

## DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, F., Arianti, & Bahri, S. (2022). Perancangan UI/UX pada Aplikasi Flavour Fog Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Kharisma Tech*, 17(2), 184–198. <https://tech.kharisma.ac.id>
- Anggraeni, M. D., Mucharromah, R., Zain Taqiyya, B., Fadilah, R. E., Ketut Mahardika, I., & Yusmar, F. (2023). Perkembangan Teknologi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *FKIP E-Proceeding*, 1–5.
- Annissa, J., & Ariesta, A. (2023). Analisis Semiotika Makna Nasionalisme melalui Text Mining pada Media Sosial Twitter di Kejuaraan AFF Tahun 2020. *Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 25(1), 69–84. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.69-84>
- Apkpure. (2023). *iPusnas Unduhan APK Versi Lama*.
- Aziz, A. (2022). Analisis Sentimen Identifikasi Opini Terhadap Produk, Layanan dan Kebijakan Perusahaan Menggunakan Algoritma TF-IDF dan SentiStrength. *Jurnal Sains Komputer & Informatika*, 6(1), 115–125.
- 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.
- Beny, Yani, H., & Ningrum, G. M. (2019). Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi Dengan Metode Usability Test Dan System Usability Scale. *Research: Journal of Computer, Information System, & Technology Management Online*, 2(1), 30–34. <https://jambi.kemenkumham.go.id/>
- Bimantoro, A., Pramesti, W. A., Bakti, S. W., Samudra, A., & Amrozi, Y. (2021). Paradoks Etika Pemanfaatan Teknologi Informasi di Era 5.0. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(1). <http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/TI>
- Bryant, M., & Wang, A. (2022). Studi Perbandingan Teori dan Praktek Perancangan UI/UX saat Internship di Atdawn. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(1), 1–9.
- Detri, M. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Dusun Eran Batu, Kecamatan Binuang, Kabupaten Polewali Mandar Melalui Taman Baca. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 76. <https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v3i1.3896>
- Farhandika, M. (2023). *User Interface Redesign on Bukalapak Mobile Application*.

- Faulkner, L. (2003). Beyond the five-user assumption: Benefits of increased sample sizes in usability testing. *Behavior Research Methods, Instruments, and Computers*, 35(3), 379–383. <https://doi.org/10.3758/BF03195514>
- Fauzan, & Ati, S. (2018). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Ipusnas Berbasis Android Di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(4), 1–10.
- Felicia, Talita, A. S., & Umniati, N. (2023). Analisis Usability Aplikasi Sambara Dengan Metode System Usability Scale Dan USE Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2), 215–227. <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design an Introduction to GUI Design Principles and Techniques Third Edition*. Wiley Publishing.
- GoodStats. (2022). *Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia - GoodStats*.
- Google Play Store. (2023). *Ratings App iPusnas 2023*.
- Hardian, R. W., Prasetyo, E., Khaira, U., & Suratno, T. (2021). Online Lecture Sentiment Analisis on Twitter social media During the Covid-19 Pandemic Using Sentistrength Algorithm. *Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 1(2), 138–143.
- Herawan, A. R., Rokhmawati, R. I., & Akbar, M. A. (2023). Analisis dan Perancangan Ulang Desain UI & UX pada Aplikasi iPusnas dengan Penerapan Elemen Gamifikasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(6), 2767–2776. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Hootsuite, & We Are Social. (2023). *Pengguna Internet Indoensia*.
- International Telecommunication Union. (2022). *Measuring digital development Facts and Figures 2022*.
- Irawan, T., Mutawalli, L., & Taufan Asri Zaen, M. (2023). Implementasi Activity-Centered Design Dalam Merancang User Interface E-Custom. *Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi*, 4(2), 140–148. <https://djournals.com/resolusi>
- ISO 9241-210. (2010). *Ergonomics of human-system interaction-Human-centred design for interactive systems*.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). *Principles of Marketing*. Pearson Education.
- Koto, F., & Rahmaningtyas, G. Y. (2017). Inset lexicon: Evaluation of a word list for Indonesian sentiment analysis in microblogs. *Proceedings of the 2017 International Conference on Asian Language Processing, IALP 2017, 2018-January*, 391–394. <https://doi.org/10.1109/IALP.2017.8300625>

- Kumar, R. (2005). *Human Computer Interaction*. Firewall Media. <https://books.google.co.id/books?id=lesSGjUsgTkC>
- Kurniawan, B., & Romzi. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1–7.
- Larasati, F. A., Ratnawati, D. E., & Hanggara, B. T. (2022). Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Dana dengan Metode Random Forest. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(9), 4305–4313. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Maheswari, A. L., & Krisnanik, K. (2023). Analisis User Experience dan Redesign Antarmuka Website Elsam Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 1(1), 1–15.
- Manik, V., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., & Irianto, A. B. P. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1.286>
- Mauladi, & Suratno, T. (2016). Analisis Penentu Antarmuka Terbaik Berdasarkan Eye Tracking pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Sains*, 18(1), 64–68.
- Mohammad, W., & Maulidiyah, N. R. (2023). Pengaruh akses internet terhadap aspek kualitas kehidupan masyarakat indonesia. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 1(2), 30–45.
- Muliani, R., Solehudin, A., & Jamaludin, A. (2023). Analisis Sentimen Terhadap Provider XYZ Di Twitter Menggunakan Algoritma Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(4), 2841–2848.
- Musfiroh, D., Khaira, U., Eko, P., Utomo, P., & Suratno, T. (2021). Analisis Sentimen terhadap Perkuliahan Daring di Indonesia dari Twitter Dataset Menggunakan InSet Lexicon. *Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 1(1), 24–33.
- Muslim, I., Purwantoro, S., & Nugraha, A. I. (2023). Implementasi Metode Design thinking dalam Perancangan Ulang UI/UX Website Perguruan Tinggi. *Jurnal Inovtek Polbeng - Seri Informatika*, 8(2), 452–464.
- Muttakin, F., Dwi Aprillia, D., & Kumalasari, M. (2022). Analisis Pengaruh Kualitas Layanan Website Terhadap Pengguna Akhir Menggunakan Webqual 4.0. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(3), 300–308. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i3.4403>
- Nabawi, A. F., & Raharja, P. A. (2023). Evaluasi Usability dan Redesign Aplikasi PI-Mobile ITTP Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design).

*Jurnal Riset Komputer*), 10(1), 2407–389.  
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i1.5515>

- Norman, D. (2016). *The Definition of User Experience (UX)*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Nouriska, S., Untoro, M. C., Afriansyah, A., Praseptiawan, M., Yulita, W., & Ashari, I. F. (2023). User Experience Answer System Automatically with User Centered Design and User Experience Questionnaire-Short. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 9(1), 81–88. <https://doi.org/10.33480/jitk.v9i1.4152>
- Nugraha, F. A., Harani, N. H., & Habibi, R. (2020). *Analisis Sentimen Terhadap Pembatasan Sosial Menggunakan Deep Learning*. Kreatif Industri Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=f738DwAAQBAJ>
- Nugraheny, D. (2016). Analisis dan pada Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Kedirgantaraan (SENATIK)*, 2(1), 1–5.
- Nugroho, I. D. P., Fatonah, R. N. S., & Andarsyah, R. (2022). *Penerapan User Centered Design Untuk Penentuan Sistem Contingency Plan*. Penerbit Buku Pedia. <https://books.google.co.id/books?id=vqKaEAAAQBAJ>
- Nuraliza, H., Pratiwi, O. N., & Hamami, F. (2022). Analisis Sentimen IMBd Film Review Dataset Menggunakan Support Vector Machine (SVM) dan Seleksi Feature Importance. *Jurnal Mirai Manajemen*, 7(1), 1–17.
- Nuranazmi, F. (2019). Usability Testing Aplikasi Play Store Menggunakan SmartPLS Usability Testing Aplikasi Play Store Menggunakan SmartPLS (Sub Judul: Jurnal Informatika). *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.26963.73767>
- Nurian, A., & Sari, B. N. (2023). Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Google Play Menggunakan Naïve Bayes. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3), 289–295. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3%20s1.3348>
- Nuswantoro, S. A. (2023). *Interaksi Manusia dan Komputer: Pengantar dan Prinsip Dasar*. Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=QxzkeAAAQBAJ>
- Oktarina, N., Muttakin, F., Anofrizen, & Fronita, M. (2023). Analisa Usability pada Sistem Perpustakaan Menggunakan Metode User Centered Design. *Techno.COM*, 22(2), 441–452.
- Pamungkas, F. T. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma. *JPIIn: Jurnal Pendidik Indonesia*, 6(1), 165–183.

- Pane, M. M., Rahmawati, R., & Wijayanto, D. (2023). Evaluasi Usability E-Learning Universitas Tanjungpura Dengan Pendekatan Human Computer Interaction Menggunakan Metode System Usability Scale Dan Heuristic Evaluation. *Industrial Engineering and Management System*, 7(2), 15–23. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jtinUNTAN/issue/view/2162>
- Pradana, M. R. (2023). Redesign Of Ipusnas Application Using User Centered Design Method. *International Journal Science and Technology*, 2(1), 73–80. <https://doi.org/10.56127/ijst.v>
- Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). Perancangan UI/UX pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 179–184. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Prastiwi, M. A. (2018). Efektivitas Aplikasi Ipusnas Sebagai Sarana Temu Balik Informasi Elektronik Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(4), 231–240.
- Pratama, F., Rahma, F., Abdurahman, S., Dewi, Y., & Huda, M. (2023). Perancangan User Interface (UI) Perpustakaan Online Berbasis Android. *Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 4(2), 53–68. <https://doi.org/10.46510/jami.v4i2.173>
- Pratama, M., Ramadhan, Y., & Komara, M. (2023). Analisis Sentimen BRImo dan BCA Mobile Menggunakan Support Vector Machine dan Lexicon Based. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 12(3), 1439–1450.
- Prayoga, R., Defriani, M., & Irmayanti, D. (2022). Perancangan UI/UX pada Aplikasi Mobile Penjualan di 3r Stationary Menggunakan Metode Design Sprint. *Smart AI Jurnal*, 1(4), 207–218. <https://ejournal.abivasi.id/index.php/SmartAI>
- Pribadi, S. A., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2019). Perancangan User Experience Situs Web Tanoto Scholars Association Brawijaya Malang menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7583–7593. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Prihati, Mustafid, & Suhartono. (2011). Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) dalam Analisis Sistem Informasi. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 1(1), 1–8.
- Puspitaningrum, D. N., Perdana, I., & Utama, N. I. (2023). Redesign UI/UX Website Open Library Telkom Influence dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 1874–1886. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.425>

- Rahardi, M., & Pandiangan, V. D. (2023). Sentiment Analysis of Neobank Digital Banking Using Support Vector Machine Algorithm in Indonesia. *International Journal on Informatics Visualization*, 7(2), 377–383. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bnc.finan>
- Rhajendra, M. D., & Trianasari, N. (2021). Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Spotify Untuk Peningkatan Layanan Menggunakan Algoritma Naive Bayes Sentiment Analysis of Spotify Application Reviews for Service Improvement Using Naive Bayes Algorithm. *E-Proceeding of Management*, 4367–4376.
- Risky, H. A., Irmayanti, D., & Totohendarto, M. H. (2023). Redesign UI/UX Aplikasi Mobile My Pertamina menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(3), 1823–1829.
- Rivanka, D., Purnamasari, I., & Prihandani, K. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Perpustakaan Berbasis Mobile dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Perpustakaan Unsika). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31755–31761.
- Rozi, I. F., Hamdana, E. N., Balya, M., & Alfahmi, I. (2018). Pengembangan Aplikasi Analisis Sentimen Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier (Studi Kasus Samsat Kota Malang). *Jurnal Informatika Polinema*, 4(2), 149–154. <https://path.com/p/3pB4Qs>
- Saifulloh, & Asnawi, N. (2015). Evaluasi Desain Antarmuka Dengan Pendekatan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus Mobile App Sport Galaxy Center). *Jurnal Ilmiah Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 16(4), 55–58.
- Saputri, I. S. Y., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 269–278. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278>
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis Kombinasi Warna pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscintia*, 12(2), 125–133. <http://www.klatenkab.go.id>
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2012). *Systems Analysis and Design in a Changing World Sixth Edition*. Joe Sabatino. [www.cengage.com/highered](http://www.cengage.com/highered)
- Sharma, L. (2020). *Why UX is more important than UI*. <https://uxplanet.org/why-ux-is-more-important-than-ui-c38819a52bed>
- Siahaan, N. R., Tiffany, R. Y., Roland, S., Sinaga, E., Nauli, E. V., Fahmi, M. I., Vio, E., & Naibaho, N. B. (n.d.). *Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Media Sosial Whatsapp Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier*.
- Sianipar, R., & Setiawan, E. B. (2015). Pendeteksian Kekuatan Sentimen pada Teks Tweet Berbahasa Indonesia Menggunakan Sentistrength. *E-Proceeding of Engineering*, 7922–7928.

- Sidauruk, N. B., & Riza, N. (2023). Sentimen Analisis Data Pengguna Terhadap KAI Access Systematic Literature Review. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(2), 1297–1303.
- Silvadari, S., Oktafiani, S., & Larassati, D. (2021). Pengujian Indikator Cobit 5 Menggunakan Domain EDM, APO, dan DSS Pada Sistem Informasi Perpustakaan Digital (Studi Kasus: iPusnas). *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 2(1), 441–448.
- Sumargo, B. (2020). *Teknik Sampling*. UNJ PRESS. <https://books.google.co.id/books?id=FuUKEAAAQBAJ>
- Syafiih, M. (2023). Klasifikasi Kategori Berdasarkan Tingkat Ketergantungan Siswa Terhadap Penggunaan Smartphone Di SMK Negeri 1 Suboh Situbondi. *Journal of Electrical Engineering and Computer*, 5(2), 329–338.
- Tambunan, H. B., & Hapsari, T. W. D. (2021). Analisis Opini Pengguna Aplikasi New PLN Mobile Menggunakan Text Mining. *Jurnal Pengkajian Dan Penerapan Teknik Informatika*, 15(1), 121–134. <https://doi.org/10.33322/petir.v15i1.1352>
- Wahyudi, B., & Kuswandi, I. (2022). Prediksi Peringkat Aplikasi di Google Play Menggunakan Metode Random Forest. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 2(1), 38–48.
- Wicaksono, A. (2022). Pengembangan dan Pemanfaatan iPusnas untuk Masyarakat di era Milenia. *Jurnal IPI (Ikatan Pustakawan Indonesia)*, 7(1), 49–53.
- Yusuf, M., & Astuti, Y. (2020). System Usability Scale (SUS) Untuk Pengujian Usability Pada Pijar Career Center. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 9(2), 131–138. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i2.2873>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Zailani, K., Hamdani, M. H., & Rusydiyah, E. F. (2022). Pengaruh Digital Library Terhadap Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 389–400. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2267>
- Zhu, H., Liu, C., Ge, Y., Xiong, H., & Chen, E. (2015). Popularity Modeling for Mobile Apps: A Sequential Approach. *IEEE Transactions on Cybernetics*, 45(7), 1303–1314. <https://doi.org/10.1109/TCYB.2014.2349954>