

DAFTAR PUSTAKA

- A. Candra., Pristi S., Purwono H. (2023). *Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA)*. Jurnal TeIKa, Volume 13, Nomor 1, April 2023
- A. Dharmawan., A. F. Sitorus. (2019). *Studi Komparatif User Experience Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Elemen Desain Studi Kasus Aplikasi Grab Dan Gojek*. Jurnal SISTEM INFORMASI Vol. 1 No. 2, September 2019.15-24.
- A. M. Lukman., Diki, A. (2019). *Aplikasi Edukasi Ekosistem Pengenalan Dunia Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. Evolusi: Jurnal Sains dan Manajemen Vol 7 No. 2 September 2019 ISSN:2338-8161 E-ISSN: 2657-0793.
- A. T. Raharjo, dan A. Prasetyo. (2016). *Analisis Pengaruh Kemudahan Penggunaan Sopp Terhadap Kepuasan Kerja Pegawai Dengan Pendekatan Tam*. JURNAL SISTEM INFORMASI STMIK ANTAR BANGSA [VOL.V NO.2 - AGUSTUS 2016.
- A.D. Setyani, Ayouvi, P. W., Sulistiowati. (2021). *Perancangan Ui/Ux Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Aema Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience*. JSIKA Vol. 10 , No. 02. Tahun 2021.
- A.H.A. Pratama., Andhika, G. P. (2023). *Perancangan UI/UX Aplikasi Crowdfunding UMKM Berbasis Mobile Menggunakan Pendekatan HCD (Studi Kasus : UMKM Mahasiswa UII)*. JSIKA Vol. 10 , No. 02. Tahun 2021.
- Andi, Q., Wahyuddin, dan Nur Hasni. (2021). *Analisis Kruskal-Wallis Terhadap Kemampuan Numerik Siswa*. VARIANSI: Journal of Statistics and Its Application on Teaching and Research Vol. 3 No. 3 (2021), 156-161.
- Aulia. A. S., dan Herman. T. (2021). *Evaluation of User Experience in Translator Applications (Banjar-Indonesian and IndonesianBanjar) Based on Mobile Augmented Reality Technology using the UX Honeycomb Method*. Journal of Game, Game Art and Gamification Vol. 06, No. 01, 2021.

- Azril Dwi Setiawan, dkk. (2022). *Pengukuran Kepuasan Konsumen Menggunakan Customer Satisfaction Index (CSI) dan Importance Performance Analysis (IPA) (Studi Kasus UMKM Ahul Saleh)*. Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan (JTMIT) Vol. 1, No. 4, Desember 2022 pp. 286 -295.
- B. Nurcahyo. (2018). *Analisis Dampak Penciptaan Brand Image Dan Aktifitas Word Of Mouth (Wom) Pada Penguatan Keputusan Pembelian Produk Fashion*. JURNAL NUSAMBA VOL.3 NO.1 APRIL 2018.
- Bracey,K. (2018). *What Is Figma?* <https://webdesign.tutsplus.com/articles/whatis-figma--cms-32272> . Diakses pada 28 Juni 2023.
- Calvin. S. W., Arianti., dan Syamsul Bahri. (2023). *Analisis Desain Ui Dan Ux Pengguna Aplikasi Antimacet Menggunakan Metode Human Centered Design*. Jurnal KHARISMA Tech | ISSN:1907-2317 | e-ISSN: 2810-0344.
- F. S. Rahayu., R. Apriliyanto., Y. S. P. W. Putro. (2018). *Analisis Kesuksesan Sistem Informasi Kemahasiswaan (SIKMA) dengan Pendekatan Model DeLone dan McLean*. Indonesian Journal of Information Systems (IJIS) Vol. 1, No. 1, Agustus 2018.
- Fauzi. A. H., dan Sukoco. I. (2019). *Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa*. Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi, 2(1), 37-45.
- Hamid, H. (2018). *Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Pelanggan Semen Baturaja Di Palembang Pada Pt Semen Baturaja (Persero) Tbk*. Volume 3 Nomor 2 Edisi Agustus 2018 ISSN : 2540-816X.
- Imron. I. (2019). *Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV.Meubele Berkah Tangerang*. IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering, Vol.5, No. 1, Juni 2019, 19-28.
- Juan, C. S. J., dan Abdul, M. B. (2022). *Analisis Kruskal-Wallis Untuk Mengetahui Konsentrasi Belajar Mahasiswa Berdasarkan Bidang Minat Program Studi Statistika Fmipa Unpatti*. e-ISSN. 2829-6303 Vol 01 No 01, April 2022 Page 29-34.

- K.Y. Zamri., dan N. Nasser Al Subhi. (2015). *10 User Interface Elements for Mobile Learning Application Development*. London: Departmen of Computer Science Bruzel University London.
- Khaeruman, dan Ahmad Mukhlis. (2018). *Pengaruh Kompetensi Pendamping Program Keluarga Harapan (Pkh) Dan Umkm Peserta Terhadap Peningkatan Pendidikan Anak Peserta Pkh Di Kecamatan Ciruas Kabupaten Serang*. JURNAL NUSAMBA VOL.3 NO.2 Oktober 2018.
- L. H. Trihandayani., Ismiarta. A., Yusi. T. M. (2018). *Penerapan Model Kesuksesan Delone dan Mclean pada Website Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM) Universitas Brawijaya*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN: 2548-964X Vol. 2, No. 12, Desember 2018, hlm. 7074-7082.
- Luthfi G. A., Djuli D. (2020). *Perancangan Company Profile Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal Barik, Vol. 1 No. 1, Tahun 2020,112-122.
- M. Muraqabatullah. (2018). *Komparasi Perangkat Lunak High-Fidelity Prototyping: Marvel Dan Uxpin Pada Pengembangan Aplikasi Web Learning Management System (Lms)*.
- M. N. M. Al-Faruq., Siti. N., dan M. H. Aufan. (2022). *Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma*. Walisongo Journal of Information Technology, Vol. 4 No. 1 (2022) 43-52.
- M. Ulul Azmi, (2021). *Penggunaan Unsur Warna Sebagai Citra Desain Pada Bangunan*. Jurnal Tugas Akhir Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Novita. K. N., Ibnu Utomo. W. M., Zahrotul. U. (2022). *Rancang Bangun Design UI/UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking*. Jurnal Ilmiah Elektronika Dan Komputer, Vol.15,No.2, Desember 2022, pp. 422 - 433.
- R. Zakia., Tifanny. N., dan Betty. A. (2023). *Rancang Bangun Antarmuka Berbasis Website Design Method (Wdm) Untuk Toko Baju Online*. Jurnal Informatika Terpadu Vol. 9 No. 1 2023, 24-33.

- S. A. Nugroho., Daniel. R., dan Febrina. R. (2021). *Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika*. JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS, Vol.14, No.1, Juli 2021, pp. 48 - 57.
- S. Ernawati., Aries Dwi I. (2022). *Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)*. JEISBI: Volume 03 Number 04, 2022 E-ISSN 2774-3993 (Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence).
- S. Zein, L. Yasyifa, R. Khozi, E. Harahap, FH Badruzzaman, D. Darmawan. (2019). *Pengolahan Dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi Spss*. JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 4, Nomor 1, Februari 2019.
- Suarez, M., Anne, J., Saylor-Miller, K., Mounter, D., & Stanfield, R. (2017). *Design Systems Handbook*.
- Suksan Y., Juliana. S. P. (2022). *Analisis Seri Animasi 'The Backyardigans' Menggunakan Teori Warna*. Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2022. Vol 3.
- Sulistyo, W. P., dan R. I. Permatasari. (2022). *Pengaruh Pengembangan Karier Dan Disiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Negeri Sipil (Pns) Staf Umum Bagian Pergudangan Penerbangan Angkatan Darat (Penerbad) Di Tangerang*. JURNAL ILMIAH M-PROGRESS VOL.12, NO. 1, Januari 2022.
- Syarief Abdallah. U. A., dan Roro Isyawati, P. G. (2019). *Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada Ijateng*. Jurnal Ilmu Perpustakaan Vol.8 No.4 Oktober 2019.
- Thasya Ummul Kulsum., Faishal. M. A., dan Rahmat. F. (2023). *Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Pada Aplikasi Helpmeong Bagi Adopter Menggunakan Metode Goal-Directed Design*. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) Vol. 8, No. 1, Maret 2023, Pp. 027-039.

Ubudiyah Setiawati. (2011). *TINJAUAN PUSTAKA : pengutipan yang baik.*

Universitas Komputer Indonesia.

Y.P. Savira., Irving. V. P., dan Beni. S. (2020). *Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus.*

Universitas Islam Indonesia.