

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, N. (2023) 'Evaluasi *usability* situs *e-procurement* menggunakan *System Usability Scale (SUS)*', *IJATIS*.
- Anggraini, M. (2024) 'Perancangan ulang antarmuka aplikasi TenderPlus.id menggunakan UCD dan SUS', *Universitas Islam Indonesia*.
- Ardi, A. (2024) 'Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pemesanan Jasa betukang.id menggunakan metode *Design Thinking*', *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (JPSI)*, 2(1), pp. 229–241.
- Arivia, D.P. (2024) 'Desain UCD untuk sistem *e-Learning* menggunakan Figma', *Pinter*.
- Bagus, I. et al. (2025) 'Perancangan *user interface* aplikasi mobile pembelajaran bahasa Bali menggunakan metode *design thinking*', *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, 13(2).
- Brooke, J. (1996) 'SUS: A "Quick and Dirty" Usability Scale', dalam Jordan, P. W., Thomas, B., Weerdmeester, B. A. dan McClelland, I. L. (eds.) *Usability Evaluation in Industry*. London: Taylor & Francis, hlm. 189–194.
- Garrett, J.J. (2011) *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. 2nd edn. Berkeley, CA: New Riders.
- Gaspersz, V. (2011) *Total Quality Management untuk Praktisi Bisnis dan Industri*. Bogor: Vinchristo Publication.
- Hassenzahl, M. dan Tractinsky, N. (2006) 'User experience – a research agenda', *Behaviour & Information Technology*, 25(2), pp. 91–97.
- Interaction Design Foundation (2021) *What is User Experience (UX) Design?* [online]. Interaction Design Foundation. Available at:

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-experience-ux-design> (Diakses pada tanggal 22 November 2025).

Ishikawa, K. (1986) *Guide to Quality Control*. Tokyo: Asian Productivity Organization.

ISO (2019) *ISO 9241-210: Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*. Geneva: International Organization for Standardization.

Kaharuddin, H. et al. (2024) 'Analisis *usability* dan aksesibilitas aplikasi HIMAKOM menggunakan UCD dan SUS', *Klik*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020) *Permendikbud Nomor 14 Tahun 2020 tentang Pedoman Pengadaan Barang/Jasa oleh Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2024) *Sistem Informasi Pengadaan Sekolah (SIPLah)* [online]. Kemendikbudristek. Available at: <https://siplah.kemdikbud.go.id> (Diakses pada tanggal 22 November 2025).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2025) *Pedoman dan Tata Kelola SIPLah Tahun 2025*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kurniyawan, A. (2025) 'Redesign Sistem Informasi Akademik menggunakan UCD dan SUS', *Metik*.

Law, E.L.-C., Roto, V., Hassenzahl, M., Vermeeren, A.P.O.S. dan Kort, J. (2014) 'Understanding, scoping and defining user experience: A survey approach', *Human-Computer Interaction*, 30(1), pp. 1–41.

Nielsen, J. (2012) *Usability 101: Introduction to Usability* [online]. Nielsen Norman Group. Available at: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> (Diakses pada tanggal 22 November 2025).

- Norman, D.A. (2013) *The Design of Everyday Things*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Norman, D.A. dan Nielsen, J. (2017) *The Definition of User Experience (UX)* [online]. Nielsen Norman Group. Available at: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience-ux/> (Diakses pada tanggal 22 November 2025).
- Putraditya, M. et al. (2025) 'Perancangan interface aplikasi mobile pembelajaran menggunakan Design Thinking dan *prototype* Figma', *JITET*.
- Rubin, J. dan Chisnell, D. (2011) *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. 2nd edn. Hoboken, NJ: Wiley.
- Sabandar, R. dan Sintaro, A. (2024) 'Evaluasi *Prototype e-Repository* menggunakan *Design Thinking* dan *SUS*', *Sistemasi*.
- Satyaninggrat, L.M.W. et al. (2025) 'Evaluasi *Usability E-Procurement* menggunakan *SUS* dan perancangan *prototype*', *Sistemasi*.
- Sauro, J. dan Lewis, J. R. (2016) *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*. Edisi ke-2. Cambridge, MA: Morgan Kaufmann.
- Sauro, J. (2018) *Measuring User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. 2nd edn. Cambridge, MA: Morgan Kaufmann.
- Sharp, H., Rogers, Y. dan Preece, J. (2019) *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 6th edn. New York: Wiley.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N. dan Diakopoulos, N. (2016) *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. 6th edn. Boston: Pearson.
- Snyder, C. (2003) *Paper Prototyping: The Fast and Easy Way to Design and Refine User Interfaces*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann.

Subhiyakto, R. et al. (2023) ‘Peningkatan *UX* aplikasi pembelajaran menggunakan *prototype low/high fidelity* dan *SUS*’, *SJI*.

Tidwell, J. (2020) *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. 3rd edn. Sebastopol, CA: O’Reilly Media.

Tullis, T. dan Albert, W. (2013) *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. 2nd edn. Cambridge, MA: Morgan Kaufmann

