

DAFTAR PUSTAKA

- Amarullah, A., Alvaricy, S., Saputra, J., Yasir, M., Samara, F., & Salat, J. (2023). "Pengaruh penggunaan media sosial terhadap human & computer interaction di kalangan remaja: Studi kasus pada penggunaan Instagram". *Jurnal Literasi Informatika*, Vol. 2, No. 3, 1–10. <https://journal.unigha.ac.id>
- Rusdiana, I. (2021). Human–computer interaction (HCI) dan implikasinya terhadap perubahan pola komunikasi keluarga. *e-Journal Al-Syakhsyiah Journal of Law and Family Studies*, 3(1), 51–64. <https://researchgate.net>
- Hamidah, I., Nugroho, B. I., & Surejo, S. (2023). Penerapan interaksi manusia dan komputer pada antarmuka sistem informasi akademik. *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains)*, 5(1), 111–120. <https://jurnal.uts.ac.id>
- Beny, & Yani, H. (2020). Identifikasi karakteristik riset interaksi manusia dan komputer di Indonesia: Alur, metodologi, dan arahnya di masa mendatang. *Processor: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Sistem Komputer*, 15(1), 74–83. <https://ejournal.unama.ac.id>
- Christanto, H. J., & Sedyono, E. (2020). Analisa tingkat usability berdasarkan human computer interaction untuk sistem pemesanan tiket online kereta api. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 10(2), 163–172. <https://ejournal.undip.ac.id>
- Sirait, F. N., Hanifati, G., & Ali, F. (2022). Analisis user experience terhadap user interface website dengan design thinking (Studi kasus: Asuransi online SuperYou.co.id). *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 6(2), 971–982.
- Shifa, N. (n.d.). (2022). EVALUASI USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE. Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/71461/1/NURUL%20SHIFA-FST.pdf>
- Rachmawati, N., & Sumargiyani, S. (2021). Pengembangan media video pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel kelas VII SMP. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 2(1). <https://doi.org/10.32332/linear.v2i1.3106>
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., & Haryani, P. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(3), 321–331.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan design prototype ui/ux aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146.

- Harjono, B. H., & Setiyawati, N. (2022). Evaluasi Value Proposition Dan Perceived Value Aplikasi E-Wallet Menggunakan Ux Honeycomb, Ux Questionnaire, Dan System Usability Scale (Studi Kasus: Ovo, Dana, Dan ShopeePay). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 969-980.
- Firmansyah, M. T., Fauzi, R., & Gumilang, S. F. S. (2020). Perancangan user interface dan user experience mobile application SIBENGKEL untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan metode user-centered design (UCD). *eProceedings of Engineering*, 7(2).
- Pangkey, M., Najoran, X., & Paturusi, S. (2024). Perancangan UI/UX Website UPT Bahasa menggunakan Heuristic Evaluation dan User-Centered Design. *Jurnal Teknik Informatika*. <https://doi.org/10.35793/jti.v19i02.53949>.
- Adiwinata, K., Nugraha, B., & Ridwan, T. (2024). PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE SMAN 5 KARAWANG. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4591>.
- Krismanda, T., & Setiyawati, N. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE FITUR DIGITAL BANKING JAGO LAST WISH MENGGUNAKAN DESIGN THINKING. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.561>.
- Subhiyakto, E. R., Astuti, Y. P., & Umaroh, L. (2021). Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 145–154. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v1i1.4266>
- Iqbal, M., Marthasari, G. I., & Nuryasin, I. (2020). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada Perancangan aplikasi Darurat Berbasis Android. *Jurnal Repositor*, 2(2), 201. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i2.221>
- Priyantini, D., Amalin, A., & Amalia, N. (2023). Designing User Interface and User Experience by Using User Centered Design on Gamified Platform "Ezedu". *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i4.8944>.
- Nurhayati, N. (2020). Rekomendasi User Interface Game Edukasi untuk Anak Usia Dini (4-6 tahun) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal CoreIT*, 6(1), 1-10. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/teknoka/article/view/14338>
- Tuah, O. V., & Pakereng, M. A. I. (2023). Pengembangan UI/UX Game “Sweet City” Menggunakan Metode UCD dan Unity Game Engine. *JUPI (Jurnal Ilmiah*

- Penelitian dan Pembelajaran Informatika), 8(4), 1196-1203. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i4.4117>
- Kurniawan, A. Y. (2022). Rancangan UI/UX pada game belajar aksara Lampung bersama Muli. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 266-277. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Hutabarat R. S., & Sudaryana, K. (2024). User-Centered Design pada User Interface (UI) / User Experience (UX) Prototyping Aplikasi E-Commerce. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 2(4), 89–99. <https://doi.org/10.54066/jptis.v2i4.2781>
- Ramadhani, N. R., Mulyanto, A., & Niwanputri, G. S. (2020). Designing interaction and user interface of computational thinking digital game for children using user-centered design approach. In *2020 7th International Conference on Advance Informatics: Concepts, Theory and Applications (ICAICTA)* (pp. 1-6). IEEE.
- Zulfa, N., Yuniasri, D., Damayanti, P., Herumurti, D., & Yunanto, A. A. (2020). The Effect of UI and UX enhancement on bomberman game based on game experience questionnaire (GEQ). In *2020 International Seminar on Application for Technology of Information and Communication (iSemantic)* (pp. 543-547). IEEE.
- Allabarton, R. (2022). How To Create Wireframes For A Website [With Examples]. CareerFoundry. https://careerfoundry.com/en/blog/ux_design/how-to-create-your-first-wireframe/#make-sure-you-have-your-user-flow-mapped-out
- Roeder, D.P. (2012). THE ADAPTATION OF 3D VIDEO GAME PRODUCTION TECHNIQUES TO THE 2D GAME PLAY MECHANICS OF THE BEAT-EM-UP GENRE.
- Zanotti, P. (2018). Playing the (International) Movie: Intermediality and the Appropriation of Symbolic Capital in Final Fight and the Beat 'em up Genre. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2008). An empirical evaluation of the system usability scale. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 24(6), 574–594. <https://doi.org/10.1080/10447310802205776>

- 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.
- Brooke, J. (1996). SUS: A “quick and dirty” usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & I. L. McClelland (Eds.), *Usability evaluation in industry* (pp. 189–194). Taylor & Francis.
- Lewis, J. R. (2018). The system usability scale: Past, present, and future. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 34(7), 577–590. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1455307>
- Ammar, M. F. E., Priyawati, D., Al Isyadi, F. Y., & Pamungkas, E. W. (2023). Development of Southeast Asian geographic introduction education game for elementary school. *Edu Komputika Journal*, 9(2), 88–96. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v9i2.62494>
- Nugroho, R., & Persada, F. (2023). Perancangan asset game Carborundum Unggul. *Jurnal Visual Ideas*, 3(1), 1–8. <https://journal.widyatama.ac.id/index.php/visualideas/article/view/1104>
- Sidik, M. D. S., Kusdinar, A. B., & Asriyanik. (2024). Pengembangan game edukasi untuk pengenalan sampah organik, anorganik, dan B3 dengan metode Game Development Life Cycle (GDLC). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 11772–11779. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11537>
- Ulfa, E. N., Metandi, F., & Nyura, Y. (2024). Pengembangan game bertemakan lingkungan “Trashpocalypse” berbentuk visual novel dan Metroidvania 2D platformer menggunakan Unity. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10452–10459. <http://dx.doi.org/10.36040/jati.v8i5.11101>

