

DAFTAR PUSTAKA

- Aaqilah Hanna Qoonitah & Firma Syahrian. (2025). Implementasi Lean Ux Pada Perancangan Desain UI/UX Aplikasi E-Commerce Superindo Berbasis Web. *Justindo (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 10(1), 50–61. <https://doi.org/10.32528/Justindo.V10i1.2599>
- Alamsyah, D. R., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2023). Design UI/UX E-Learning English Mobile Using *User Centered Design (UCD)* Method: English. *Sinkron*, 8(4), 2434–2443. <https://doi.org/10.33395/Sinkron.V8i4.12727>
- Albani, L., & Lombardi, G. (2011). *EASYREACH Deliverable*.
- Alianazahra, R., & Isnainiyah, I. N. (2025). *Analisis User Experience Dan Redesign User Interface Aplikasi Ibogorkab Dengan Metode User Centered Design*.
- Amalina, N. D., & Rachmawati, E. P. (2025). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Ulang Ui&Ux Aplikasi Ipusnas. 11*.
- Amini, T. N. A., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain Dan Evaluasi Antarmuka Mobile App Myits Alumni Pada Platform Android Dan Ios Melalui Pendekatan User-Centered Design. *Jurnal Teknik Its*, 10(2), A133–A139. <https://doi.org/10.12962/J23373539.V10i2.63024>
- Apias Risky, H., Irmayanti, D., & Hafid Totohendarto, M. (2023). *Redesign UI/UX Aplikasi Mobile My Pertamina Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)*. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1823–1829. <https://doi.org/10.36040/Jati.V7i3.6965>
- Candra, P. A. A., Arwani, I., & Hanggara, B. T. (2025). *Perancangan Ulang UI/UX Fitur Supplier Order Untuk Aplikasi Procurement Toyota Manufacturing Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking Dan User Experience Questionnaire (Ueq)*.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2025). Empathy Map-Why And How To Use It. Interaction Design Foundation. Diakses Pada 26 Januari 2026, Dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/empathy-map-why-and-how-to-use-it>
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Permana, O. A. (2022). User Centered Design Method For Developing A Mobile-Based Product Distribution

- Application. *Sinkron*, 7(1), 33–38.
<https://doi.org/10.33395/Sinkron.V7i1.11218>
- Denice, Amanda, R. O., Pradana, E., Rukmana, J. B. D., & Manday. (2025). Implementasi Dan Deteksi Tong Sampah Pintar Menggunakan Esp8266 Dengan Algoritma Cnn. *Metik Jurnal*, 9(2), 364-374.
- 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>
- Fansuri, F. (2015). *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa)*.
- Houtkamp, J., Janssen, S., Lokers, R., & De Groot, H. (2024). *Applying User-Centred Design To Climate And Environmental Tools*. Ssrn.
<https://doi.org/10.2139/Ssrn.4940916>
- Iqbal, M., Irianto, R. Y., & Kamaludin, A. (2024). *Tantangan Penanganan Sampah Di Kawasan Perkotaan (Studi Kualitatif)*. 7(2).
- Jalil, N., Adhitya, Y., & Rahman, A. (2025). Implementasi User Centered Design Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna Pada Platform Digital Perbankan (Studi Kasus Byond By Bsi). *Journal Pegguruang: Conference Series*, 7(2), 650. <https://doi.org/10.35329/Jp.V7i2.6595>
- Juniartini, N. L. P. (2020). Pengelolaan Sampah Dari Lingkup Terkecil Dan Pemberdayaan Masyarakat Sebagai Bentuk Tindakan Peduli Lingkungan. *Jurnal Bali Membangun Bali*, 1(1), 27–40.
<https://doi.org/10.51172/Jbmb.V1i1.106>
- Kurniyawan, A. B. (2025). *Redesign UI/UX dengan Metode SUS dan UCD pada Website Akademik UHAMKA*. vol 9.
<https://doi.org/doi:%252010.47002/metik.v9i2.1093>
- Kusuma, W. A., Rohimah, S. O., & Husna, R. (2021). *Penggalian Kebutuhan Pengguna Pada Fase Elisitasi Perangkat Lunak Menggunakan User Persona*.
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2022). *UI/UX Analysis And Design Development Of Less-On Digital Startup Prototype By Using Lean Ux*.

Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi), 6(6), 958–965.
<https://doi.org/10.29207/Resti.V6i6.4454>

Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *User Experience: Teori Dan Implementasi Dalam Dunia Desain*. Penerbit Yayasan Pendidikan Dan Sosial Indonesia (Ypsi).

Merdyanti, D., Defriani, M., & Nugroho, I. M. (2023). Penerapan User Centered Design Pada Perancangan Ulang Aplikasi Starbucks Indonesia. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 12(3), 1183. <https://doi.org/10.35889/Jutisi.V12i3.1450>

Muttaqin, K., Fadillah, N., & Khairani, R. (2025). *Redesign The User Interface (Ui) And User Experience (Ux) For Websites Using The Design Thinking Method*. *Teknika: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 21(1), 135. <https://doi.org/10.62870/Tjst.V21i1.30087>

Muzaki, M. R., Indriati, R., & Muzaki, M. N. (2025). *Desain UI/UX Ringkes Mobile: Aplikasi Skrining Kesehatan Berbasis Ucd*.

Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., & Hermadi, I. (2013). *Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Usability Testing To Enhance Mobile Application User Interface*.

Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/Jki.V11i1.184>

Ranganathan, P., & Caduff, C. (2023). Designing And Validating A Research Questionnaire—Part 1. *Perspectives In Clinical Research*, 14(3), 152–155. https://doi.org/10.4103/Picr.Picr_140_23

Rochmawati, I., Luqman, R. F., Yunus, S., & Cahyadi, A. T. (2025). *Implementasi Dan Analisis User Interface Pada Website The Room 19 Sebagai Perpustakaan Independen Di Kota Bandung*.

Rohayah, S., Sasmito, G. W., & Somantri, O. (2015). Aplikasi Steganografi Untuk Penyisipan Pesan. *Jurnal Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.26555/Jifo.V9i1.A2038>

- Safitri, D. K., & Andrianingsih, A. (2022). Analisis *UI/UX* Untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-Sita Dengan Metode Ucd Dan Ueq. *Techno.Com*, 21(1), 127–138. <https://doi.org/10.33633/Tc.V21i1.5639>
- Salamun, S. (2017). Sistem Monitoring Nilai Siswa Berbasis Android. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 2(2), 210–219. <https://doi.org/10.36341/Rabit.V2i2.221>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying The *User Experience Questionnaire (Ueq)* In Different Evaluation Scenarios. In A. Marcus (Ed.), *Design, User Experience, And Usability. Theories, Methods, And Tools For Designing The User Experience* (Vol. 8517, Pp. 383–392). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07668-3_37
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction Of A Benchmark For The *User Experience Questionnaire (Ueq)*. *International Journal Of Interactive Multimedia And Artificial Intelligence*, 4(4), 40. <https://doi.org/10.9781/Ijimai.2017.445>
- Schrepp, D. M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*.
- Sugiharto, S., Wirawati, M. K., & Aini, D. N. (2025). Perancangan Wireframe *UI/UX* Aplikasi Mobile Hypercare Bagi Penderita Hipertensi Menggunakan Metode Design Thinking. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 4(8), 1114–1127. <https://doi.org/10.55681/Sentri.V4i8.4334>
- Susilowati, M. T., Umbara, F. R., & Ilyas, R. (2025). *Evaluasi Dan Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Godentist Menggunakan Metode Double Diamond*.
- Wardhanie, A. P., & Lebdaningrum, K. (2023). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma Pada Siswa- Siswi Multimedia Smk Pgri 2 Sidoarjo (Introduction To The Figma Graphic Design Application For Multimedia Students At Smk Pgri 2 Sidoarjo). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*,
- Wijayanti, A. N., Dhokhikah, Y., & Rohman, A. (2023). Analisis Partisipasi Masyarakat Terhadap Pengelolaan Sampah Di Kecamatan Summersari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Pengelolaan Lingkungan*

Berkelanjutan (Journal Of Environmental Sustainability Management),
28–45. <https://doi.org/10.36813/jplb.7.1.28-45>

Yaasiin, M., & Hanif, I. F. (2025). *Desain UI/UX Aplikasi Edukasi Fidexa-Sd Menggunakan Design Thinking Dan Figma.*

Yassar, A. M., & Hanif, I. F. (2025). *Redesign UI/UX Aplikasi Access By Kai Menggunakan Metode Design Thinking.*



INSTITUT TEKNOLOGI
KALIMANTAN