

Daftar Pustaka

- [1] M. L. Adzani, “Analisis dan perancangan UI/UX pada prototype aplikasi mobile E-Commerce Gramedia.com,” 2007.
- [2] D. Sepiyanto, “Rekomendasi Desain UX (User Experience) pada Aplikasi Drum Virtual Berbasis Teknologi Intel Realsense,” 2017.
- [3] Y. Adhipratama, T. Sagirani, and P. Kartikasari, “Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean Ux Pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan.,” *Stikom-Surabaya*, vol. 7, no. 5, pp. 1–8, 2018.
- [4] Minhas. Saadia, “User Experience Design Process”, *UX Planet*, 24 April 2018, [Online]. Tersedia: <https://uxplanet.org/user-experience-design-process-d91df1a45916> [Diakses: 16 November 2019].
- [5] Alda Destiyani, “[erancangan dan Implementasi Simulasi UNBK Berbasis Moodle Menggunakan Adobe Captive untuk MTs Husnul Khotimah,” 2020.
- [6] Sulistyoning Wahyu T., “Perancangan UI/UX pada Tapping Game Multiplayer Gatca, “2020.
- [7] Ricki Septian., “Pembuatan Asset 2 Dimensi untuk Judul Proyek Tapping Game Multiplayer Gatca,“2020.
- [8] Hamzah Alghifari., “Pembangunan Desain UI/UX Pada Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Perumahan Podomoro Park,” 2020.
- [9] Mochammad Yusuf Fachroni., “Perancangan Game Physical Puzzle Rolling Kingdom,” 2018.
- [10] Imam Agus Fasisal., “Media Pembelajaran Interaktif Mewarnai Hewan Berbasis Teknologi Realitas Tertambah Untuk Anak”,2018.