

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. I. (2023). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web (Studi Kasus: Sarfaraz Rent Car)*.
- Binus University. (2025, May). *Apa Itu Wireframe?* Binus University. <https://binus.ac.id/bekasi/2025/05/apa-itu-wireframe/>
- Briggs, C. (2024, June). *Activity-Focused Design*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/activity-focused-design>
- Dalangin, M. A. (2023). *Activity-Centered Design Methodology*. UserPeek. <https://userpeek.com/blog/activity-centered-design-methodology/>
- Gay, G., & Hembrooke, H. (2004). Activity-Centered Design: An Ecological Approach to Designing Smart Tools and Usable Systems. In *ACM Digital Library*. MIT Press. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/983085>
- Hartzani, A. G. (2021). *Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital OVO Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- Hevner, A. R. (2007). A Three Cycle View of Design Science Research. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 19(2). <https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1017&context=sjis>
- Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information systems research. *MIS Quarterly*, 28(1), 75–105. <https://www.jstor.org/stable/25148625>
- Irawan, T., Mutawalli, L., & Taufan Asri Zaen, M. (2023). Implementasi Activity-Centered Design Dalam Merancang User Interface E-Custom. *Media Online*, 4(2). <https://djournals.com/resolusi>
- itbox. (2023, March). *Flowchart Adalah : Pengertian , Struktur, Contoh dan Penjelasan*. Itbox.id. <https://itbox.id/blog/flowchart-adalah>
- Kusumo, R. H. P., & Suranto, B. (2022). *Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*. <https://sekawan-uii.id/si-penjaluran/auth>
- Marilena. (2024, February 13). *Wireframe for a mobile app — A UX/UI Design exercise*. Medium. <https://medium.com/@marilena.mageira/wireframe-for-a-mobile-app-a-ux-ui-design-exercise-0d142ce84a80>
- Maulana, R. R., Sumaryana, Y., & Syahrul Anwar, D. (2024). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Rental Mobil Indocar Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4442>

- Nielsen, J. (2000, March 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nngroup.Com. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nielsen, J., & Landauer, T. K. (1993). A Mathematical Model of the Finding of Usability Problems. *INTERCHI '93*, 206–213.
- Pohan, R., & Ferdianto. (2023, May 24). *Requirement in UX Design*. Binus University School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2023/05/24/requirement-in-ux-design/>
- Qotrun A. (2021). *Apa Itu Observasi? Berikut Pengertian, Ciri, Tujuan, dan Jenisnya*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/apa-itu-observasi/>
- Rahman, S. A. (2022). *Perancangan Tampilan Antarmuka Pada Situs Repository Uin Syarif Hidayatullah Jakarta Menggunakan Metode Activity Centered Design*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65283>
- Rusito, R. (2022). Rancang Bangun Transaksi Rental Mobil Dengan Teknologi Web Pada Alko Rent Car. *JURNAL ILMIAH MANAJEMEN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 2(1), 59–72. <http://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/IMK>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org
- Sirait, F. N., Hanifati, G., & Ali, F. (2022). Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking (Studi Kasus: Asuransi Online Superyou.co.id). *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 6 No. 02.
- Sundego, J. (2023, June 16). *Figma Adalah: Fitur, Kegunaan, dan Manfaatnya*. Purwadhika Digital Technology School.
- Team, B. (2025, January 30). *Smartphone Usage Statistics*. Backlinko. <https://backlinko.com/smartphone-usage-statistics>
- Wafiroh, N., & Narulita, L. F. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi E-Pasal Beebasis Mobile Bawaslu (Badan Pengawasan Pemilihan Umum) Kota Surabaya Menggunakan Metode Activity Centered Design (ACD). *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2, 3025-888X.
- Wahyu, S., & Hapsari, I. N. (2021). Perancangan Interaksi Panduan Pembelajaran Berbasis Personalisasi Menggunakan Activity-Centered Design. *Cogito Smart Journal*, 7(2), 2541–2221.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Yoga, T. P., Budiman, & Putra, J. H. F. E. (2023). Perancangan Prototype User Interface Dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Pt Trans Berjaya Khatulistiwa). *NUANSA INFORMATIKA*, 17. <https://journal.fkom.uniku.ac.id/ilkom48TerakreditasiSINTA5>

Zakaria, H. (2017). Perancangan Aplikasi Penjualan Dan Penyewaan Mobil Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall Pada Cv. Dhiyara Anugrah. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol. 2, No.4, 2541–1004.