

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 7(1), 55-70.
- Almassawa, S. F., & Hanny, R. (2022). Understanding Attitude to Public Transport and Private Vehicle. *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ekonomi*, 24(1), 25-32.
- Angelica, M., Hidayat, D., & Adriyanto, A. R. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MOBILE APPS SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL BAGI ANAK-ANAK. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 177-186.
- Angreini, S. A., Rompis, S. Y., & Rumayar, A. L. (2020). Pengaruh Pendapatan Terhadap Pemilihan Moda Transportasi (Studi Kasus: Jln. Piere Tendean). *Jurnal Sipil Statik*, 8(2), 265-274.
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Awahah, R. A., Widodo, J., & Radjikan, R. (2024). Implementasi Kebijakan Penyelenggaraan Angkutan Orang Di Jalan Dengan Kendaraan Umum Sebagai Upaya Mengurangi Kemacetan Di Kota Surabaya Jawa Timur. *Birokrasi: JURNAL ILMU HUKUM DAN TATA NEGARA*, 2(3), 62-72.
- Aziza, R. F. A., Nurmasani, A., & Azizah, M. (2024). Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking. Penerbit Andi.
- Azmy, S., Suryadjaja, R., Wipranata, B. I., & Santoso, S. (2023). Studi Konektivitas Antar Moda Angkutan Umum di Kawasan INTERMODA BSD City, Kabupaten Tangerang. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 5(2), 1945–1958. <https://doi.org/10.24912/stupa.v5i2.24354>
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Business.
- Chantika, R., Husania, P. M., Dini, T. S. R., Sitorus, S. R., Alhirani, P. S., & M., Gibran, R. (2025). Dampak Warna dan Tipografi terhadap Kenyamanan Pengguna dalam Desain Antarmuka Digital. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 4(2), 102–110. <https://doi.org/10.55606/jupikom.v4i2.4073>

- Chen, X., Cheng, Z., Jin, J. G., Trépanier, M., & Sun, L. (2023). Probabilistic forecasting of bus travel time with a bayesian gaussian mixture model. *Transportation Science*. <https://doi.org/10.1287/trsc.2022.0214>
- Dakhilullah, T. D. A., & Suranto, B. (2022). Penerapan metode user centered design pada perancangan pengalaman pengguna aplikasi I-Star. *AUTOMATA*, 3(2).
- Dongoran, T., Septriani, D., & Batkunde, Y. J. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Dan Produksi Ud Sehati Gas. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 3(2), 48–54.
- Fidela, N. S. Z., Azizah, N. M. P., & Hidayah, N. S. R. (2023). Tren pengembangan aplikasi mobile: sebuah tinjauan literatur. *JURNAL TEKNIK MESIN INDUSTRI ELEKTRO DAN INFORMATIKA*, 2(4), 30–48. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v2i4.2848>
- Günay, M. (2024). The impact of typography in graphic design. *International Journal of Eurasia Social Sciences (IJOESS)*, 15(57), 1446-1464. <http://dx.doi.org/10.35826/ijoess.4519>
- Handayani, W., Ulum, R., & Khofia, N. (2025). PSIKOLOGI WARNA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI: PENGARUH WARNA TERHADAP EMOSI, PERSEPSI, DAN PERILAKU KONSUMEN. *PSIKIS: Jurnal Ilmu Psikiatri Dan Psikologi*, 1(1), 39-48.
- Haryono, A. F., Farhan, A., Khairani, D., Razak, S., & Mintarsih, F. (2025). Use Case Point Activity-Based Costing and Adjusted Function Point for Software Cost Estimation. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 18(2), 310-326.
- Hendratman, H. (2023). *Teori & Penerapan Warna Yang Harmonis: Jenis, Psikologi, Harmoni, Tips Warna*. Vide
- Hidayat, Thoriq. (2023). Penerapan Sistem Multimedia pada Bidang Transportasi.
- Hidayatullah, A. R., & Kusuma, W. A. (2021). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Pengalaman Pengguna LMS Dan Mengidentifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(9), 1629-1642.
- Hikmah, A. N., Aknuranda, I., & Priharsari, D. (2022). Analisis dan Perancangan User Journey untuk Perbaikan Pengalaman Pengguna Aplikasi Berbagi informasi Produk Kecantikan. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi*, 3(2), 106-116.
- Hinderks, A., Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (n.d.). *User Experience Questionnaire (UEQ)*. <https://www.ueq-online.org/>
- Ikhsanudin, M & Nopriadi, N. (2022). APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR PADA TOKO MN MOTOR BERBASIS WEBSITE. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 6(2), 71–79.

- Informasi Lengkap Seputar BSD City, Kota Pintar di Indonesia*. (2024, Mei 8). Bsdcity. Diakses pada 13 Maret, dari <https://www.bsdcity.com/news-events/informasi-lengkap-seputar-bsd-city-kota-pintar-di-indonesia/>
- Ismail, R., Mahmudah, M., & Faisal, F. (2024). IKON, INDEKS, DAN SIMBOL DALAM PROMOSI WISATA DI SULAWESI SELATAN: PERSPEKTIF SEMIOTIKA KOMUNIKASI CARLES SANDERS PEIRCE. *Neologia Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 428. <https://doi.org/10.59562/neologia.v5i2.63861>
- Jakti, J. W. (2024). Desain Aplikasi Sistem Informasi Pendidikan Berbasis Digital. *INVENSI*, 9(1), 81-99.
- Kartika, D. J., Tolle, H., & Dewi, R. K. (2021). Perancangan User Experience menggunakan pendekatan Human-Centered Design untuk Aplikasi Adopsi Hewan. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4241-4250.
- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2021). Analisis perbandingan user flow dari aplikasi E-catalogue ifurnholic. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, 1(18).
- Khaled, H., Tarek, K., Mohamed, W., & Hussein, M. (2023). *Intelligent Transportation System Real-Time Tracking*. <https://doi.org/10.32388/2vspi8>
- Korkmaz, D. (2025). *The UX/UI Design Survival Guide for Software Developers: How to Create Products Users Will Love*. Dina Korkmaz.
- Kurniawati, E., & Ratnasari, C. I. (2023). Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *AUTOMATA*, 4(2).
- Kusumo, R. H. P., & Suranto, B. (2023). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *AUTOMATA*, 4(1). <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/26304>
- Lendeon, E., & Timboeleng, J. (2021). Analisis Kinerja Sistem Bus Rapid Transit (Brt) Di Kota Kotamobagu. *SPASIAL*, 8(3), 326-339.
- Leng, N., & Corman, F. (2022). Communicating delays and adjusted disposition timetables: Modelling and evaluating the impact of incomplete information to passengers. *Expert Systems With Applications*, 191, 116265. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2021.116265>
- Lestari, D., Pawestri, K. M., Oktiningtias, L. Y., Pratista, R. Y., & Sulistiani, T. (2025). Penerapan Design Thinking dalam Merancang Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 691-700.

- Lias, L. M., Mayasari, R., & Garno, G. (2023). PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE SMK NEGERI 1 CIKAMPEK DENGAN METODE DESIGN THINKING. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3266-3274.
- Maharani, S. A., Nisa, M. K., Saputri, N. D. A., Ristanto, R. D., & Ekarini, F. (2025). ANALISIS DESAIN ANTARMUKA APLIKASI GOJEK DAN GRAB BERDASARKAN THE PRINCIPLE OF BEAUTIFUL WEB DESIGN. *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, 5(2), 123-130.
- Manurung, S. V. B. H., Suryati, P., Purba, M. J., Angin, J. T. K. P., Perangin-angin, R., & Juansa, A. (2025). *Pengantar Desain UI/UX*. Star Digital Publishing.
- Marco, P. D., (2025). *Beyond Typography and Design*. Pasquale De Marco.
- Minson, J. (2024). Meningkatkan Pemahaman Materi Bioma melalui Ilustrasi 2D: Pendekatan Visual dalam Pembelajaran Geografi. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 9(2), 491-504.
- Monica, A., & Darmayanti, T. E. (2022). Peran Warna Desain Interior terhadap Perasaan Tenang Pengunjung SPA “Martha Tilaar”. *Waca Cipta Ruang*, 8(2), 87-91.
- Mulyana, A., Vidiati, C., Danarahmanto, P. A., Agussalim, A., Apriani, W., Fiansi, Fitra, Aryawati, N. P. A., Ridha, N. A. N., Milasari, L. A., Siagian, A. F., & Martono, S. M. (2024). *Metode penelitian kualitatif*. Penerbit Widina.
- Mumtazuddin, Y., & Ahmad, H. A. (2023). Kajian Visual Kesederhanaan Antarmuka Pengguna pada Aplikasi Kebugaran Berbasis Mobile (Studi Kasus: Google Fit). *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(6), H1-H6.
- Mujitahid, G. A. (2022). Pengaruh Personalisasi Mobile Application Terhadap Disclosure Behaviors Melalui Mediasi Perceived Benefit, Perceived Risk Dan Mobile Site Trust. *INOBIIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, 6(1), 15-29.
- Ningsih, K, S., Aruan, N, J., & Siahaan, A, T, A, A. (2022). APLIKASI BUKU TAMU MENGGUNAKAN FITUR KAMERA DAN AJAX BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR DISPORA KOTA MEDAN. *SITek: Jurnal Sains, Informatika, Dan Teknologi.*, 1(3).
- Nuha, A. N., Astuti, R. S., & Kristanto, Y. (2021). Public Value Pengguna Moda Transportasi Bus Rapid Transit (Brt) Kota Semarang. *Journal of Public Policy and Management Review*, 10(3), 208-223.
- Nurchayono, N., Munandar, A., & Hardi, O. S. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN MODA TRANSPORTASI BAGI PEKERJA KOMUTER (STUDI KASUS KECAMATAN GUNUNG PUTRI). *Jurnal Transportasi* , 23(3).

<https://doi.org/https://doi.org/10.26593/jtrans.v23i3.7551.177%20-%20184>

- Nurfadillah, A., Andarsyah, R., & Awangga, R. M. (2025). Sistem Rekomendasi Warna Kontekstual untuk Desain UI/UX Menggunakan Random Forest. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan*, 4(3), 777-783.
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna Dalam dunia visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru*, 12(2), 90-97.
- 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), 442-451. doi: 10.52362/jisamar.v7i2.718.
- Paramartha, I. G. N. D., Sofyan, Y. S., & Permana, G. P. L. (2024). Analysis of User Journey Mapping Factors to Enhance User Experience in the Tokopedia Mobile E-Commerce Application. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 6(3), 1046-1054.
- Pradanti, I. D. M. A. A., Widyasari, W., & Nisa, D. A. (2023). PERANCANGAN KONSEP DAN LAYOUT APLIKASI BERBASIS WEBSITE E-CANTEEN UPN VETERAN JAWA TIMUR. *Jurnal Nawala Visual*, 5(2), 58-68.
- Pramesti, D., Andini, N. L. P. J., Raharjo, D. A. K., & Dwipayana, A. D. (2024). Efektivitas Penggunaan Moda Transportasi Umum Dengan Kendaraan Pribadi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 6-16.
- Puspita, Q. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Sistem Informasi Transportasi Umum dengan Fitur Pencarian Rute dan Jadwal Bus. *Cyberarea.id*, 3(4), 1-21.
- Putra, N. D. D., Aufaa, N. R. D., Luthfiyah, N. H., & Sahara, N. S. (2023). Peningkatan Mutu Transportasi Umum Demi Kenyamanan dan Keamanan Pengguna. *MIMBAR ADMINISTRASI FISIP UNTAG Semarang*, 20(1), 112–119. <https://doi.org/10.56444/mia.v20i1.659>
- Putra, Y. W. S., Dawis, A. M., Novi, N., Natsir, F., Fitria, F., Widhiyanti, A. A. S., ... & Maniah, M. (2023). *Pengantar Aplikasi Mobile*. Penerbit Widina.
- Putri, S. A., & Refranisa, R. (2024). REDESAIN HALTE BUS BSD LINK MELALUI KONSEP ECO-SHELTER. *JAUR (JOURNAL OF ARCHITECTURE AND URBANISM RESEARCH)*, 7(2), 152-161.
- Rachmi, D. P., Irawan, M. Z., & Dewanti, D. (2022). Do household characteristics influence private car and motorcycle ownership? Evidence from a case study in Yogyakarta Urban Area, Indonesia. *INERSIA Lnformasi Dan*

- Ekspose Hasil Riset Teknik Sipil Dan Arsitektur*, 18(2), 157-166. doi: <https://doi.org/10.21831/inersia.v18i2.55411>.
- Reza, M., Pasha, D., & Adrian, Q. J. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Bus Antar Kota Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information (JAITI)*, 1(3), 106-115.
- Ridmawan, A. D., & Kinasih, R. K. (2024). Kajian Karakteristik Terhadap Probabilitas Pemilihan Moda Untuk Aktivitas Utama (Studi Kasus: Rute Graha Raya–BSD). *JUTEKS: Jurnal Teknik Sipil*, 9(1), 09-16.
- Rifa'i, H. D., Rapina, R., Rantika, P., & Vista, U. F. (2024). PERANCANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID" CALL EXPERT" UNTUK MENGHUBUNGKAN PENGGUNA DENGAN PAKAR MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *Just IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Komputer*, 308-318.
- Rojabi, M. A. (2025). *Pengantar User Interface (UI)*. Afdan Rojabi.
- Romadhoni, N., Hamdi, A., & Wijaya, A. (2023). Analisis Semiotika Icon Dalam Perspektif Charles Sanders Pierce. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 12(1), 116-125. <http://dx.doi.org/10.35889/jutisi.v12i1.1035>
- Safitri, Z., El, W., Sitorus, V. P., & Noviyanti, I. (2024). Analisis SWOT terhadap Pengembangan Strategi Bisnis Pada Warung Makan Asyik Desa Balunijuk. *Jurnal Manuhara: Pusat Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 2(3), 140-153.
- Sahara, R., & Firdaus, R. (2024). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Berbasis Aplikasi Mobile Pada Jenjang SMA. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 821-829.
- Saleem, M. A., Afzal, H., Ahmad, F., Ismail, H., & Nguyen, N. (2023). An exploration and importance-performance analysis of bus rapid transit systems' service quality attributes: Evidence from an emerging economy. *Transport policy*, 141, 1-13.
- Santosa, K. I. M. R., Apristawijaya, O., Sopian, S., & Litanianda, Y. (2025). PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE BERBASIS APLIKASI MOBILE. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(1), 1758–1764. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i1.12881>
- Santoso, M. F. (2024). Implementation of UI/UX concepts and techniques in web layout design with figma. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2), 279-285.
- Saputra, D., Sherill, A. A. I., & Anindya, Q. M. (2024). User Interface (UI) dan User Experience (UX) Design serta Contohnya Melalui SLiMS (Senayan Library Management System). *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science*, 4(1), 10-30.

- Sianturi, R. A. (2021). Penerapan user Experience Design Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Markopi. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(4), 703. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021842840>
- Sinar Mas Land. (2025, Agustus 11). *Ruko Mewah di BSD City, Investasi Cerdas dengan Nilai Tinggi*. Ruko Mewah Di BSD City, Investasi Cerdas Dengan Nilai Tinggi. Diakses pada 12 September dari, <https://www.sinarmasland.com/news/ruko-mewah-di-bsd-city-investasi-cerdas-dengan-nilai-tinggi>
- Suhendri., & Susanti, D. (2024). *Desain User Interface (UI)/User Experience (UX) Menggunakan Figma*. Adab Indonesia.
- Sulianta, F. (2025). *UX UI Design*. Feri Sulianta.
- Sutanto, R. P. (2022). *Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra* (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
- Syarif, A., Yanti, D., Muludi, K., & Kurniawan, D. (2023). Pengembangan Aplikasi Bus Rapid Transit (BRT) Online Berbasis Android di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Pepadun*, 4(3), 298-307.
- Umam, M. I. A., & Kusumandyoko, T. C. (2022). Desain Antarmuka Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Gamifikasi. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(3), 198-207.
- Upa, V. A., & Setyadi, R. (2020). Analisis Karakteristik Pengguna Bus BSD link untuk Desain Koridor Baru menggunakan model Permintaan Perjalanan. *Jurnal Poli-Teknologi*, 19(1), 51–62. <https://doi.org/10.32722/pt.v19i1.2435>
- Upa, V. A., & Setyadi, R. (2021). KAJIAN POLA INTERAKSI LAND USE DENGAN VOLUME PENUMPANG BSD LINK KORIDOR SEKTOR 1.3–GREENWICH PARK. *Teras Jurnal: Jurnal Teknik Sipil*, 11(2), 519-530.
- Weiss, D. (2025). *UX "User Experience" for Lean Startups::: "Accelerate Your Product's SUCCESS With Unique and Smart Design Ideas."*. Epubli.
- Wijayanto, H., Raharja, B. D., & Prabowo, I. A. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Meningkatkan Promosi Produk pada CV Putra Nugraha. *E-Dimas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 473–476. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.7248>
- Wilkerson, B., & Trellevik, L. K. L. (2021). Sustainability-oriented innovation: Improving problem definition through combined design thinking and systems mapping approaches. *Thinking Skills and Creativity*, 42.
- Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2). <https://doi.org/10.7454/jsht.v3i2.116>

Yudhanto, Y., & Susilo, S. A. (2024). *Panduan UI/UX Aplikasi Digital*. Elex Media Komputindo

Yursal, M. D., & Sari, D. M. (2023). User Interface Design Aplikasi Mobile Hola-Hola. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 2(2), 136-147.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA