

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifi, F. (2022). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Menurut Polya*. <https://doi.org/10.21831/Pspmm.V5i1.211>
- Albari. (2002). *Mengenal Perilaku Konsumen Melalui Penelitian Motivasi* (Vol. 1, Issue 7).
- Almardia, A. (2023). *Pemanfaatan Konten Instagram Pada Akun @Alazharcenterpare Dalam Pembelajaran Mufradat*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Anderson, J., & Juan Angela, S. (2022). *Elemen Visual Pada Infografis: Studi Infografis Karya Mahasiswa Mata Kuliah Identitas Merek*.
- Anderson, S. P. (2011). *Seductive Interaction Design : Creating Playful, Fun, And Effective User Experiences*. New Riders.
- Andriani, A. E., & Sulistyorini, S. (2022). *Equilibrium: Jurnal Pendidikan Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19*. 1. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Annisa, R. (2019). *Peminjaman Sarana Dan Prasarana Berbasis Web Di Universitas Muhammadiyah Sukabumi*. Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- Arslan, D. (2015). *The Visual Problems Of Infographics. In Global Journal On Humanites & Social Sciences Issue* (Vol. 1). <http://www.world-education-center.org/index.php/pntsbs>
- Coates. (2014). *Stock Image View Larger Image An Introduction To Information Design*. Laurence King Publishing.
- Damiati. (2017). *Perilaku Konsumen* (Cetakan Ke-1 2017). Depok : PT Rajagrafindo Persada Depok : Rajawali Pers, [2017].
- Davis, G. B. A. S. A. B. W. (1993). *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen / Gordon B. Davis ; Penterjemah, Andreas S. Adiwardana Dan Disempurnakan Oleh Bob Widayahartono* (Cet. 8). Jakarta : Pustaka Binaman Pressindo, 1993.
- Dewaweb Team. (2021). *10 Elemen Penting Desain Web*. [www.dewaweb.com](http://www.dewaweb.com). <https://www.dewaweb.com/blog/10-elemen-penting-desain-web/>
- Farel, A. (2021). *Pengertian, Jenis-Jenis, Serta Fungsi Media*. [mediaindonesia.com](http://mediaindonesia.com).

- Febriyanto, H. (2021). *Sistem Peminjaman Fasilitas Kantor Berbasis Web Dengan Notifikasi Bot Whatsapp Di Bpjs Kesehatan Kota Magelang*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Ginanjari, J., & Sukoco, I. (2022). *Penerapan Design Thinking Pada Sayurbox*. In *Jurisma: Jurnal Riset Bisnis Dan Manajemen* (Vol. 12, Issue 1).
- Gogo.Co.Id. (2022). *Jenis Konten Untuk Meningkatkan Engagement Di Medsos*. Gogo.Co.Id. <https://Gogo.Co.Id/Online-Marketing/Jenis-Konten-Untuk-Meningkatkan-Engagement-Di-Medsos/>
- Hafizdzaki. (N.D.). *Ngobrol Santai Fundamental Ui & Ux*.
- Heinich. (2002). *Instructional Media And Technologies For Learning (7th Edition)*. Pearson Education Ltd. <http://hdl.handle.net/123456789/274>
- Hendryadi. (2010). *Populasi Dan Sampel*. Teorionline.Wordpress.Com.
- Hidayatullah, R. A. (2016). *LKP : Pembuatan Desain Website Sebagai Penunjang Company Profile CV. Hensindo*. Universitas Dinamika.
- Himawan, H. Dan Y. (2020). *Buku Ajar: Interface User Experience*.
- Ichi.Pro. (N.D.). *Prinsip Dasar Desain UI / UX*. <https://Ichi.Pro/Id/Prinsip-Dasar-Desain-Ui-Ux-64957973072537#:~:Text=Prinsip%20Dasar%20Desain%20UI%20%2F%20UX%201%20Memenuhi,Dan%20Standar%20...%207%20Pengakuan%20Daripada%20Mengingat%20>
- Januhari, N. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Peminjaman Penggunaan Ruangan Pada STMIK STIKOM Bali*.
- Kariyadi, M. T. (2021). *WS : Pembuatan Form Peminjaman Peralatan Laboratorium Table Manner Dengan Memanfaatkan Aplikasi Google Pada Program Studi Administrasi Perkantoran*. Universitas Dinamika.
- Krum. (2013). *Cool Infographics: Effective Communication With Data Visualization And Design* (1st Ed.). Wiley; 1st Edition (October 28, 2013).
- Kurbani, Adie. (2017). *Pengaruh Kualitas Layanan Akademik Dan Fasilitas Pendidikan Terhadap Kepuasan Mahasiswa Kuliah Pada Universitas Pgri Palembang*.

- Lestari. (2014). Pengaruh Kepemimpinan Partisipatif Dan Komitmen Organisasi Terhadap Efektifitas Implementasi Rencana Strategik Pada Madrasah Aliyah Di Kabupaten Sukabumi Jawa Barat. *Repository.Upi.Edu*.
- Lutfiyanti. (2022, November 26). *Perspektif Generasi Z Terhadap Eksistensi Bahasa Indonesia Di Abad Ke- 21*. Formadiksi Kip-K.
- Mas Kukuhaldy. (2020). *Proses UI UX Design | Pembuatan Mobile App Dan Website*.
- Meidina, L. (2021). *Pengaruh Fasilitas Kampus Dan Lingkungan Kampus Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Sumatera Utara*. .
- NAPITUPULU, A. A. P. (2018). *Pembangunan Front-End Website Pendaftaran Rencana Studi Universitas Atma Jaya Yogyakarta Dengan Memperhatikan Ui/Ux*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nita. (2018). *10 Elemen Dalam Website*. Idseducation.Com.
- Pattiwaellapia. (2020). *Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Fasilitas Belajar Terhadap Loyalitas Mahasiswa Dimediasi Kepuasan Mahasiswa (Survei Pada Mahasiswa Magister Manajemen Universitas Pembangunan Nasional „Veteran“ Yogyakarta)*.
- Pinky, R. K. (2018). *Tinjauan Yuridis Terhadap Pemenuhan Hak Hak Aksesibilitas Dan Pelayanan Publik Bagi Kaum Disabilitas Berdasarkan Undang Undang Nomor 8 Tahun 2016 Di Kota Batam (Studi Kasus Di Disdukcapil Dan BPJS Batam)*. Universitas Internasional Batam.
- Puspita Sari, R., Rusi, I., & Safira Putri, T. (2020). *Sistem Informasi Peminjaman Ruangan Fakultas MIPA Universitas Tanjungpura*.
- Putra, R. A. (2017). *Pengaruh Media Limbah Botol Bekas Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 9 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 3 Pembelajaran 2 Kelas 5 Sekolah Dasar*. University Of Muhammadiyah Malang.
- Riswanto. (2018). *Perancangan Prosedur Pengeluaran Kas Pada Mini Market Syar’e Mart*. Universitas Islam Indonesia.
- Rizal, J. G. (2021). *Mengenal Apa Itu Generasi Baby Boomers, X, Y, Z, Mllentials, Dan Alpha*. Kompas.Com.
- Siegel, J. (2008). *In OMG’s OCEB Certification Program, What Is The Definition Of Business Process? An OCEB Certification Program White Paper*.

[Http://Www.Omg.Org/Technology/Documents/Br\\_Pm\\_Spec\\_Catalog.Htm#BM](http://Www.Omg.Org/Technology/Documents/Br_Pm_Spec_Catalog.Htm#BM)  
M

- Simanjuntak. (2021). *Kemdikbudristek: Perguruan Tinggi Ciptakan Sdm Unggul Dan Inovatif*. Berita Antara.
- Sobur. (2006). *Semiotika Komunikasi / Alex Sobur (Cet.3)*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual Desain Dari Seminar Ke Tugas Akhir*. Cv. Dinamika Komunikasi.
- Sparx Systems. (2004). *UML Tutorial: The Business Process Model*. Cresswick, Victoria: Sparx Systems Pty Ltd.
- Stone, S. A. N. M. (2008). *Color Design Workbook: A Real World Guide To Using Color In Graphic Design*. Mass.: Rockport.
- Syarief, A. (2020). *User Experience As Focus Ix Design. Program Magister Desain Fakultas Industri Kreatif, Telkom University*.
- Tufte, E. R. (1983). *The Visual Display Of Quantitative Information*.
- Weske. (2007). *Business Process Management: Concepts, Languages, Architectures*. Springer Science & Business Media, 2007. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-73522-9>
- Wulantari, D. (2021). *Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: Pt.X)*. *Jitter- Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*. Vol. 2, No. 3.
- Yunus, S. (2010). *Jurnalistik Terapan*. Ghalia Indonesia.

**Website:**

[www.telkomuniversity.ac.id](http://www.telkomuniversity.ac.id)  
<https://ditsp.itb.ac.id/id/sarana-dan-prasarana/status-peminjaman>  
[https://dik.fk.uns.ac.id/pinjam\\_ruang/#](https://dik.fk.uns.ac.id/pinjam_ruang/#)  
<http://buk.unj.ac.id/sirt/>  
<https://pinjamruang.eng.ui.ac.id/>  
<https://sipirang.unud.ac.id/>  
<https://logistik.telkomuniversity.ac.id/>

**Undang Undang**  
UU No 12 Tahun 2012