

DAFTAR PUSTAKA

- Bank Jatim. (n.d.). *Bank Jatim*. Wikipedia. Retrieved December 3, 2024, from https://id.wikipedia.org/wiki/Bank_Jatim
- Bank Jatim. (n.d.). *Profil*. Retrieved December 3, 2024, from <https://www.bankjatim.co.id/id/tentang-bankjatim/profil>
- Bank Jatim. (n.d.). *Struktur Organisasi*. Retrieved December 3, 2024, from <https://www.bankjatim.co.id/id/tentang-bankjatim/manajemen/struktur-organisasi>
- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Sutjiadi, R., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). *UI/UX design: Panduan, teori dan aplikasi*. IKADO Press.
- BATIK, E. A. A. M. R. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-COMMERCE KAIN BATIK PADA UMKM REZTI'S BATIK MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 10(3).
- Handayani, P., Utami, S., Septiani, W. D., Darwati, I., Erawati, W., Ramdani, P. M., Suparni, E., Putra, O. P., & Sunge, A. S. (2019). The e-commerce implementation to improve the agricultural product by using user-centered design method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012088>
- International Organization for Standardization. (2010). *ISO 9241-210: Ergonomics of human-system interaction \u2013 Part 210: Human-centred design for interactive systems*.
- Kharis, K., Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2019). Evaluasi usability pada sistem informasi pasar kerja menggunakan System Usability Scale (SUS). *Prosiding Sains Nasional dan Teknologi*, 1(1).
- Kamilia, T., Wati, S. F. A., & Kartika, D. S. Y. (2024). THINK ALOUD DAN HEURISTIC EVALUATION METODE EVALUASI APLIKASI RSBA UNTUK PERANCANGAN ULANG UI/UX MENGGUNAKAN UCD. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro*

Terapan, 12(3).

Lowdermilk, T. (2013). *User-centered design: A developer's guide to building user-friendly applications*. O'Reilly Media, Inc.

Nigata, Q. A. D., Wati, S. F. A., & Kartika, D. S. Y. (2024). MentalMate: Desain UI/UX Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental untuk Mahasiswa di Surabaya Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan*, 11(1), 49-56.

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.

PalComTech Repository. (n.d.). *BAB II*. Retrieved December 3, 2024, from <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/233/2/BAB%20II.pdf>

Santoso, M. F. (2022). Implementasi konsep dan teknik UI/UX dalam rancang bangun layout web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156-163.

<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>