

DAFTAR PUSTAKA

www.itk.ac.id

- Angelita Salsabila, SImanjuntak, M. U., dan Hermawan Setiawan. (2024). Evaluasi Usability pada Aplikasi Matahari Mall dengan Metode Think Aloud dan System Usability Scale. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 2(1), 18–28. <https://doi.org/10.70248/jismdb.v2i1.1034>
- Braam, H. van. (2025). Green: Color Psychology, Symbolism and Meaning. Color Psychology. [online] tersedia di : <https://www.colorpsychology.org/green/> [diakses pada tanggal 02 Juni 2025]
- Brooke, J. (2020). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, November 1995, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Dewangga, F. I. P., Kusumantara, P. M., dan Kartika, D. S. Y. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX. *Jurnal ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 21–32. <https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.621>
- Eliando, E., dan Purnomo, Y. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Hybrid Untuk Media Pembelajaran. *Prosiding SNATIF ke-6 Tahun 2019, 2007*, 125–133.
- Elma, Z. (2020). Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Evaluasi Website Layanan Penyedia Subtitle (Studi Kasus: Subscene). *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 10(2), 104–110. <https://doi.org/10.31937/si.v10i2.1197>
- Evy Nurmiati, dan Saputri, E. (2024). Penerapan Usability Pada Aplikasi C-Access Kai Commuter Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Perangkat Lunak*, 6(2), 275–286. <https://doi.org/10.32520/jupel.v6i2.3293>
- Fahmi, M. D., Az-Zahra, H. M., dan Dewi, R. K. (2018). Perbaikan Usability Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12), 6653–6660. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Fan, M., Shi, S., dan Truong, K. N. (2020). Practices and Challenges of Using Think-Aloud Protocols in Industry: An International Survey. *Journal of*

Usability Studies, 15(2), 85–102.

Figma. (2025). Figma. [online] tersedia di : <https://www.figma.com> [diakses pada tanggal 03 Maret 2025]

GoodStats. (2024). Proporsi Pengguna Internet Indonesia Berdasarkan Usia, Mayoritas di Atas 25 Tahun. [online] tersedia di : <https://data.goodstats.id/statistic/proporsi-pengguna-internet-indonesia-berdasarkan-usia-mayoritas-di-atas-25-tahun-nrZUQ> [diakses pada tanggal 05 April 2025]

Gumulya, D. (2023). Identifikasi Faktor User Experience dari Konsep Design for Happiness. 3(2), 117–135.

Ichsan, M., Yanti, Y., dan Sa'adah, N. (2022). Penerapan Teknik Terbaru dalam Desain UI/UX untuk Pengalaman Pengguna yang Optimal. *Desember*, 2(4), 248–254.

ISO. (2020). Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts. ISO 9241-11:2018. [online] tersedia di : <https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en> [diakses pada tanggal 15 Februari 2025]

Jayanto, R. D. (2017). Evaluasi Kualitas Aplikasi Mobile Kamus Istilah Jaringan Pada Platform Android Dengan Standar Iso/Iec 25010. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 178–182. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17311>

Kelana, B., R., A. F. L., Firmansyah, F., dan A., K. S. (2023). Otimasi Remot Moderated Usability Testing pada Low-Fidelity Prototype dari E-Commerce dengan Wawancara pada Generasi Z di Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika Unis*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33592/jutis.v11i1.3281>

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>

Krisna, K., Arthana, I. K. R., dan Pradnyana, G. A. (2019). Pengujian Usability Pada Prototype Aplikasiwadaya Dengan Metode Usability Testing Mengadopsi Standar Iso 9241:11. *Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika*,

- 11(1), 52–54. <https://doi.org/10.31937/ti.v11i1.1240>
- Meuthia, R. F., Ferdawati, dan Gustati. (2021). Analisis User Experience Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model UX Honeycomb. *14*(2), 342–351.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., dan 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>
- Mulyawan, M. D., Kumara, I. N. S., Swamardika, I. B. A., dan Saputra, K. O. (2021). Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literature Review. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, *20*(1), 15. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p02>
- Nadila, S., Huda, W. S. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Situs Sister Yudharta. *8*(6), 11757–11765.
- Ningrum, S. W., Akrunanda, I., dan Reza Perdanakusuma, A. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire. ... *Teknologi Informasi dan ...*, *3*(5), 4825–4834. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5350>
- Pranandita, Y. G., Az-Zahra, H. M., dan Priharsari, D. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Among Kota dengan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, *5*(6), 2080–2089. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Purnamasari, S. D., dan Panjaitan, F. (2020). Pengembangan Aplikasi E-Reporting Kerusakan Lampu Jalan Berbasis Mobile. *Jusikom : Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, *5*(1), 59–69. <https://doi.org/10.32767/jusikom.v5i1.764>
- Purwaningtias, F., dan Ulfa, M. (2024). Desain UI/UX Website Menggunakan Metode Lean UX. *Journal of Information Technology Ampera*, *5*(1), 117–128. <https://doi.org/10.51519/journalita.v5i1.589>
- Ratnadhita, N., Sudianto, Y., dan Kusumawati, A. (2023). ISO/IEC 25010 : Analisis Kualitas Sistem E-learning sebagai Media Pembelajaran Online. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, *5*(1), 8–20. <https://doi.org/10.37823/insight.v5i1.302>
- Rexy. (2023). Kriteria Penilaian Kualitas Perangkat Lunak Berdasarkan ISO 25010.

- ISO Center Indonesia. [online] tersedia di : <https://isoindonesiacenter.com/kriteria-penilaian-kualitas-perangkat-lunak-berdasarkan-iso-25010/> [diakses pada tanggal 28 Februari 2025]
- Rian, L., Yuaziva, A., Rusafni, M. R., Fami, A., dan Barus, I. R. G. (2024). Application of Moderated Remote Usability Testing Method on Agrovest Website. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 23(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/e.v23i2.68897>
- Rizaldy, A. A., Nathaniel, V., Rifa'i, R. D., dan Wardhana, A. C. (2023). Evaluasi Aplikasi Kai Access Menggunakan Metode Moderated Usability Testing. *Jurnal ICTEE*, 3(2), 32–45.
- Sinata, F. (2023). Pengaruh User Interface Responsive Mobile Website Terhadap Jumlah Visitor Website Pandanhouse.Com. *Jurnal Algoritma, Logika dan Komputasi*, 6(2), 595–604. <https://doi.org/10.30813/j-alu.v6i2.4771>
- Statista. (2024). Total number of mobile apps downloaded in Indonesia from 2021 to 2023. [online] tersedia di : <https://www.statista.com/statistics/1334464/indonesia-number-of-mobile-apps-downloaded/> [diakses pada tanggal 10 Maret 2025]
- Sulistiya, M., Mu, Z., Natasia, S. R., dan Yusuf, M. (2021). Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Telematika*, 16(1), 25–32. <https://journal.ithb.ac.id/telematika/article/view/389%0Ahttps://journal.ithb.ac.id/telematika/article/download/389/345>
- Suria, O. (2024). A Statistical Analysis of System Usability Scale (SUS) Evaluations in Online Learning Platform. *Journal of Information Systems and Informatics*, 6(2), 992–1007. <https://doi.org/10.51519/journalisi.v6i2.750>
- Vijaywargi, A., Boddapati, U. K., dan Gajulapally, A. (2024). *Menerapkan Mode Gelap di Aplikasi Android: Panduan Lengkap. August*.
- Wardani, P. T., dan Pratama, A. (2023). Analisis Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi JMO (Jamsostek Mobile) (Studi Kasus: BPJS Ketenagakerjaan Binjai). 7(1), 19–37.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.

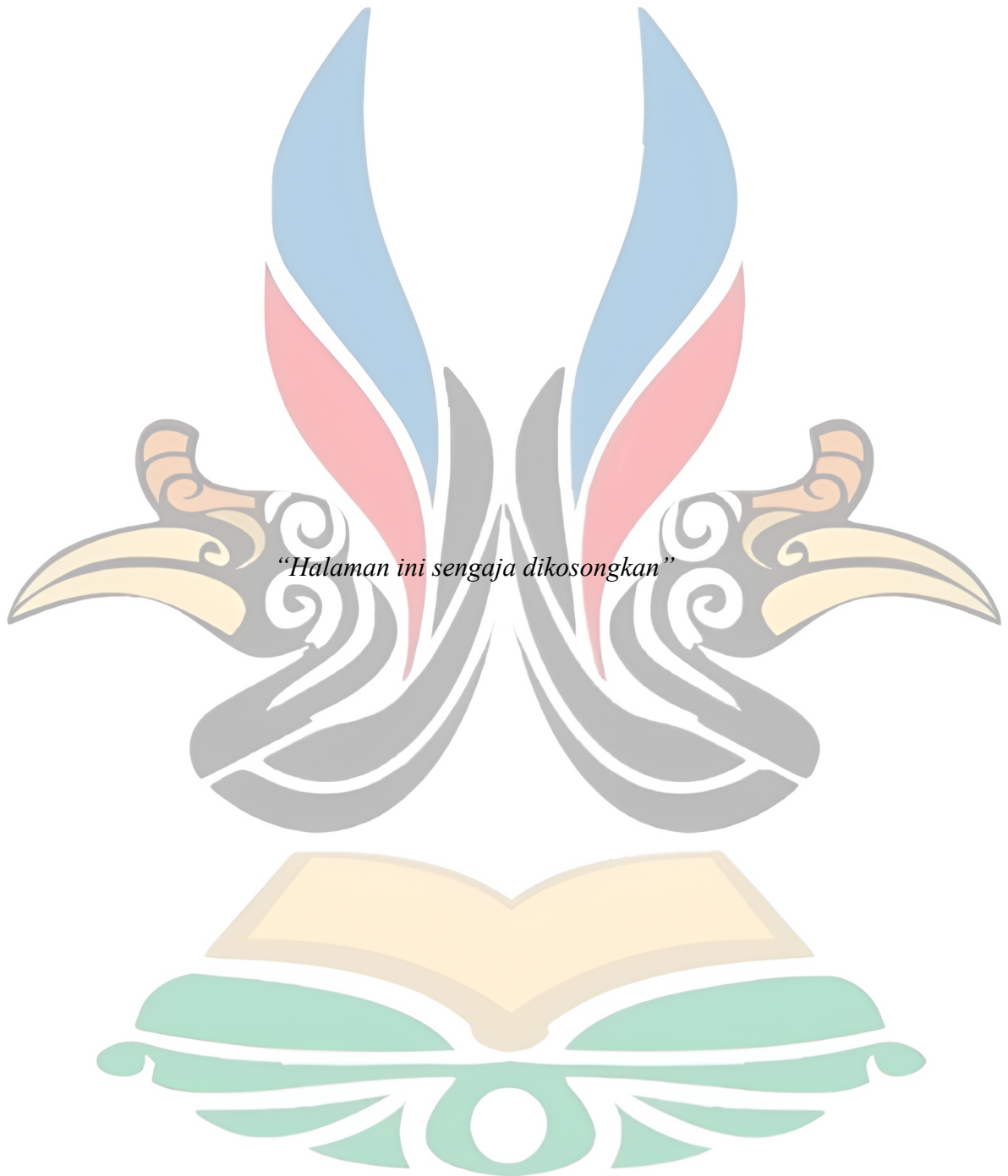
<https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>

Yoga Sarasmayana, K., Joni Erawati Dewi, L., dan Made Gede Sunarya, I. (2024). Usability Evaluation of the Academic Information System Using the Concurrent Think-Aloud, Webuse, and Sus Methods. *Architecture and High Performance Computing*, 6(2), 903–912.
<https://doi.org/10.47709/cnahpc.v6i2.3977>



www.itk.ac.id

www.itk.ac.id



"Halaman ini sengaja dikosongkan"

www.itk.ac.id