

DAFTAR PUSTAKA

- AEY Wibawa. (2021). *Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi COVID-19*. www.belajar.id
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Amilia, F., Rowindi, G., & Mubaroq, S. (2022). Pemanfaatan Publikasi Di Media Sosial Untuk Lembaga Pendidikan. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 1141–1147. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i5.9355>
- Candra Gunawan, A., & Susanti Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi, F. (n.d.). *PENGARUH BAURAN PROMOSI DAN HARGA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK KOSMETIK MAYBELLINE DI KOTA PADANG*.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (n.d.). PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JUIT*, 2(2).
- Fahrudin, N. F., & Wahyudi, A. D. (2023). Modeling Inventory Systems Using The User Experience Design Model Method. *Journal of Data Science and Information Systems (DIMIS)*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.58602/dimis.v1i1.12>
- Febi Arifianto, P., Setiawan, B., & Sherly Taju, F. (2024). *Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Abdimas Dengan Metode Human Centered Design* (Vol. 1).
- Gana Hartadi, M., Wayan Swandi, I., & Wayan Mudra, I. (2020). *WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER “BUKALOKA.”*
- Garrett, J. James. (2011). *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond*. New Riders.
- Hariono, T., Fadhli, K., Farid Nasrulloh, M., Syifaunnajah, A., Qomarudin Ahsan, A., Kholil Asy, M., Andriyanto Cahyo Nugroho, A., Informasi, S., & A Wahab Hasbullah, U. K. (n.d.). *Peningkatan Promosi Lembaga Pendidikan Melalui Pendampingan Pembuatan Website Sekolah* (Vol. 3, Issue 3).
- Harlim, K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. In *Journal of Information Technology Ampera* (Vol. 3, Issue 2). <https://journal-computing.org/index.php/journal-ita/index>
- Johnson, J. (2010). *Designing with the Mind in Mind Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules*.
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widian, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design

Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>

Liantika, O. F. (2022). *ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE / USER EXPERIENCE WEBSITE PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) SMA IPIEMS SURABAYA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)*.

Malau, Y. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kategori Promosi Produk Menggunakan Metode Profile Matching (Studi Kasus : Minimarket). *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 19(2), 339–346. <https://doi.org/10.30812/matrik.v19i2.672>

Mustofa Ali. (2024). At Tadbir: Islamic Education Management Journal. *At Tadbir: Islamic Education Management Journal Islam*, 2(1), 56–65.

Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022). Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods). *Journal of Integrated System*, 5(1), 27–48. <https://doi.org/10.28932/jis.v5i1.4476>

Oktaviani, S. N., Fikri Aziz, C., & Sulthon, B. M. (2022). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype. *Media Online*, 2(6), 225–233. <https://djournals.com/klik>

Patmanthara, S. (2018). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MELALUI WEB SEKOLAH*. <http://www.pustekkom.go.id>

Puspa, A. Y. G. (2019). *PERANCANGAN UI (USER INTERFACE) COMPANY PROFILE BERBASIS APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PT. MACHARA KONSTRUKSITAMA “DESIGN OF UI (USER INTERFACE) COMPANY PROFILE BASED ON ANDROID APPLICATIONS AS MEDIA INTRODUCTION OF PT. MACHARA KONSTRUKSITAMA.”* <https://properti.kompas.com/read/2017/02/10/2200>

R. Abdullah. (2018). *7 in 1 Pemrograman*.

Raburga, O., & Sutabri, T. (2023). *IMPLEMENTASI METODE UCD (User Centered Design) PADA RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN SMA N 19 PALEMBANG*. 1(1), 39–46.

Raffi Fadli, M., Wibawanto Program Studi Seni Rupa, W. S., Seni Rupa, J., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2020). USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF INDOSPORT MOBILE APPLICATIONS USING A USER CENTERED DESIGN APPROACH. *Arty: Journal of Visual Arts*, 9, 128–137. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>

Rahmadi, A. A., & Sudaryanto, A. (2020). Visual Recognition Of Graphical User Interface Components Using Deep Learning Technique. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informasi*, 13(1), 35. <https://doi.org/10.21609/jiki.v13i1.845>

- Rani NMD, Arifianto PF, & Sutejo A. (2024). Konsep Visual Website Global Geopark Batur: Media Wisata Budaya. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 23–31. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. In *Jurnal Infortech* (Vol. 4, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). *ANALISIS KOMBINASI WARNA PADA ANTARMUKA WEBSITE PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN*. <http://www.klatenkab.go.id>
- Sulistyo, E. W., & Sofiana, S. (2022). Perancangan Desain User Interface/User Experience Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Pamulang. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(03).
- Sumiati Eti, & Wijonarko. (2020). MANFAAT LITERASI DIGITAL BAGI MASYARAKAT DAN SEKTOR PENDIDIKAN PADA SAAT PANDEMI COVID-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80.
- Sutanto, R. P. (2022). Design Sprint dalam Kuliah: Eksplorasi Metode Pembelajaran Baru pada Mata Kuliah Design Thinking. *Nirmana*, 21(1), 8–16. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.8-16>
- Thuan To Saurik, H., Dwi Purwanto, D., Irawan Hadikusuma, J., Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P., & Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P. (2019). *TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY UNTUK MEDIA INFORMASI KAMPUS*. 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961238>
- Ulwan, A. (2021). *Perancangan User Interface Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Metode Human Centered Design Pada PT. Ofeq Inovasi*.
- Wahyudi Johan. (2019). PEMBANGUNAN SISTEM APLIKASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS ANDROID STUDI KASUS : CV. AMANAH KALIMANTAN RENT. *JURNAL JIEOM*, 2, 10–16.
- Wisesa Ngurah Rangga. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).
- Wiwesa Ngurah Rangga. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).
- Yana Siregar, L., Irwan Padli Nasution Prodi Manajemen, M., & Negeri Islam Sumatera Utara, U. (2020). *HIRARKI Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis DEVELOPMENT OF INFORMATION TECHNOLOGY ON INCREASING BUSINESS ONLINE*. 2(1), 71–75. <https://doi.org/10.30606/hjimb>
- Zufria, I., & Hasan Azhari, M. (n.d.). *Web-Based Applications in Calculation of Family Heritage (Science of Faroidh)*.

Zulkarnain, A., & Malang, S. (2019). Penerapan Mobile-First Design pada Antarmuka Website Profil Sekolah Menggunakan Metode Human-Centred Design (Studi Kasus: SMPN 21 Malang). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 13(2).