Experience on Comrades Application," *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 407, no. 1, pp. 1–7, Sep. 2018, doi: 10.1088/1757-899X/407/1/012127.
- [8] D. Khuntari, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 275–286, Apr. 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i1.4499.
- [9] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain*

dan Periklanan, vol. 3, no. 02, pp. 219–237, Sep. 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.

- [10] M. B. Priyantono, M. Ahnan, M. A. Widhianto, and D. D. Prasetyo, “Optimasi Sistem Pelabelan Topik Skripsi menggunakan Algoritma Naive Bayes dengan Pendekatan Design Thinking,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 168–174, Apr. 2022, doi: 10.26418/jp.v8i1.50702.
- [11] H. Farisi, A. Muftiadi, and I. Sukoco, “Penggunaan Design Thinking pada perusahaan Sampul Kreatif Teknologi: Studi pembuatan aplikasi Psikolinguia,” *Manag. Bus. Rev.*, vol. 5, no. 1, pp. 70–84, Jul. 2021, doi: 10.21067/mbr.v5i1.5595.
- [12] K. Hasna, M. Defriani, and M. H. Totohendarto, “Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking,” *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 84–92, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1072.
- [13] M. Azmi, A. P. Kharisma, and M. A. Akbar, “Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 2548–964, 2019, doi: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6076>.
- [14] I. H. Santi, *Analisa Perancangan Sistem*, vol. 1. Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2020. Accessed: Nov. 23, 2023. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books/about/ANALISA_PERANCANGAN_SISTEM.html?id=PHYJEAAAQBAJ&redir_esc=y.
- [15] N. I. S. Fitri and R. N. S. Fathonah, *Implementasi Algoritma C4.5 Untuk Prediksi Kapasitas Penumpang Pesawat Menggunakan Python*. Bandung: PT. Penerbit Buku Pedia, 2023. Accessed: Nov. 27, 2023. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Implementasi_algoritma_C4_5_untuk_mepere/9b6-EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.
- [16] S. M. Prasetyo and F. A. Ariestia, “Mengenal User Interface dan User Experience dalam Dunia Desain dan Teknologi,” vol. 2, no. 10, pp. 2671–2679, 2023, doi: <https://doi.org/10.23887/ap.v7i2.29108>.
- [17] C. Ravelino and Y. A. Susetyo, “Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design,” *J. JTIIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 7, no. 1, pp. 121–129, Jan. 2023, doi: 10.35870/jtik.v7i1.697.
- [18] H. Azhar, “Evaluasi CeLOE Learning Management System (LMS) Universitas Telkom Dengan Technique for User Experience Evaluation In E-Learning (TUXEL) 2.0,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 8, no. 1, p.

180, Apr. 2022, doi: 10.26418/jp.v8i1.51345.

- [19] A. M. Chanti, H. Ajie, and M. F. Duskarnaen, "Penerapan Konsep User Experience (Ux) Pada Desain Visualisasi Data Modul Administrasi Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Jakarta," *PINTER J. Pendidik. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 11–18, Jun. 2022, doi: 10.21009/pinter.6.1.2.
- [20] T. D. Mustikarani and I. Irwansyah, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Industri Fashion Indonesia," *War. ISKI*, vol. 2, no. 01, pp. 8–18, Jun. 2019, doi: 10.25008/wartaiski.v2i01.23.
- [21] M. Fairuzabadi, P. Aditya, A. Susanto, D. A. Kristiyanti, and R. Dewi, *INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER: KONSEP DAN PRAKTIK*. Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/INTERAKSI_MANUSIA_DAN_KOMPUTER_KONSEP_DA/3TDJEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [22] A. Marcus, E. Rosenzweig, and M. M. Soares, *Design, User Experience, and Usability*. Shenzen: Springer Nature Switzerland, 2023. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Design_User_Experience_and_Usability/JGjKEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [23] B. Huda, T. Paryono, and A. Fauzi, *UI/UX Design: Bagi Para Perancang Dan Pengembang Produk Atau Layanan Digital*. Kotawaringin Timur: PT. ASADEL LIAMSINDO TEKNOLOGI, 2023. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/UI_UX_design_bagi_para_perancang_dan_pen/rSHkEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=konsep+user+interface&pg=PA20&printsec=frontcover.
- [24] R. Darni, Geovanne Farell, Thamrin, and W. Afustiarmi, *Pengembangan Perangkat Lunak Dan Sistem Informasi*. Sumatra Barat: Mafy Media Literasi Indonesia, 2023. Accessed: Nov. 23, 2023. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_PERANGKAT_LUNAK_DAN_SISTEM/nOzGEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [25] Z. Rachmat *et al.*, *Digital Marketing Dan E- Commerce*. Makasar: Global Eksekutif Teknologi, 2023. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Digital_Marketing_Dan_E_Commerce/ve69EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [26] S. F. Pane, M. Zamzam, and M. Fadillah, *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020. Accessed: Nov. 23, 2023. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books/about/Membangun_Aplikasi_Peminjaman_Jurnal_Men.html?id=sdPXDwAAQBAJ&redir_esc=y

- [27] N. G. A. K. R. R. Wulan and I. B. G. Purwa, "Pengembangan Aplikasi Sistem Penyuntingan Bibliografi Deskriptif Bahan Pustaka Berbasis Prototyping Model Di Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha," *ACARYA PUSTAKA*, vol. 7, no. 2, 2020, doi: <https://doi.org/10.23887/ap.v7i2.29108>
- [28] N. Fatimah and Y. Elmasari, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB UNTUK SMA ISLAM SUNAN GUNUNG JATI," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 18–26, Dec. 2018, doi: 10.29100/jipi.v3i2.783.
- [29] S. Sim, *ENTREPRENEURSHIP (Pengantar Kewirausahaan)*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/ENTREPRENEURSHIP_Pengantar_Kewirausahaan/N56VEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [30] Z. Sharfina and H. B. Santoso, "An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS)," *2016 Int. Conf. Adv. Comput. Sci. Inf. Syst. ICACSYS 2016*, pp. 145-148, 2017, doi: 10.1109/ICACSYS.2016.7872776.
- [31] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [32] I. Larasati, "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *Comput. J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, p. 68, Jul. 2020, doi: 10.24912/computatio.v4i1.6689.
- [33] D. G. Rembulan, P. M. Akhrianto, D. Priyono, D. K. Pramudito, and D. Irwan, "Evaluation and Improvement of E-Grocery Mobile Application User Interface Design Using Usability Testing and Human Centered Design Approach," *J. Sistim Inf. dan Teknol.*, vol. 5, pp. 41–45, Aug. 2023, doi: 10.60083/jsisfotek.v5i3.282.
- [34] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. D. Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *J. BUANA Pengabd.*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, Jul. 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [35] "Kenalan dengan Wireframe yuk! - Skilvul." <https://skilvul.com/blogs/kenalan-dengan-wireframe-yuk> (accessed Mar. 113, 2024).
- [36] "Wireframe: Pengertian, Tipe dan Cara Membuatnya [Lengkap]". <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-wireframe/> (accessed Mar. 13, 2024)

- [37] I. Darmawan, M. Saiful Anwar, A. Rahmatulloh, and H. Sulastri, "Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems," *JOIV Int. J. Informatics Vis.*, vol. 6, no. 2, p. 327, Jun. 2022, doi: 10.30630/joiv.6.2.997.
- [38] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, Dec. 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [39] M. Multazam, I. P. Paputungan, and B. Suranto, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design," *Univ. Islam Indones.*, vol. 1, p. 8, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>