

DAFTAR PUSTAKA

- 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/>.
- Ahmat Rahmawan, F., Septina, D., Ibnu Islami, A., Informasi Fakultas Ilmu Komputer, S., & Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, U. (n.d.). *Perancangan Desain User Interface Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Aplikasi “SiVaksin.”*
- 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. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- Angela, L. (n.d.). *STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/UX di ARYANNA*.
- Arifin, & Fitriani, R. (2016). *Pengalaman Ibu dalam Merawat Anak dengan Tuberkulosis Paru di Wilayah Kecamatan Babakan Ciparay Kota Bandung*.
- Aset, M., Berbasis, T. I., di Bid, W., Kepolisian, T., Kepulauan, D., Supardianto, R., & Binsar Tampubolon, A. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi. In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 4, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Augustin, N., Santana Purba, H., & Sari, A. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI STATISTIKA DENGAN METODE TUTORIAL UNTUK SISWA KELAS VIII. In *Computer Science Education Journal (CSEJ)* (Vol. 1). <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/csej>
- Aura, A., Nuryasin, I., & Wiyono, B. S. (2023). Analisa Dan Perancangan Ulang Desain Website Perpustakaan P4TK PKN IPS Menggunakan Webuse Dan Metode User Centered Design. *REPOSITOR*, 5(2), 639–648.

- Azis Mubarak, H., & Bernadisman, D. (2021). *SISTEM INFORMASI PEMESANAN BARANG BERBASIS WEB PADA TOKO KELONTONG AMANAH*. 7(1).
- Candra Wardana, F., & Gusti Lanang Putra Eka Prisma, I. (n.d.). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, 03, 2022.
- CASCADING STYLE SHEET*. (n.d.).
- Dwi, K., Mentari, P., & Anggalih, N. N. (2022a). PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI MOBILE PERAWATAN KULIT MENGGUNAKAN MATERIAL DESIGN GUIDELINES. *Jurnal Barik*, 3(3), 150–159. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Dwi, K., Mentari, P., & Anggalih, N. N. (2022b). PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI MOBILE PERAWATAN KULIT MENGGUNAKAN MATERIAL DESIGN GUIDELINES. *Jurnal Barik*, 3(3), 150–159. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Gunadi, G. (2021). Rancang Bangun Sistem Peminjaman Laptop dengan Metode Extreme Programming Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus PT Gramedia). *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 12(1).
- Hady, E. L., Haryono, K., & Rahayu, N. W. (n.d.). *User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah) User Acceptance Testing (UAT) of the Prototype of Students' Savings Information System (Case Study: Al-Mawaddah Islamic Boarding School)*.
- Hartati, S. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG PADA KANTOR NOTARIS DAN PPAT R.A LIA KHOLILA, S.H MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO CODE. *Jurnal Siskomti*, 3(2). <http://www.ejournal.lembahdempo.ac.id>
- Hidayat, A., & Yani, A. (2019). *MEMBANGUN WEBSITE SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL* (Vol. 2, Issue 2).
- Iqbal, M., & Pamungkas, R. (n.d.). *Pembuatan Prototype Aplikasi Monev dengan Metode Design Thinking Di PT Lentera Bangsa Benderang*. <http://pilar.unmermadiun.ac.id/index.php/pilarteknologi>

- Leo, L. A., Danta, E., & Ginting, J. (2012). KEPRIBADIAN CONSCIENTIOUSNESS DAN POST PURCHASE REGRET KONSUMEN CONSCIENTIOUSNESS PERSONALITY TYPE AS A PREDICTOR OF POST PURCHASE REGRET. *Kepribadian Conscientiousness Dan Post Purchase Regret Konsumen Proyeksi*, 7(1), 67–78.
- Martin, J., & Tanaamah, A. R. (2018). <title/>. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851547>
- Nurochim, A. D., Wardani, A. A., & Putri, A. R. (n.d.). PEMBENTUKAN DAN PERKEMBANGAN ALAT TES DISC: SEBUAH LITERATURE REVIEW. *Jurnal Flourishing*, 2(1), 59–63. <https://doi.org/10.17977/10.17977/um070v2i12022p59-63>
- Pandansari Kusumo, R. (2017). *Reposisi kecerdasan Case study: mendapatkan desain yang baik, dan berdaya hidup dalam desain produk*. 3, 51–57. <https://www.vitsoe.com/gb/about/good-design>
- Perdana, I., Santosa, P. I., Setiawan, N. A., & Wimbari, S. (2021). Confirmation of Personality Types Using Visual Evoked Potential with User Interface Design Stimulus. *Journal of Computer Science*, 17(11), 1138–1146. <https://doi.org/10.3844/JCSSP.2021.1138.1146>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1). www.youtube.com,
- Prihandoyo Teguh. (2018). 464573-none-b924d04d. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol.03, No.01.
- Putri, R. E., Yusman, Y., & Wira Pratama, Y. (2022). *UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma* (Vol. 4, Issue 3).
- Putu, G., Wulantari, A. P., Kadek, N., Wirdiani, A., & Wira Buana, P. (2021a). *Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: PT.X)* (Vol. 2, Issue 3).

- Putu, G., Wulantari, A. P., Kadek, N., Wirdiani, A., & Wira Buana, P. (2021b). *Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: PT.X)* (Vol. 2, Issue 3).
- Rahmatuloh, M. et. al. ., (2022). 1944-Article Text-3848-1-10-20220208. *Jurnal Teknik Informatika, Vol.14, No 1*.
- Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). *Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang)* (Vol. 4, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Setiawan Andy. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI UNSRAT E-CATALOG. *Teknik Informatika*.
- Shidiqi, Q. S. A., Utami, E., & Sofyan, A. F. (2022). Analisis Pengukuran Usability Testing Mode Kendali Aplikasi Robot USMAN untuk Sterilisasi Lantai Masjid. *Jurnal Eksplora Informatika*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v11i1.527>
- Sholihah, I., Program, W., Informatika, S., Amikom, S., Jalan, S., Notosuman, V., & Kartasura, S. (2019). Pengembangan E-Commerce Produk Fashion Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal IT CIDA*, 5(2).
- Sudiarsa, W., & Wiraditya, G. B. (2020). HEURISTIC EVALUATION USABILITY ANALISYS ON INFORMATION AND TRACKING COVID-19 APPLICATION PEDULI LINDUNGI USING HEURISTIC EVALUATION. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 3(2).
- Tresna Lestari, I., Permata Sari, D., Andrian, R., Veteran No, J., Kaler, N., Purwakarta, K., Purwakarta, K., & Barat, J. (n.d.). *REDESIGN USER INTERFACE APLIKASI IPUSNAS BERDASARKAN USER EXPERIENCE DENGAN METODE DESIGN THINKING* Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi 123.
- Wahdah, S. (2020). Perpustakaan digital, koleksi digital dan undang-undang hak cipta. *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 8(2), 26. <https://doi.org/10.18592/pk.v8i2.5132>

Wardy, A., & Djamil, M. (n.d.-a). *ANALISIS PROFILE KEPERIBADIAN MENGGUNAKAN DISC YANG MEMPENGARUHI PENYELESAIAN STUDI MAHASISWA MAGISTER MANAJEMEN UMB KAMPUS KRANGGAN.*

Wardy, A., & Djamil, M. (n.d.-b). *ANALISIS PROFILE KEPERIBADIAN MENGGUNAKAN DISC YANG MEMPENGARUHI PENYELESAIAN STUDI MAHASISWA MAGISTER MANAJEMEN UMB KAMPUS KRANGGAN.*