

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J. (2010). *Effective UI: The Art of Building Great User Experience in Software*. O'Reilly Media.
- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 4(2), 86-91.
- Dibimbing.id. (2021). Metode Perancangan UI/UX. Diakses dari <https://dibimbing.id/blog/detail/metode-perancangan-ui-ux>
- Dix, A., Finlay, J. E., Abowd, G. D., & Beale, R. (2004). *Human-Computer Interaction*. Pearson Education.
- Fauzi, A., & Sukoco, D. (2019). Design Thinking untuk Pengembangan Produk Berbasis Teknologi. *Journal of Innovation and Technology*, 3(1), 15-25.
- Hakim, N. F., Muriyatmoko, D., & Dzulkarnain, A. (2022, February). Analisis Dan Perancangan UI/UX Website Royla La-Tansa Mart Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). In *Prosiding SENDIKO (Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Masyarakat Bidang Ilmu Komputer)* (Vol. 1, No. 1).
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) pada *wireframe* desain *user interface* dan *user experience* aplikasi sinopsis film. *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43-47.
- ISO. (1998). ISO 9241-11: Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) - Part 11: Guidance on usability.
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1-7.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.
- Mahardika, A. N., & Asfani, M. H. (2021). Implementasi Metode Human Centered Design pada Perancangan Aplikasi Pemesanan Restoran. *AUTOMATA*, 3(2), 89-99. Diakses dari <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/24106/13999/73491#:~:text=Metode%20yang%20biasa%20digunakan%20untuk,Design%2C%20dan%20User%20Centered%20Design>.
- Marcotte, E. (2010). *Responsive Web Design. A Book Apart*.
- Microsoft. (2020). *Visual Studio Code Documentation*. Diakses dari <https://code.visualstudio.com/docs>.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- Nielsen, J. (1994). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann.

- Norman, D. A. (1986). User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction. L. Erlbaum Associates Inc.
- Norman, D. A. (1999). The Design of Everyday Things. MIT Press.
- Pratama, I. G. (2022). Pemanfaatan Tailwind CSS untuk Pengembangan Antarmuka Pengguna. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 12(2), 112-119.
- Rochmawati, E. (2019). Panduan Pembuatan Website yang Menarik dan Fungsional. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Jubhari Phie Joarno, R., Fajar, M., & Yunus, A. (2022). IMPLEMENTASI PROGRESSIVE WEB APPS PADA WEBSITE GETHELP MENGGUNAKAN NEXT.JS. *Jurnal KHARISMA Tech*, 17, 1–15. <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech/>
- Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).
- Shneiderman, B. (1987). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. Addison-Wesley.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
- Tanjung, K. M., Siagian, M. E. S., & Santoso, S. E. (2021). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Web untuk Pemasaran Produk UMKM. *Jurnal Mantik*, 4(3), 1302-1309. Diakses dari <https://www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib/article/view/3547/2484>
- Tidwell, J. (2011). Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly Media.