

DAFTAR PUSTAKA

- Addin, & Wardhani, D. F. (2025). EFEKTIVITAS USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) DALAM APLIKASI MOBILE. *INOVASI PEMBANGUNAN –JURNAL KELITBANGAN*, 13(1).
doi:<https://doi.org/10.35450/jip.v13i1.963>
- Amba, N., Saleky, S., & Sahertian, O. L. (2023). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN PUBLIK TERHADAP KEPUASAN MASYARAKAT DI KECAMATAN SALAHUTU KABUPATEN MALUKU TENGAH. *JURNAL ADMINISTRASI TERAPAN*, 2(1).
doi:<https://doi.org/10.31959/jat.v2i1.1805>
- App Radar*. (2023). Retrieved from (App Radar) - What are Google Play app ratings and reviews and how do they impact ASO?:
<https://appradar.com/academy/app-reviews-and-ratings/google-play-ratings-and-reviews#:~:text=Google%20Play%20Store%20ranking%20algorithm,from%20the%20latest%20app%20versions>.
- Ari, D. S., & Hanum, L. (2021). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN WEBSITE DJP TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA DENGAN MODIFIKASI E GOVQUAL. *Profit: Jurnal Administrasi Binis*, 15(1).
doi:<https://doi.org/10.21776/ub.profit.2021.015.01.11>
- Aulia, D. D., Aminah, S., & Sundari, D. (2022). Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Berbasis Web Mobile Pada Toko Amira Kosmetik. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO*, 5(1). Retrieved from <https://j-ilkominfo.org/index.php/ejournalaikom/article/view/134/53>
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Jumlah Penduduk Kota Semarang*. Retrieved from <https://semarangkota.bps.go.id/id/statistics-table/2/NzgjMg==/jumlah-penduduk-menurut-jenis-kelamin.html>
- Binus. (2019). *Wireframe, Mockup, dan Prototipe*. Retrieved from Binus.ac.id: <https://binus.ac.id/binus-digital/2019/05/08/Wireframe-Mockup-dan-prototipe/>
- Bontong, H. (2022). *Usability testing dengan menggunakan pengukuran Single Ease Question (SEQ)*. Retrieved from Medium.com: <https://medium.com/@hakiabontong/pengujian-usability-testing-dengan-menggunakan-single-ease-question-SEQ-cc06e631080b>
- Fathurrahman, M. I., & Sumarsono. (2024). Penerapan Prinsip Desain Antarmuka dalam Evaluasi User Interface dan User Experience E-Learning. *Jurnal*

- Komtika (Komputasi dan Informatika)*, 8(2), 171 - 181.
doi:<https://doi.org/10.31603/komtika.v8i2.11689>
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design* (Third Edition ed.). Wiley Publishing. Retrieved from <https://content.e-bookshelf.de/media/reading/L-569772-a8c49f6b40.pdf>
- Gothelf, J. (2016). *The Lean UX Canvas*. Retrieved from <https://medium.com/@jboogie/the-lean-ux-canvas-d4da53263c40>
- Gumulya, D. (2023). IDENTIFIKASI FAKTOR USER EXPERIENCE DARI KONSEP DESIGN FOR HAPPINESS. *JURNAL IMAGINE*, 3(2), 117 - 135. Retrieved from <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/imagine>
- Guo, F. (2012, April 24). *More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I*. Retrieved from <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi KaSUS: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). *JUI SI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi)*, 2(1). Retrieved from <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUI SI/article/view/115>
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi KaSUS: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, 1(1). doi:<https://doi.org/10.46772/intech.v1i01.34>
- Haryani, S., Sudiyono, Akhdiyat, R., Iqbal, M., Mintarti, S., & Sari, W. (2023). Implementasi new public management (NPM) badan kepegawaian daerah (studi kaSUS Kabupaten B). *NCAF: Proceeding of National Conference on Accounting & Finance*, 5, 330 - 335.
doi:<https://doi.org/10.20885/ncaf.vol5.art38>
- Hasari, Y. I., Febriansyah, A., & Anzana, Z. S. (2022). PENERAPAN METODE USER CENTERED DESAIN PADA PERANCANGAN INTERFACE APLIKASI PEMESANAN DAN PEMBAYARAN TIKET BIOSKOP BERBASIS MOBILE. 8(2).
doi:<https://doi.org/10.37058/jssainstek.v8i2.6254>
- Hendri, Meisak, D., & Agustini, S. R. (2022, November). PENERAPAN METODE PROTOTYPE PADA PERANCANGAN SISTEM. *STORAGE – Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1. doi:10.55123

- Hendri, Meisak, D., & Agustini, S. R. (2022, Februari 24). PENERAPAN METODE PROTOTYPE PADA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEDIATAMA SOLUSINDO JAMBI. *STORAGE – Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(4). doi:10.55123
- Interaction Design Foundation. (2021). *A Simple Introduction to Lean UX*. Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/article/a-simple-introduction-to-lean-ux>
- ISO. (2019). *Ergonomics of human-system interaction*. Retrieved from ISO 9241-210:2019 - Ergonomics of human-system interaction: <https://www.iso.org/standard/77520.html>
- Jayadi, P., & Juwari. (2022). Metode Prototyping pada Aplikasi Lumbung Padi dengan Pemanfaatan Open Government Data. *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 16. Retrieved from <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknokompak/article/view/1510/809>
- Kasma, J. A., & Sari, Y. P. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kriminalitas Di Indonesia. *Media Riset Ekonomi Pembangunan (MedREP)*, 1(3). Retrieved from <https://medrep.ppj.unp.ac.id/index.php/MedREP/article/view/79>
- KBBI. (n.d.). *Prototipe*. Retrieved 2025, from [kbbi.web.id](https://kbbi.web.id/prototipe): <https://kbbi.web.id/prototipe>
- Kholik, A., Soegiarto, A., & Sari, W. P. (2024, November). Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface(UI) dan User Experience(UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(4), 335 - 344. doi:<https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>
- Kosali, A. Y. (2021). PENGARUH IMPLEMENTASI ELECTRONIC GOVERNMENT (E- GOVERNMENT) DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PELAYANAN PADA KELURAHAN PLAJU ULU KECAMATAN PLAJU KOTA PALEMBANG. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 10(1). doi:<https://doi.org/10.58437/mim.v10i1.51>
- Kurnia, S., & Nawaningtyas, N. (2024). Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain User Interface dan User Experience yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika (JTMEI)*, 3(4). doi:<https://doi.org/10.55606/jtmei.v3i4.4433>
- Kurniawan, D., & Yuamita, F. (2023, Maret). Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas

- Teknologi Yogyakarta. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan (JTMIT)*, 2(1), 41 - 52. doi:<https://doi.org/10.55826/tmit.v2i1.57>
- Kusumah, & Rahmatullah, A. (2024, April). Analisis Perbandingan Metode Think-Aloud, Evaluasi Heuristik dan Cognitive Walkthrough untuk Evaluasi Usability pada Aplikasi Simpeda. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 12(2). doi:10.26418/justin.v12i2.74309
- Laksono, T. A. (2024). NEW PUBLIC MANAGEMENT (NPM) DALAM SEKTOR LEMBAGA PENDIDIKAN. *AL MIDAD : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Studi Keislaman*, 1(1), 21 - 31. Retrieved from <https://ejournal.staidhtulungagung.ac.id/index.php/alמידad/article/view/23>
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2018). Item Benchmarks for the System Usability Scale. *Journal of User Experience*, 13(3), 158 - 167. Retrieved from <https://uxpajournal.org/item-benchmarks-system-usability-scale-SUS/>
- Lewis, J., & Sauro, J. (2023). *Describing SEQ Scores with Adjectives*. Retrieved from Measuringu.com: <https://measuringu.com/adjective-interpretations-of-SEQ-scores/>
- Lukman, A. M., & Aryanto, D. (2019). APLIKASI EDUKASI EKOSISTEM PENGENALAN DUNIA HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *Evolusi: Jurnal Sains dan Manajemen*, 7(2). Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/view/6402/3690>
- Natika, L. (2024). TRANSFORMASI PELAYANAN PUBLIK DI ERA DIGITAL: MENUJU PELAYANAN MASA DEPAN YANG LEBIH BAIK. *EJOURNAL UNIVERSITAS SUBANG*, 6(1). Retrieved from <https://core.ac.uk/reader/616679720>
- Nielsen, J. (2012). *How Many Test Users in a Usability Study?* Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- Olivia, A., Larasati, P. D., Mulya, M. F., Anwar, S., & Efendi, Y. (2025). Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Jurnal Sistem Komputer dan Kecerdasan Buatan*, 8(3). doi:<https://doi.org/10.47970/siskom-kb.v8i3.836>
- Permatasari, D. (2022). *Apa itu Pelayanan Prima?* Retrieved from <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-sulseltrabar/baca-artikel/15009/Apa-itu-Pelayanan-Prima.html>
- Pinasti, R. T., Asfari, U., & Anaking, P. (2024). Perancangan UI/UX Prototipe Website RFC Telkom University Surabaya Menggunakan Metode *Lean UX*. *INSIGHT*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.37823/insight.v6i2.371>

- Rahman, A. S., Ramadhan, D. N., Khansa, S. S., & Huda, M. Q. (2024). Perancangan *UI/UX* Layanan Aduan Fasilitas Umum dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile. *Journal of System and Computer Engineering (JSCE)*, 5(1). doi:<https://doi.org/10.61628/jsce.v5i1.1070>
- Ramadya, I. A., Wijoyo, S. H., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Perancangan User Experience pada Situs Web Rumah Sakit Umum Asri Purwakarta dengan menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1196 - 1207. Retrieved from <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10748>
- Rinaldi, A. R., & Seprina, I. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Desain untuk Website Pusat Karir Cybers Job di PT Cybers Global Indonesia. *Inovasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2). doi:<https://doi.org/10.54082/ijpm.136>
- Sain, M. I., Rizkiawan, Rahmat, & Sidik, M. (2025). OPTIMALISASI PENGALAMAN PENGGUNA: REDESIGN *UI/UX* WEBSITE SIMAKIP UHAMKA DENGAN METODE DESIGN THINKING. *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, 13(1), 35 - 44. doi:<https://doi.org/10.23960/jitet.v13i1.5479>
- Sari, N. D., Tihuri, R., Rudianto, N. F., Ristina, C. A., & Atiyah, I. (2024, April). Rancang Bangun User Interface Aplikasi E-book Berbasis Android. *INSTINK: (Jurnal Inovasi Pendidikan, Teknologi Informasi & Komputer)*, 3(1), 1 - 10. doi:<https://doi.org/10.30599/8fjesn94>
- Sauro, J. (2018). *Using Task Ease (SEQ) to Predict Completion Rates and Times*. Retrieved from <https://measuringu.com/SEQ-prediction/>
- Schmitt, B. (1999). Experiential Marketing. *Journal of Marketing Management*, 53 - 67.
- Setiawan, I. K., Paramitha, I. I., & Tiawan. (2023). Prototype Mobile Application Menggunakan Metode Five Planes Pada Startup Mainheal. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*, 6(3). Retrieved from <https://jurnal.ftikomibn.ac.id/index.php/jtksi/article/view/1554>
- Siburian, E. S., Gosal, R., & Monintja, D. K. (2021). Pengaruh Kinerja Pegawai Terhadap Kualitas Pelayanan Kepada Masyarakat di Kantor Kelurahan Sinaksak Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara. *JURNAL GOVERNANCE*, 1(2). Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/governance/article/view/35120>
- Subhan, & Rianto, A. (2023). NEW PUBLIC MANAGEMENT : PERKEMBANGAN DAN APLIKASI DALAM MEREFORMASI

ORGANISASI PUBLIK. *SOSFILKOM : Jurnal Sosial, Filsafat Dan Komunikasi*, 17(1). doi:<https://doi.org/10.32534/jsfk.v17i01.4167>

- Sukma, A. P., Yusuf, R., & Dai, R. H. (2023). Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS). *ANALISIS PENGUKURAN USABILITY SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BAZNAS (SIMBA) MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*, 3(2), 224 - 231. doi:<https://doi.org/10.37031/diffusion.v3i2.21342>
- Surbakti, D. S., Azharuddin, & Tanjung, A. F. (2024). MEMBANGUN SISTEM E-GOVERNMENT SEBAGAI TEROBOSAN MELAWAN KORUPSI DI INDONESIA. *Jurnal Ilmu Hukum Prima*, 7(1). doi:<https://doi.org/10.34012/jihp.v7i1.4795>
- Suryantoro, B., & Kusdyana, Y. (2020). ANALISIS KUALITAS PELAYANAN PUBLIK PADA POLITEKNIK PELAYARAN SURABAYA. *Jurnal Baruna Horizon*, 3(2). doi:<https://doi.org/10.52310/jbhorizon.v3i2.42>
- SUSiva, S. (2021). Desirable UX for Promoting Prachinburi Cultural and Local Wisdom Tourism of Thai Tourists. *AU-GSB e-Journal*, 14(2), 167-177. Retrieved from https://doi.nrct.go.th/admin/doc/doc_604452.pdf
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi KaSUS Website DKV UK Petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 41 - 51. doi:<https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Tobing, Adinata, P. V., Pranatasari, F. D., & Kristia. (2023). The Impact of Sales Promotion, User Interface and User Experience Design on Shopee App Users' Repurchase Intentions. *International Journal of Engineering and Management Sciences (IJEMS)*, 8(3), 90 - 104. doi:<https://doi.org/10.21791/IJEMS.2023.027>
- Universitas Medan Area. (2023). *Pengertian tentang prototype*. Retrieved from agribisnis.uma.ac.id/2023/02/24/pengertian-tentang-prototype/
- Wicaksana, M. (2019). *Wireframe, Mockup & Prototype “APA BEDANYA?”*. Retrieved from Medium: <https://medium.com/ux-orbit-insight/Wireframe-Mockup-prototype-apa-bedanya-781543b47372>
- Wiwesa, N. R. (2021). USER IN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UN AN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *JURNAL SOSIAL HUMANIORA TERAPAN*, 3(2). Retrieved from <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2/>
- Yulanda, A., & Adnan. (2023). Transformasi Digital: Meningkatkan Efisiensi Pelayanan Publik Ditinjau dari Perspektif Administrasi Publik. *Jurnal Ilmu*

Sosial dan Humaniora (Isora), 1(3), 103 - 110. Retrieved from
<https://isora.safar.id/index.php/isora/article/view/13/13>