

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, F. A., & Supriyadi, S. (2024). ANALYSIS OF UI & UX DRIVER MOBILE SYSTEM USING HEURISTIC EVALUATION METHOD. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 21(1), 44–50. <https://doi.org/10.33480/techno.v21i1.4634>
- Anas, M. (2025). *Wireframe & Hifi Design*. Figma Community. <https://www.figma.com/community/file/1350106145249852194>
- Andika, R., & Renaldi, D. (2024). Heuristic Evaluation of UI/UX to Enhance Experience and Sales in E-commerce. *Bit-Tech*, 7(2), 224–251. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i2.1730>
- Ansori, S., Hendradi, P., Nugroho, S., Mayjen Bambang Soengeng, J., Mertoyudan, K., Magelang, K., & Tengah, J. (2023). Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081.
- Azahra Zardan, R. Y., Aprilia, T., Zulqiyah, A., & Muhammad Rivani, I. (2024). Pendekatan Metode User-Centered Design (UCD) dan System Usability Scale (SUS) dalam Re-Design Proses Pemesanan Makanan pada Aplikasi Maxim. *Kreatif Teknologi Dan Sistem Informasi (KRETISI)*, 2(2), 01–07. <https://doi.org/10.30872/kretisi.v2i2.2102>
- Balqis, A. L., & Fawzi, M. I. (2024). Integrating Social Networking and Culinary Exploration: Designing a “Social Media for Recipes” Mobile Application Using Figma in an Educational Context. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11258–11265.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.

- Bariah, S. H., & Pradina, D. (2024). Implementasi SDLC Model Prototype Pada Sistem Informasi Company Profile SMP PGRI Bungbulang Berbasis Website. *JURNAL PETIK*, 10(1), 85–97. <https://doi.org/10.31980/petik.v10i1.1030>
- Barokah, M., & Sauda, S. (2022). Penerapan nodejs dan postgresql sebagai backend pada aplikasi ecommerce localla. *INFOTECH Journal*, 8(2), 101–105.
- Brooke, J. (1996). SUS-A quick and dirty usability scale. *Usability Evaluation in Industry*, 189(194), 4–7.
- Candra, A., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile Menggunakan Metode Design Thinking study khusus SISFO SKPI UNIMMA. *TeKa*, 13(01), 52–68. <https://doi.org/10.36342/teika.v13i01.3069>
- Fauzan Triananta, M. (2024). *Perancangan Desain UI/UX Website Management Project dengan Metode Lean UX pada Perusahaan PT. Telkom Indonesian pengguna* [Tugas Akhir Jalur Magang / Skripsi]. Universitas Islam Indonesia.
- Fernandy, H., & Abd Karim, A. A. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Website Program Studi Teknik Informatika Unusia Menggunakan Metode Waterfall Dan Framework Laravel. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 1(1), 11–21.
- Gea, S., Tafanao, F., & Gea, S. (2024). Sistem Informasi Pemesanan Dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut Pada Aka Barbershop Berbasis Web Dan Android. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu Komputer*, 2(1), 88–99.
- Gravigo. (2025). *Lo-fi Wireframe Kit*. Figma Community. <https://www.figma.com/community/file/1215873794853926079>
- Gunawan, A. (2024). *Mobile Programming Menggunakan Flutter dan Visual Studio Code Untuk Pemula*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Haidar Luthfi, A., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu*

Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI), 7(1), 24–36.
<https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2175>

Hermawan, D., Ginantaka, A., & Maruf, A. (2024). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Persediaan Bahan Baku Terintegrasi E-Commerce untuk Mendukung Ketertelusuran Halal (Halal Traceability) pada UMKM Bakery. *Jurnal Ilmiah Pangan Halal*, 6(2), 102–114.
<https://doi.org/10.30997/jiph.v6i2.15331>

Izhik, I. (2025). *Lofi - Sketching UI Kit*. Figma Community.
<https://www.figma.com/community/file/1034872218832364318>

Juan, K., & Budi, S. (2023). Pengembangan Menu Digital Menggunakan ReactJs Implementasi Hasil Belajar Studi Independen di Frontend Engineering Program Ruangguru CAMP (Career Acceleration Bootcamp). *Jurnal STRATEGI-Jurnal Maranatha*, 5(1), 130–142.

Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>

Khoirurrizal, M. F., Hidayat, C. R., & Ruuhwan, R. (2024). ANALISIS PERBANDINGAN FRAMEWORK FRONT-END JAVASCRIPT SOLIDJS DAN VUEJS PADA PENGEMBANGAN WEBSITE INTERAKTIF. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4106>

Kholid Kz, H., Syahfiar, M., Jana, S., Abhyasa, Muh. F., & Firmansyah, A. (2025). Pembuatan Website BUMDes Berbasis Opensid di Desa Wano untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(11), 4905–4918. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v2i11.1893>

- 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.
- Layyina, A. K., & Hussein, A. S. (2023). PENGEMBANGAN PRODUK DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING. *Jurnal Kewirausahaan Dan Inovasi*, 2(3), 691–703. <https://doi.org/10.21776/jki.2023.02.3.06>
- Lim, C., Sumarlie, A. C., Fernando, F., & Haris, D. A. (2021). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi “Jikan” Dengan Metode User Centered Design. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 5(1), 16–24.
- Maulana, T., Firdaus, & Guslendra. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pembokingan Dan Keuangan Berbasis Web Pada Pict Story Wedding Fotografer Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Php dan Database Mysql. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 3(1), 20–25. <https://doi.org/10.62357/jsit.v3i1.230>
- Nabawi, A. F., & Raharja, P. A. (2023). Evaluasi Usability dan Redesign Aplikasi PI-Mobile ITTP Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Riset Komputer*, 10(1), 2389–2407.
- Nasution, S. A. P., Wulandari, H., & Arista, R. D. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Pertolongan Pertama Dengan Metode Prototipe Interaksi Untuk Meningkatkan Respon Darurat. *Bulletin of Computer Science Research*, 5(1), 14–23.
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems Empowering People - CHI '90*, 249–256. <https://doi.org/10.1145/97243.97281>
- Novia Saraswati, Hanifah Muslimah Az-Zahra, & Prima Zulvarina. (2024). Perancangan UI/UX Website Kerajinan Tangan Crafinta Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design. *Jurnal Pengembangan*

Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 8(9). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14141>

Novid Romadhoni, M. (2024). *EVALUASI DAN REDESAIN UI/UX DENGAN METODE A/B TESTING PADA APLIKASI BERBASIS WEB YOUNG ON TOP* [PROGRAM SARJANA]. UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA.

Putra, A., & Kristiana, T. (2025). ANALISA DESAIN UI/UX WEBSITE E-LEARNINGMTSN 33 JAKARTA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 4(3), 590–606. <https://doi.org/10.51903/32j40x26>

Putra, R. R., & Putri, N. A. (2023). Perancangan UI & UX Pada Website Kelompok Tani Yang Responsive Terhadap Mobile. *Penerbit Tahta Media*.

Rahim, R. (2022). Pelatihan Dan Pembuatan Web Blog Interaktif Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 1(2), 69–72.

Rahmah, A. D., & Nuryasin, I. (2025). Business Process Reengineering (BPR) Pada PT. Sakari Sumber Abadi. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 10(2), 1221–1231. <https://doi.org/10.29100/jupi.v10i2.6175>

Rahman, A. T., Listyorini, S., & Nugraha, H. S. (2024). ANALISIS PENGARUH USER INTERFACE DESIGN DAN E-SERVICE QUALITY TERHADAP REPURCHASE INTENTION KONSUMEN GOFOOD DI KOTA SEMARANG. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 13(2), 293–301.

Ramadhan, M. R., & Sutabri, T. (2023). Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web. *Cross-Border*, 6(1), 350–359.

Ramadhana, A. R. T., Hermansyah, H., & Wahyuni, S. (2025). Perancangan UI/UX Website Sakiverse Dengan Metode User-Centered Design Dalam Meningkatkan Kemudahan Penjualan Produk Pakaian. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(2), 1519–1533.

- Ratnasari, I., Ihsan Fawzi, M., & Mardiah, K. (2024). *BEYOND THE PIXELS: ADVENTURES IN UI/UX DESIGN WITH FIGMA* (K. MARDIAH, Ed.; Vols. 978-623-167-393-0). PT. PENA PERSADA KERTA UTAMA.
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk aplikasi Bank Jago menggunakan metode user centered design. *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. Dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129.
- Rochmanila, K. (2024). *Perancangan User Interface dan User Experience pada Aplikasi Bergerak Donor Darah Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)* [Skripsi / Tugas Akhir Sarjana]. Universitas Islam Indonesia.
- Sanjaya, M. R. S., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan metode System Usability Scale (SUS) perangkat lunak daftar hadir di Pondok Pesantren Miftahul Jannah berbasis website. *Jurnal Komputer Terapan*, 7(1), 120–132.
- Singgih, D., Hadiana, A. I., & Yuniarti, R. (2024). IMPLEMENTASI DESIGN THINKING PADA APLIKASI OMNICHANNEL UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI PENGGUNA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 11242–11251.
- Tri Lestari, Z. (2024). *Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Menu Berbasis Website dengan Menggunakan Metode Design Thinking pada Tenday's Coffee* [Skripsi / Tugas Akhir Sarjana]. Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
- Widianto, N. C., Ahmad, U. A., & Septiawan, R. R. (2024). Penerapan UI/UX Design Dan Pengembangan Front-End Pada Sistem Informasi Kawasan Wisata Kampung Adat Todo. *EProceedings of Engineering*, 11(3).
- Widjaya, B. M., Zulkarnain, A., & Kanthi, Y. A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Terintegrasi untuk Optimalisasi Kerjasama di Perusahaan Agrowisata XYZ. *JUSIFOR : Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, 3(2), 187–196. <https://doi.org/10.70609/jusifor.v3i2.5838>

- Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2.
- Yasintabella, F. (2025). DESAIN UI/UX APLIKASI KEUANGAN PRIBADI BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 2(3), 412–427.
- Yudistira, I., Hermansyah, H., & Wulandari, H. (2025). Perancangan UI/UX Sistem Pemesanan Produk di PT. Total Karya Berkah Menggunakan Metode User-Centered Design. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2592–2603. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14552>
- Yuliarsono, A., Hanafri, M. I., & Amelia, L. (2025). Sistem Informasi Manajemen Pemasaran untuk Order Pelanggan Berbasis Web. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 9(4), 1223–1232. <https://doi.org/10.33395/remik.v9i4.15288>
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode (UCD) User Centered Design. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 3(1), 17–26.