

DAFTAR PUSTAKA

Rochmawati, I. (2019). IWEARUP.COM user interface analysis. *VISUALITA*, 7(2), 31–44.

<https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>

Fitriansyah, A., & Harris, I. (2018). Pengukuran kepuasan pengguna situs web dengan metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *Query: Journal of Information Systems*, 2(1).

Hidayat, A. N. (2015). *Belajar HTML Kelas Ringkas*. Bisakimia.

Suprayogi, B., & Rahmanesa, A. (2019). Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan Sma Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 6(2), 119-127.

Ardy Setyawan. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Klien pada Paris (Parking Information System). Retrieved from <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1764/>

Guo, F. Y., & Principal, U. X. (2012). Not Just Usability-The Four Elements of User Experience. *UX Strategized*.

ISO (International Organization for Standardization), 2010. *Ergonomics of human system interaction*

Ferdi, Z. E., Putra, F., Ajie, H., Safitri, I. A., & Jakarta, U. N. (2021). Designing A User Interface and User Experience from Piring Makanku Application by Using Figma Application for Teens. *International Journal of Information System & Technology Akreditasi*, 5(3), 308–315. *SERVER. Jurnal Pasopati: Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 3(3).

Mahdiana, D. (2016). Analisa dan rancangan sistem informasi pengadaan barang dengan metodologi berorientasi obyek: studi kasus PT. Liga Indonesia. *Telematika Mkom*, 3(2), 36-43.