

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A. (2023). *Rancang Bangun Desain UI/UX Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website. 2.*
- Alfarabi, S., & Muhammad, M. (2024). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(1), 69–76. <https://doi.org/10.31294/reputasi.v5i1.3439>
- Alifia, T. M., Aji, N. P., Arsyad, A. A., & Maghfiroh, L. R. (2021). Perbaikan User Interface Menggunakan Usability Testing dan Pendekatan Human-Centered Design. *Seminar Nasional Official Statistics, 2021*(1), 926–934. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2021i1.760>
- Ayush Jangra. (2020, Maret 7). How Can Rounded Buttons Change The Game For Your Design? <https://theschedio.com/rounded-buttons/>
- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.11669>
- Cairns, P., Pinker, I., Ward, A., Watson, E., & Laidlaw, A. (2021). Empathy maps in communication skills training. *The Clinical Teacher*, 18(2), 142–146. <https://doi.org/10.1111/tct.13270>
- Destiarini, D., Rahman, A., & Sumartayasa, K. (2023). Analisa Kualitas Website BPJS Kesehatan Dengan Metode WebQual 4.0 Dan User Acceptance Testing Di Wilayah Kabupaten Ogan Komering Ulu. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 19(2), 237–243. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.3911>
- Devi Indriani. (2022). APLIKASI KECANTIKAN DAN PERAWATAN WAJAH BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Teknik dan Science*, 1(2), 32–42. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.27>

- Eich, B., & McKinney, C. R. (1996). *JavaScript Language Specification*.
- Hevner, March, Park, & Ram. (2004). Design Science in Information Systems Research. *MIS Quarterly*, 28(1), 75. <https://doi.org/10.2307/25148625>
- Hoang, D. (2022). *FINNISH SCANNER MOBILE APPLICATION*.
- Jakkirahman, J., & Nugrahaningsih, N. (2022). Rancang Bangun Aplikasi J-Cashier Mobile. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 2(3), 209–217. <https://doi.org/10.47111/jointecoms.v2i3.8865>
- Jue, J., & Ha, J. H. (2022). Exploring the relationships between personality and color preferences. *Frontiers in Psychology*, 13, 1065372. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1065372>
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). PENGEMBANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(2), 106. <https://doi.org/10.24853/justit.10.2.106-114>
- Kurniawan, M. Z., Wijaya, D. Y., & Purnawan, A. (2022). *Elisitasi Kebutuhan Sistem Absensi InfoKHS Menggunakan User Persona*. 10(1).
- Malingkas, F. D. Y., Karouw, S. D. S., & Lumenta, A. S. M. (2021). *Design and Build an Integrated Work College Role Playing Game Application*.
- Mannila, M. (2019). *VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU*.
- Markand, O. N. (2020). Visual Evoked Potentials. Dalam O. N. Markand, *Clinical Evoked Potentials* (hlm. 83–137). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-36955-2\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-030-36955-2_3)
- Maulana, M., & Ariandi, M. (2022). *Penerapan Metode Usability Testing Pada Website Zivi Frozen Food*. 03.

- Mentari, K. D. P., & Anggalih, N. N. (2022). *PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI MOBILE PERAWATAN KULIT MENGGUNAKAN MATERIAL DESIGN GUIDELINES*. 3(3).
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Muslim, E., Moch, B. N., Wilgert, Y., Utami, F. F., & Indriyani, D. (2019). User interface redesign of e-commerce platform mobile application (Kudo) through user experience evaluation to increase user attraction. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 508, 012113. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/508/1/012113>
- Nur Fauzi, A. M., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI KEARSIPAN MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE DAN PIECES FRAMEWORK. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 231–239. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i1.2452>
- Panca, B. S., & Tan, R. (2020). *Full Stack Development in Purpose for Digitalized Data on Connect Group*. 2.
- 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>
- Prasetyo, S. M., Nugroho, M. I. P., Putri, R. L., & Fauzi, O. (2022). *Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer dalam Ruang Lingkup Web Development*. 01(6).

- Priyatna, B. (2019). *PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA SISTEM PEMESANAN MENU KULINER NUSANTARA BERBASIS MOBILE ANDROID.*
- Putra, R. N., & Suranto, B. (2023). *Pengembangan Aplikasi Bergerak (Mobile Apps) Dakwah Mahasiswa UII.*
- Ratna Nur Fadilah & Dhian Sweetania. (2023). PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Rohman, A. T., Yanti, M. D., & Maulana, H. (2024). Penerapan Teknologi Location Based Service (LBS) Untuk Menemukan Layanan Kesehatan Terdekat Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, 2(1), 18–29. <https://doi.org/10.25157/jsig.v2i1.3656>
- Salim, R., Arisandi, D., & Hendryli, J. (2022). Pembuatan Aplikasi MOSTRANS Transporter Berbasis Mobile Menggunakan React-Native JavaScript. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 10(1). <https://doi.org/10.24912/jiksi.v10i1.17856>
- Santoso, M. H. (2023). *Pengembangan Aplikasi Mobile yang User-Friendly: Strategi Desain UX.*
- Sarah Gibbons. (2016, Juli 31). Design Thinking 101. <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- Sarah Hyndman. (2023). *The ultimate font face-off: Serif vs sans serif in the psychological battle of font personalities.*
- Sari, A. S., & Hidayat, R. (2022). *Designing website vaccine booking system using golang programming language and framework react JS.*
- Setyawan, M., & Perkins, R. (2022). DESAIN USER INTERFACE SISTEM ORDER BERBASIS MOBILE UNTUK PRODUK BRAND CLOTHING

- PADA ROWN DIVISION. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 62–76.  
<https://doi.org/10.24246/itexplore.v1i1.2022.pp62-76>
- Surachman, C. S., Andriyanto, M. R., Rahmawati, C., & Sukmasetya, P. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in. *TeIKa*, 12(02), 157–169.  
<https://doi.org/10.36342/teika.v12i02.2922>
- Swirnoff, L., & Sharpe, D. T. (1978). The Psychology of Color and Design. *Leonardo*, 11(2), 156. <https://doi.org/10.2307/1574026>
- Tirtana, A., Hadi, H. N., & Zulkarnain, A. (2022). PENGGUNAAN USER CENTERED DESIGN DALAM PEMBUATAN WEBSITE PORTAL MGBK SMA KOTA MALANG. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 138.  
<https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1358>
- Wijayanto, E. D., & Setyodewi, H. (2023). Perancangan Front End Pemeriksaan dan Perawatan Wesel dengan Metode User Centered Design. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 471.  
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i2.5596>
- Wiwesa, N. R. (2021). *USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN*. 3(2).