

**PERANCANGAN UI/UX FITUR PENGEMBANGAN APLIKASI GOBIS
SUROBOYO MENGGUNAKAN *DESIGN THINKING*, *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*, DAN *ENHANCED
COGNITIVE WALKTHROUGH***

SKRIPSI



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Disusun Oleh :

Ahmad Kemal Al Izz

09020621022

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ahmad Kemal Al Izz

NIM : 09020621022

Program Studi : Sistem Informasi

Angkatan : 2021

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul: “PERANCANGAN UI/UX FITUR PENGEMBANGAN APLIKASI GOBIS SUROBOYO MENGGUNAKAN *DESIGN THINKING*, *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*, DAN *ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH*”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 30 Mei 2025

Yang menyatakan,



(Ahmad Kemal Al Izz)

NIM. 09020621022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh

NAMA : AHMAD KEMAL AL IZZI

NIM : 09020621022

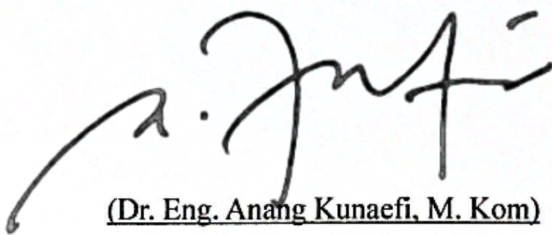
JUDUL : PERANCANGAN UI/UX FITUR PENGEMBANGAN
APLIKASI GOBIS SUROBOYO MENGGUNAKAN *DESIGN
THINKING, USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE, DAN
ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH*

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 2 Juni 2025

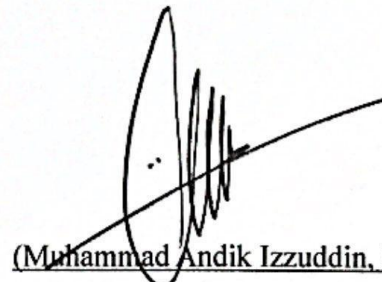
Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



(Dr. Eng. Anang Kunaefi, M. Kom)

NIP. 197911132014031001



(Muhammad Andik Izzuddin, MT)

NIP. 198403072014031001

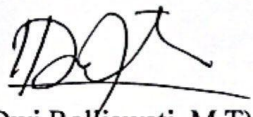
PENGESAHAN TIM UJI SKRIPSI

Skripsi Ahmad Kemal Al Izzi ini telah dipertahankan
di depan tim penguji skripsi
di Surabaya 13 Juni 2025

Mengesahkan

Dewan Penguji

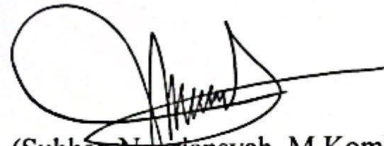
Dosen Penguji 1



(Dwi Rokhiawati, M.T.)

NIP. 197909272014032001

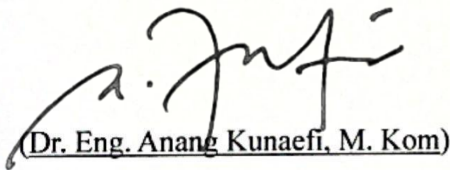
Dosen Penguji 2



(Subhan Nooriansyah, M.Kom)

NIP. 199012282020121010

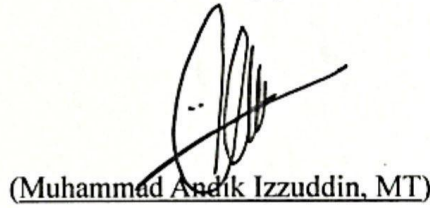
Dosen Penguji 3



(Dr. Eng. Anang Kunaefi, M. Kom)

NIP. 197911132014031001

Dosen Penguji 4



(Muhammad Anik Izzuddin, MT)

NIP. 198403072014031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya



(Saepul Hamdani, M.Pd)

NIP. 196507312000031002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Kemal Al Izzi
NIM : 09020621022
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi / Sistem Informasi
E-mail address : kemalizzi213@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PERANCANGAN UI/UX FITUR PENGEMBANGAN APLIKASI GOBIS SUROBOYO

MENGGUNAKAN DESIGN THINKING, USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE, DAN

ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Juni 2025

Penulis



Ahmad Kemal Al Izzi

ABSTRAK

PERANCANGAN UI/UX FITUR PENGEMBANGAN APLIKASI GOBIS SUROBOYO MENGGUNAKAN *DESIGN THINKING*, *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*, DAN *ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH*

Oleh :

Ahmad Kemal Al Izz

Penelitian ini merancang fitur pengembangan dan perbaikan UI/UX pada aplikasi GOBIS Suroboyo, aplikasi transportasi publik yang digunakan oleh masyarakat Surabaya. Pendekatan metode *Design Thinking* digunakan dalam dua iterasi (MVP 1.0 dan MVP 1.1) pada kasus aplikasi GOBIS Suroboyo. Penelitian mengatasi masalah seperti kurangnya informasi pada peta rute (jadwal, daftar halte, estimasi kedatangan), kesulitan memantau arah rute, dan keluhan pengguna. Prototipe MVP 1.0 diuji dengan *Enhanced Cognitive Walkthrough* (ECW), menghasilkan temuan seperti tidak ada umpan balik yang jelas setelah pengguna mengubah PIN (TN 8 dengan PT F sebesar 1,9) dan mengedit profil (TN 7 dengan PT F sebesar 0,65), dan tidak adanya formulir unggah foto pengaduan ketika pengguna ingin mengirim laporan pengaduan (TN 6 dengan PT H sebesar 0,55). Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan perbaikan dan pengembangan pada MVP 1.1. Prototipe MVP 1.1 diuji menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), menghasilkan kategori Baik (daya tarik 1,68, kejelasan 1,81, efisiensi 1,81, stimulasi 1,70) dan kategori Sangat Baik (ketepatan 1,80, dan kebaruan 1,65). Hasil keseluruhan rata-rata di atas 0,8, menunjukkan penilaian positif. Perbaikan meliputi peta rute yang lebih informatif (jadwal, rute halte, estimasi kedatangan, opsi pembalikan arah) dan penambahan fitur laporan pengaduan. Pendekatan berbasis kebutuhan pengguna ini terbukti meningkatkan kualitas pengalaman pengguna GOBIS Suroboyo.

Kata kunci : *UI/UX Design*, *GOBIS Suroboyo*, *Design Thinking*, *Enhanced Cognitive Walkthrough*, *User Experience Questionnaire*

ABSTRACT

UI/UX DESIGN OF GOBIS SUROBOYO APPLICATION DEVELOPMENT FEATURES USING DESIGN THINKING, USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE, AND ENHANCED COGNITIVE WALKTHROUGH

By :

Ahmad Kemal Al Izzi

This study designs UI/UX development and improvement features on the GOBIS Suroboyo application, a public transportation application used by the people of Surabaya. The Design Thinking method approach is used in two iterations (MVP 1.0 and MVP 1.1) in the case of the GOBIS Suroboyo application. The study addresses problems such as lack of information on the route map (schedule, list of stops, estimated arrival), difficulty monitoring route directions, and user complaints. The MVP 1.0 prototype was tested with Enhanced Cognitive Walkthrough (ECW), resulting in findings such as no clear feedback after users change PINs (TN 8 with PT F of 1.9) and edit profiles (TN 7 with PT F of 0.65), and the absence of a complaint photo upload form when users want to send a complaint report (TN 6 with PT H of 0.55). Based on these results, improvements and developments were made to MVP 1.1. The MVP 1.1 prototype was tested using the User Experience Questionnaire (UEQ), resulting in a Good category (attractiveness 1.68, clarity 1.81, efficiency 1.81, stimulation 1.70) and a Very Good category (accuracy 1.80, and novelty 1.65). The overall average result was above 0.8, indicating a positive assessment. Improvements include a more informative route map (schedule, bus stop route, estimated arrival, reversal option) and the addition of a complaint reporting feature. This user-needs-based approach has been proven to improve the quality of the GOBIS Suroboyo user experience.

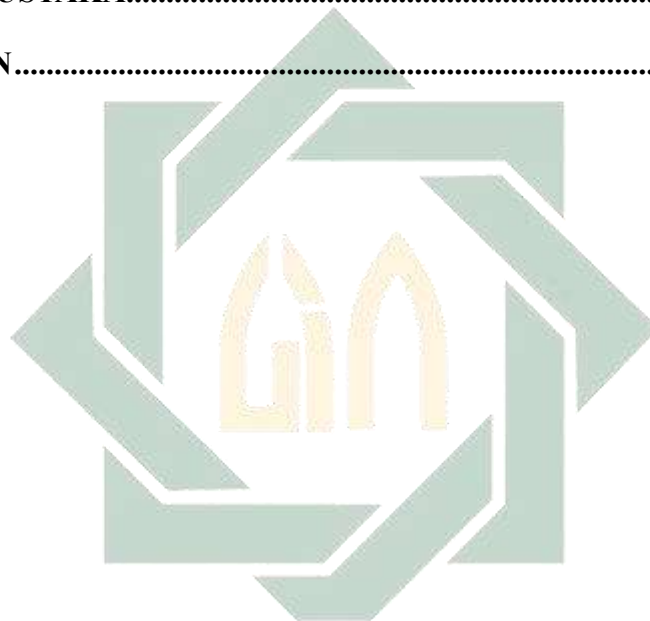
Keywords: UI/UX Design, GOBIS Suroboyo, Design Thinking, Enhanced Cognitive Walkthrough, User Experience Questionnaire

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM UJI SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
MOTTO	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 <i>User Interface</i>	12
2.2.2 <i>User Experience</i>	13
2.2.3 <i>User Experience Questionnaire</i>	14
2.2.4 <i>Design Thinking</i>	16
2.2.5 <i>Cognitive Walkthrough</i>	19

2.2.6 <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i>	20
2.2.7 <i>Maze</i>	22
2.2.8 <i>Figma</i>	22
2.2.9 <i>Populasi dan Sampel</i>	22
2.2.10 <i>Lemeshow</i>	23
2.3 <i>Integrasi Keilmuan</i>	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 <i>Desain Penelitian</i>	26
3.2 <i>Studi Literatur</i>	27
3.3 <i>Identifikasi Masalah</i>	28
3.4 <i>Penyusunan Instrumen Wawancara</i>	28
3.5 <i>Design Thinking MVP 1.0</i>	29
3.5.1 <i>Empathize</i>	29
3.5.2 <i>Define</i>	31
3.5.3 <i>Ideate</i>	31
3.5.4 <i>Prototype</i>	31
3.5.5 <i>Test</i>	32
3.6 <i>Design Thinking MVP 1.1</i>	35
3.6.1 <i>Define</i>	35
3.6.2 <i>Ideate</i>	35
3.6.3 <i>Prototype</i>	36
3.6.4 <i>Test</i>	37
3.7 <i>Analisis Pembahasan</i>	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 <i>Emphatize : MVP Version 1.0</i>	40
4.1.1 <i>Analisis Ulasan</i>	40
4.1.2 <i>Observasi</i>	41
4.1.3 <i>Wawancara</i>	41
4.2 <i>Define : MVP Version 1.0</i>	42
4.2.1 <i>User Persona</i>	42
4.2.2 <i>Pain Points</i>	43
4.3 <i>Ideate : MVP Version 1.0</i>	43
4.4 <i>Prototype : MVP Version 1.0</i>	50
4.5 <i>Test : MVP Version 1.0</i>	63
4.5.1 <i>Enhanced Cognitive Walkthrough</i>	63
4.5.1 <i>Maze</i>	78
4.5.1 <i>Rangkuman Permasalahan</i>	79

4.6 Define : MVP Version 1.1.....	79
4.7 Ideate: MVP Version 1.1	80
4.8 Prototype: MVP Version 1.1.....	82
4.9 Test: MVP Version 1.1	86
4.10 Perbandingan Desain Aplikasi	92
BAB V PENUTUP	100
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	109



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	7
Tabel 3. 1 Instrumen Pertanyaan Wawancara	28
Tabel 3. 2 Ulasan <i>Google Play Store</i>	30
Tabel 3. 3 Pemeringkatan Jawaban	34
Tabel 3. 4 <i>Problem Type</i>	34
Tabel 3. 5 Pertanyaan Kuesioner UEQ	37
Tabel 4. 1 Poin Permasalahan Ulasan <i>Google Play Store</i>	40
Tabel 4. 2 Rangkuman hasil wawancara	41
Tabel 4. 3 <i>Wireframe</i> versi 1.0	44
Tabel 4. 4 Tugas Skenario Pengujian	64
Tabel 4. 5 Distribusi Data Tugas Daftar Akun	67
Tabel 4. 6 Distriusi Data Tugas <i>Top Up Saldo</i>	68
Tabel 4. 7 Distribusi Data Tugas <i>Tracking Rute</i> dan Posisi Bus	69
Tabel 4. 8 Distribusi Data Tugas Pembayaran dengan Saldo	70
Tabel 4. 9 Distribusi Data Tugas Kirim Laporan Pengaduan	71
Tabel 4. 10 Distribusi Data Tugas Edit Profil Pengguna	72
Tabel 4. 11 Distribusi Data Tugas Ubah PIN Pembayaran	73
Tabel 4. 12 Matriks A : <i>Problem Seriousness vs Taks Importance</i>	75
Tabel 4. 13 Matriks B : <i>Problem Seriousness vs Problem Type</i>	76
Tabel 4. 14 Matriks C : <i>Taks Importance vs Problem Type</i>	76
Tabel 4. 15 Matriks D : <i>Problem Seriousness vs Task Number</i>	77
Tabel 4. 16 Matriks E : <i>Problem Type vs Taks Number</i>	78
Tabel 4. 17 Daftar Perbaikan <i>Prototype</i>	82
Tabel 4. 18 Tabel <i>Database Reports</i> (Laporan Pengaduan)	85
Tabel 4. 19 Tabel <i>Database Replies</i> (Balasan Laporan Pengaduan)	86
Tabel 4. 20 Indeks Penilaian Kuesioner UEQ	87
Tabel 4. 21 Hasil Analisis Rata-Rata, Varian, dan Simpangan Baku UEQ	87
Tabel 4. 22 Rata-Rata dan Varian Setiap Indikator	89
Tabel 4. 23 Hasil Rata-Rata Grup Kategori UEQ	89
Tabel 4. 24 Koefisien <i>Cronbach Alpha</i> dari hasil UEQ	90

Tabel 4. 25 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ	92
--	----

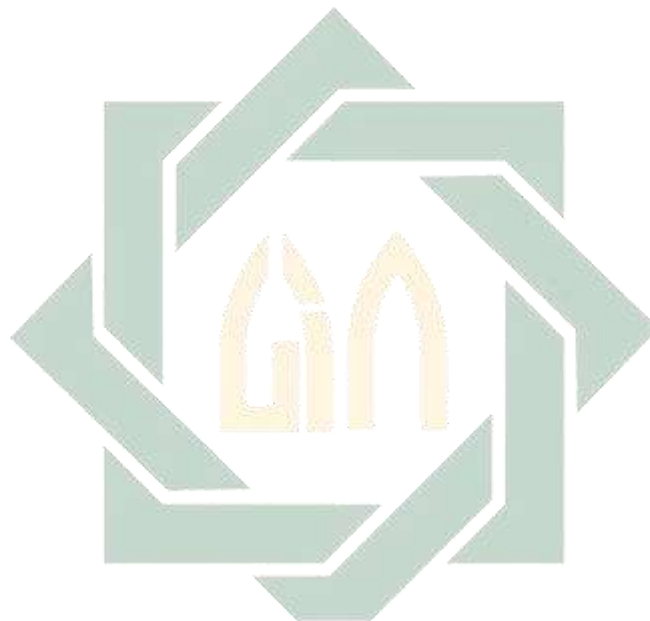


UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Skala Metode UEQ	15
Gambar 2. 2 Kuesioner UEQ	16
Gambar 2. 3 Tahapan <i>Design Thinking</i>	17
Gambar 2. 4 <i>Hierarchical Analysis Task</i>	20
Gambar 3. 1 <i>Exploratory Sequential Design</i>	26
Gambar 3. 2 Alur Penelitian.....	27
Gambar 3. 3 Prioritization Idea.....	36
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i> GOBIS Suroboyo	43
Gambar 4. 2 <i>Pain Points</i> versi 1.0	43
Gambar 4. 3 Halaman <i>Splash Screen</i>	50
Gambar 4. 4 Halaman <i>Onboarding</i>	51
Gambar 4. 5 Halaman <i>Login</i> (Masuk)	51
Gambar 4. 6 Halaman Daftar	52
Gambar 4. 7 Halaman buat PIN pembayaran.....	53
Gambar 4. 8 Halaman Beranda	54
Gambar 4. 9 <i>Pop Up</i> Pembayaran.....	55
Gambar 4. 10 Metode Pembayaran	55
Gambar 4. 11 Halaman Profil	56
Gambar 4. 12 Halaman Rute Transportasi	57
Gambar 4. 13 Peta Rute Transportasi.....	58
Gambar 4. 14 <i>Pop Up</i> Informasi Halte dan Transportasi.....	59
Gambar 4. 15 Halaman Lihat Kedatangan Bus.....	59
Gambar 4. 16 Halaman <i>Top up</i>	60
Gambar 4. 17 Halaman <i>Top Up</i> Saldo.....	61
Gambar 4. 18 Halaman <i>Top Up</i> Poin Botol	61
Gambar 4. 19 Halaman Peta Integrasi.....	62
Gambar 4. 20 Halaman Pos Botol.....	62
Gambar 4. 21 Laporan Pengaduan	63
Gambar 4. 22 HTA Level <i>Main Task Node</i> dan <i>Subtask Node</i>	66
Gambar 4. 23 HTA Level <i>Task Operation</i>	66

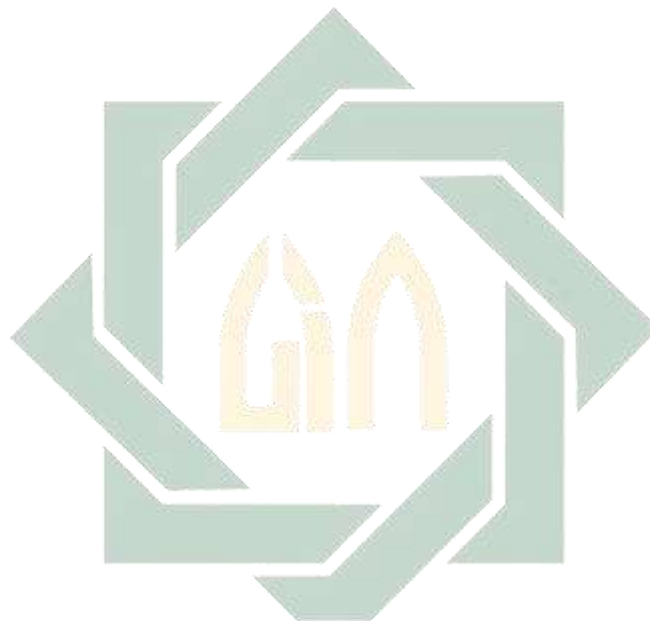
Gambar 4. 24 Laporan Hasil Pengujian dengan <i>Tools Maze</i>	78
Gambar 4. 25 <i>Paint Points</i> Versi 1.1	80
Gambar 4. 26 Prioritization Idea	81



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	109
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara dan Observasi.....	110
Lampiran 3 Transkrip Wawancara	111
Lampiran 4 Dokumentasi Pengujian <i>MVP Version 1.0</i>	121
Lampiran 5 Pertanyaan Analisis Fungsi dan Operasi	122
Lampiran 6 Jawaban Responden Pengujian UEQ	124
Lampiran 7 Penyebaran kuesioner UEQ.....	129



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Izzi, A. K., Permadi, A., & Kunaefi, A. (2025). PENGEMBANGAN WEB APLIKASI SISTEM RESERVASI GREENSA INN DAN TRAINING CENTER MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP 5. *JURSIMA*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.47024/js.v13i1.909>
- Amrillah, M. I., Rokhmawati, R. I., & Bachtiar, F. A. (2024). Redesain Aplikasi Mobile Supervisi Observasi Kelas untuk Meningkatkan Tingkat Usability. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(5), 1059–1066. <https://doi.org/10.25126/jtiik.1078006>
- Amrozi, Y. (2022). *Metode Penelitian Dalam Bidang Sistem Informasi dan Komunikasi*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Ariesandi, J. A., Resita, R., & Salsabila, Z. (2020). KEBIJAKAN TRANSPORTASI UMUM (ANGKOT) UNTUK MENANGGULANGI KEMACETAN JALAN. *Jurnal Kebijakan Publik*, 11(2), 77. <https://doi.org/10.31258/jkp.11.2.p.77-82>
- Arswanda, M. A. P., Caesar, C., Sihombing, J., Andri, A., & Laia, A. P. (2022). Evaluasi Pengalaman Mahasiswa Mikroskil pada Aplikasi OneDrive Menggunakan UEQ. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 23(1), Article 1. <https://doi.org/10.55601/jsm.v23i1.876>
- Bayu Putra, R., Yeni, F., Fitri, H., Valentino Harefa, Y., Sri Wayuni Ningsih, N., Ramadhanu, A., & Syahputra, H. (2019). DAMPAK NILAI PELANGGAN DAN RELATIONSHIP MARKETING DALAM MEMBANGUN KEPUASAN PELANGGAN MELALUI CITRA MEREK SEBAGAI VARIABEL INTERVENING. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 1(2), 39–48. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v1i2.51>
- Bligård, L.-O., & Osvalder, A.-L. (2013). Enhanced Cognitive Walkthrough: Development of the Cognitive Walkthrough Method to Better Predict, Identify, and Present Usability Problems. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2013(1), 931698. <https://doi.org/10.1155/2013/931698>
- Brown, T., & Kätz, B. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation* (1. ed). Harper Business.

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (Sixth edition). SAGE.
- Creswell, J. W., Creswell, J. D., Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (Fifth edition). SAGE.
- Defriani, M., Islami, L. N., & Hermanto, T. I. (2022). UI/UX Design of Ineffable Psychological Counseling Mobile Application Using Design Thinking Method. *SinkrOn*, 7(3), 962–973. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i3.11582>
- Dina Mayangsari, Rizky Eka Febriansah, & Dewi Komala Sari. (2024). Analisis Bauran Pemasaran Jasa terhadap Keputusan Pembelian pada Apartemen Tamansari Prospero Sidoarjo. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(9). <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i9.4138>
- Effendi, B., & Khasanah, I. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Monitoring Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Palcomtech menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough: *Teknomatika*, 10(1), Article 1.
- Fachrudin, R., Pamungkas, R. W. P., Silvia, A. F., & Sofyan, A. (2024). Pengembangan Prototype Sistem Katalog Buku Perpustakaan dengan Figma Berbasis Mobile. *Indonesian Journal of Science, Technology and Humanities*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.60076/ijstech.v2i1.510>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Fitriaruli, H., & Suyatno, D. F. (2024). Analisis Perbaikan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Gobis (Suroboyo Bus) Menggunakan Metode Design Thinking: Analysis of User Interface and User Experience Improvement on Gobis Application (Suroboyo Bus) Using Design Thinking Method. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 5(1), 132–143.
- Fuada, S., Setyowati, E., Restyasari, N., Heong, Y. M., & Hasugian, L. P. (2024). UI/UX Redesign of SH-UPI App Using Design Thinking Framework.

- JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 8(3), 1055.
<https://doi.org/10.62527/joiv.8.3.2094>
- GOBIS Suroboyo—Apps on Google Play*. (2025, January 2).
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dishub.gobissurabaya&hl=en_US
- Haikal, R. I., Agustino, D. P., & Wijaya, I. M. P. P. (2021). Evaluasi User Experience pada Game Genshin Impact menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Persona. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 16(1), Article 1.
<https://doi.org/10.30864/jsi.v16i1.385>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), Article 1.
<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Hassenzahl, M. (Ed.). (2010). *Experience design: Technology for all the right reasons*. Morgan & Claypool.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), Article 1.
<https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Hidayat, A., & Utomo, V. G. (2021). User experience measurement of adaptive online module system using user experience questionnaire. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(4), 042146. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/4/042146>
- Hita Hita, Djoni Djoni, Culita Culita, & Roni Yunis. (2024). Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 104–111.
<https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i3.3047>
- Kadastik, J., Artla, T., & Schrepp, M. (2018). *Your Experience is Important! The User Experience Questionnaire (UEQ)—Estonian Version*. 281–287.
<https://doi.org/10.22616/REEP.2018.034>

- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). FAKTOR-FAKTOR TAMPILAN UI/UX YANG MEMPENGARUHI PSIKOLOGIS MANUSIA. *Sainteks: Jurnal Sain Dan Teknik*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.37577/sainteks.v5i1.5>
- Kushendriawan, M. A., Santoso, H. B., Putra, P. O. H., & Schrepp, M. (2021). Evaluating User Experience of a Mobile Health Application ‘Halodoc’ using User Experience Questionnaire and Usability Testing. *Jurnal Sistem Informasi*, 17(1), Article 1. <https://doi.org/10.21609/jsi.v17i1.1063>
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire. In A. Holzinger (Ed.), *HCI and Usability for Education and Work* (pp. 63–76). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9_6
- Lwanga, S. K., & Lemeshow, S. (1991). *Sample size determination in health studies: A practical manual*. World Health Organization.
- Maharani, A., Intan, B., & Susilo, A. T. (2021). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE SMK NEGERI TUGUMULYO BERBASIS USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 6(2), 169–177. <https://doi.org/10.32767/jusim.v6i2.1479>
- Maze reports. (2024, March 18). Maze Help. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052722693-Maze-reports>
- Narizki, M. J., Widyanto, R. A., & Prabowo, N. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3652>
- Nurudin, A., Widyanto, R. A., & Sasongko, D. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Rifqitenda Untuk Meningkatkan Kemudahan Dalam Fitur Persewaan Wedding Decoration. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i4.5354>
- Oktavia, A. S., Lestari, R. W., & Nugroho, A. (2024). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Transportasi Umum dengan Metode User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 76–83. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1094>

- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemoro, E. M. A. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(3), Article 3.
- Pangestu, K. K., Suryanto, T. L. M., & Pratama, A. (2023). User Experience Questionnaire (UEQ) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Universitas Pembangunan Nasional (UPN). *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Priandani, N. D., Sandy, Y. A., & Sari, N. R. (2023). User Experience Evaluation of Botani Mobile Application using User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.26905/jtmi.v9i1.9025>
- Putri, A., & Indriyanti, A. D. (2022). *Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation*. 03(02).
- Rangkuti, N. A. (2022). *Evaluasi user experience pada aplikasi AYO SRC menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)* [bachelorThesis, Perpustakaan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Jakarta]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66397>
- Rizqullah, A. D. (2024). *Evaluasi user experience aplikasi signal menggunakan user experience questionnaire dan honeycomb* [Undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya]. <http://digilib.uinsa.ac.id/71333/>
- Sánchez Rivero, I. (2021). *Remote Usability Testing of Online Payments with Smartphones*. <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/110566>

- Sari, E. Y., Hariyoko, Y., & Soesiantoro, A. (2024). ANALISIS PELAYANAN DIGITALISASI TRANSPORTASI PADA TRANSPORTASI PUBLIK “SUROBOYO BUS” KOTA SURABAYA. *PRAJA Observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik* (e- ISSN: 2797-0469), 4(02), Article 02.
- Sari, Y., Arafah, M., & Novitasari. (2021). Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Dosen Menggunakan User Experience Questionnaire dan Heuristic Walkthrough. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i2.3022>
- Schlatter, T., & Levinson, D. A. (2013). *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Morgan Kaufmann Publishers is an imprint of Elsevier.
- Schrepp, Dr. M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*.
- Srisombut, T., Thamlersak, S., Chaitantipong, P., & Siriborvornratanakul, T. (2021). Design Thinking Approach for the Development of Theme Park Application. *Augmented Human Research*, 6(1), 17. <https://doi.org/10.1007/s41133-021-00054-2>
- Sugiyarti, N., Hasani, R. A., & Nuryanto. (2023). Re-Design UI/UX IBS Core dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1028>
- Thoyyib, B., & Zulfikar, D. H. (2023). Desain UI/UX Website Referral untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer Dan Sains*, 1(1), Article 1.
- Wharton, C., Rieman, J., Lewis, C., & Polson, P. (1994). The cognitive walkthrough method: A practitioner’s guide. In *Usability inspection methods* (pp. 105–140). <https://dl.acm.org/doi/abs/10.5555/189200.189214>
- What is Design Thinking?* (2025, January 18). The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- Zein, A., Susilo, D., Mustakim, M., Effendi, R., Purbaratri, W., Ridwan, A. R., Nooriansyah, S., Nadziroh, F., Anyan, A., & Ibrahim, A. (2023). *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Cendikia Mulia Mandiri.

Zuhriyandi, Z., & Alfannajah, M. (2023). Penafsiran Ayat-Ayat Tentang Teknologi dan Inovasi Dalam Al-Qur'an: Implikasi Untuk Pengembangan Ilmu Pengetahuan di Era Modern. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(6), 616–626. <https://doi.org/10.56799/jceki.v2i6.2217>



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A