

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A. (2023). Rancang Bangun Desain Ui/Ux Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 2(1), 158-172.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43-52.
- Anggoro, A., & Mailangkay, A. B. (2021, July). Perancangan UI/UX Aplikasi Android Online Monitoring Kualitas Air (Onlimo) Di BPPT Menggunakan Metode User Centered Design. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 1, pp. 24-26).
- Anggoro, L. A., Triayudi, A., & Lantana, D. A. (2023). Analisis User Experience Pada (s2ti. ftki. unas. ac. id) S2 Teknologi Informasi Universitas Nasional dengan Menggunakan Metode User Centered Design dan System Usability Scale. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(1), 172-181.
- Ariandi, M., & Ernanto, M. I. (2022). Rancang Bangun Wedding Organizer Menggunakan Metode Pendekatan User Centered Design. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(1), 83-93.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88– 93.
- Az-zahra, H. M., Nurhayati, D., & Herlambang, A. D. (2023). User Experience in Learning Management System: Edmodo versus Google Classroom. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(3), 196-208.
- Basri, A. F., Hamdi, A., & Wijaya, A. B. (2023). Redesain Website Berbasis Prototype Menggunakan Metode User Centered Design. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 12(1), 147-155.
- Borman; Imam Ahmad; Yuri Rahmanto; Devin Pratama; Rohmat Indra. (2021). Development of augmented reality application for introducing tangible cultural heritages at the lampung museum using the multimedia development life cycle.
- Pratiwi, D., Saputra, M. C., & Wardani, N. H. (2018). Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2448-2458.
- Efendi, Y., Tashid, T., Yenni, H., Rio, U., & Muzawi, R. (2021). Redesign Web Sekolah Metode User Centered Design. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 317-324.
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ISSR*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>.
- Lestari, D. A., Utomo, H. W., & Septiadi, A. D. (2023). Redesign Website Pariwisata Berbasis User Centered Design (UCD). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 615-626.
- Mubiarto, D. S., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi " BCA Mobile" Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 1(4), 209-216.
- Pemerintah Kabupaten Pasuruan. (2023). *Gambaran Umum*. Diakses pada 02 Juni 2024, dari <https://diskominfo.pasuruankab.go.id/halaman/gambaran-umum>.

- Putra, Y. P. (2022). Implementasi Wisata Antariksa Virtual Sebagai Pengenalan Tata Surya Dengan Virtual Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pintar*, 2(12).
- Yablonski, J. (2020). *Laws of UX*. O'Reilly Media, Inc.
- Yeztiani, O. L., Adrian, Q. J., & Aldino, A. A. (2022). Application of Augmented Reality As a Learning Media of Mollusca Group Animal Recognition and Its Habitat Based on Android. *Jurnal Tekno Info*, 16(2), 420. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.2044>.