

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, Nomor 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Ar Razi, A., Rizky Mutiaz, I., Pindi Setiawan, dan, Teknologi Bandung Jl Ganesha No, I., Siliwangi, L., Bandung, K., & Barat, J. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). <http://bit.do/demandia>
- Azizah, N., Sani, A., Rezki, A., Raihan, F., & Georinayuni, I. (2022). 1,3,4,5) Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif Jl. Dalam Grogol Utara, Kec. Kby. Lama, Kota Jakarta Selatan (Vol. 1, Nomor 1).
- Beedu, G. K. (t.t.). *A STUDY ON THE EFFECTIVENESS OF DISC PERSONALITY TEST A DISSERTATION Doctor of Philosophy in Human Resources Management*.
- Belajar dan Staf Administrasi Balai Pengembangan Kelompok Belajar Sumatera Barat, P., sd, M., Tjetjep Samsuri, O., & BALAI PENGEMBANGAN KELOMPOK BELAJAR, Mp. (2003). *KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS DALAM PENELITIAN MAKALAH Disampaikan Pada Semiloka Penyusunan Program PLSP*.
- Bernard, G., & Andritsos, P. (t.t.). *A Process Mining Based Model for Customer Journey Mapping*.
- Chinwe Uzegbu. (2023, Juni 10). *How Gestalt Principles Can Enhance User Experience*. <https://medium.com/ux-planet/how-gestalt-principles-can-enhance-user-experience-985a9706ea09>

- Dave Gray, Sunni Brown, & James Macanuso. (2010). *Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers* (Colleen Wheeler, Ed.; first). O'Reilly Media.
- Desain, J., & Visual, K. (2013). *TEORI WARNA: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana Meilani* (Vol. 4, Nomor 1).
- Dewi, L. P. (t.t.). *PEMODELAN PROSES BISNIS MENGGUNAKAN ACTIVITY DIAGRAM UML DAN BPMN (STUDI KASUS FRS ONLINE)*.
- Dharwiyanti, Sri., & Wahono, R. S. (2003). *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*. <http://romisatriawahono.net>
- Dindin, O. :, & Lidinillah, A. M. (t.t.). *STRATEGI PEMBELAJARAN PEMECAHAN MASALAH DI SEKOLAH DASAR*.
- Fadhila Bokings, N., Fadel Djibran, M., Putri, L. C., & Kadim, A. A. (t.t.). *Transpeed: Aplikasi Tracking Bus Trans Secara Real-time Menggunakan GPS Berbasis Mobile*.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI “NUGAS” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. Dalam *Reza Ilyasa Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Nomor 1).
- Gamal Thabroni. (2022, Januari 16). *Sistem Informasi : Pengertian, Ciri, Jenis, Perancangan & Analisis*. <https://serupa.id/sistem-informasi/>
- Gede, I., Wira Pratama, N., Putu, I., Atmajaya, O., Ngurah, G., & Negara, J. A. (t.t.). *KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI VERIFIKATOR SINTA UNIVERSITAS DHYANA PURA MENGGUNAKAN METODE IN DEPT INTERVIEW Program Studi Magister Manajemen 1) 2)3)*.
- Gert Svaiko. (2023, Januari 12). *Font Psychology: Here's Everything You Need to Know About Fonts*. <https://designmodo.com/font-psychology/#:~:text=Sans%20serif%20fonts%2C%20such%20as,mi>

- Ghiyats Abdulhafizh, L., & Djatiprambudi, D. (t.t.). PERANCANGAN COMPANY PROFILE JURUSAN DESAIN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA. Dalam *Jurnal Barik* (Vol. 1, Nomor 1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Glovery Design. (2020, September 22). *Psychology of shapes in Design: how different shapes can affect people behaviour*. <https://uxdesign.cc/psychology-of-shapes-in-design-how-different-shapes-can-affect-people-behavior-13cace04ce1e>
- Habib Hidayat. (2022, September 3). *DISC Test: Jenis Kepribadian, Sejarah, dan Fungsinya untuk Perekrutan*. <https://myrobin.id/untuk-pekerja/disc-test/#:~:text=Type%20kepribadian%20DISC%201%201.%20Dominance%20Seseorang%20yang,orang%20yang%20stabil.%20...%204%204.%20Conscientiousness%20>
- Ir. Sri Sunarjono, M. T. , Ph. D. (2019). BUKU PROGRAM SIMPOSIUM NASIONAL REKAYASA APLIKASI PERANCANGAN DAN INDUSTRI (RAPI) XVIII TAHUN 2019. *Simposium Nasional RAPI XVIII Tahun 2019 FT UMS*.
- Jaenudin, M. M., & Gilang, A. (t.t.). *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG BERPERAN DALAM PENENTUAN KOMPENSASI KARYAWAN PADA TELKOMEDIKA BANDUNG ANALYSIS OF FACTORS DETERMINING THE ALLIES IN COMPENSATION OF EMPLOYEES AT TELKOMEDIKA BANDUNG*.
- Januar Adi Putra, Muhammad Yusuf Auliya, & Fahrobby Adnan. (2023). Perancangan Desain User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Metode Design Thinking. *Bulletin of Computer Science Research*, 3(2), 183–190. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v3i2.228>
- Joni Kurniawan, W. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 1(3), 154–159.

- Kim, S., & Ji, Y. (2018). Gap Analysis. Dalam *The International Encyclopedia of Strategic Communication* (hlm. 1–6). Wiley.
<https://doi.org/10.1002/9781119010722.iesc0079>
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77–86. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Laily, N., Azizah, N., & Setiawan, M. V. (2017). *Pengelolaan Informasi Kesehatan Secara Terintegrasi untuk Memaksimalkan Layanan Kesehatan kepada Pasien di Rumah Sakit*. 4(3).
- Laubheimer. (2018, Februari 11). *Melampaui NPS: Mengukur Kegunaan yang Dirasakan dengan SUS, NASA-TLX, dan Pertanyaan Kemudahan Tunggal Setelah Tugas dan Uji Kegunaan*.
- Laura, M. ;, & Luzar, C. (2011). *EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN* (Vol. 2, Nomor 2).
- Luhoe, B. (2019, November 17). *Pengukuran Usability dengan SEQ*. Luhoe, B. (2019). Pengukuran Kemudahan dan Sikap User dalam Menyelesaikan Tugas dengan SEQ. Retrieved from <https://budhiluhoe3.medium.com/pengukuran-kemudahan-dan-sikap-user-dalam-menyelesaikan-tugas-dengan-seq-5676333c221b>
- Mulyati, S. (2019). Kreativitas Matematis Siswa Pada Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Berbasis Android Studio. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2. *PRISMA*, 2, 788–797.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Myga Ersen. (2022, Juli 21). *Empathy Map*. <https://myga-ersen.medium.com/empathy-map-2233d3cb5c12>
- Nicole Martins Ferreira. (2023, November 2). *COLOR PSYCHOLOGY: HOW COLOR MEANINGS AFFECT YOUR BRAND*.
<https://www.oberlo.com/blog/color-psychology-color->

KESEHATAN KAMPUS UNIVERSITAS DIPONEGORO (Vol. 5).
<http://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jkm>

Sidik, A., Sn, S., Ds, M., Islam, U., Muhammad, K., & Al-Banjari, A. (t.t.).
Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita
Mobile. Dalam *Technologia* (Vol. 9, Nomor 2). <http://m.detik.com>

Sinyal Karir. (2022, Februari 3). *Development Adalah? Pengertian, Fungsi dan
Tahapannya*. <https://sinyalkarir.com/2022/02/development-adalah.html>

Siregar, M., Permana, I., Sistem, J., Fakultas, I., Dan, S., Uin, T., Riau, S.,
Soebrantas, J. H., & Pekanbaru-Riau, P. (2016). RANCANG BANGUN
APLIKASI BERBASIS MOBILE UNTUK NAVIGASI KE ALAMAT
PELANGGAN TV BERBAYAR (Studi Kasus: Indovision Cabang
Pekanbaru) 1. *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(1).
www.hostinger.co.id

Sofi, N., & Dharmawan, R. (t.t.). PERANCANGAN APLIKASI BENGKEL
CSM BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FRAMEWORK
FLUTTER (BAHASA DART). *JTS*, 1(2).

Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan, J., &
PELANGGAN KEPUASAN PELANGGAN Ngurah Rangga Wiwesa, K.
(2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK
MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. Dalam *Jurnal Sosial
Humaniora Terapan* (Vol. 3, Nomor 2).

Suryaningsih, S., Riandika, Y., Hasanah, A., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi
Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Edumatic: Jurnal Pendidikan
Informatika*, 4(2), 20–29. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2402>

TelkoMedika. (2023). *TelkoMedika*. TelkoMedika.
<https://telkomedika.co.id/index.php/who-we-are/our-company/about-us>

Tri Yulianti, D., & Tri Prastowo, A. (2021). PENGEMBANGAN DIGITALISASI
PERAWATAN KESEHATAN PADA KLINIK PRATAMA SUMBER

MITRA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 32–39. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

tubik. (2017, Desember 27). *Knock Design Into Shape. Psychology of Shapes*.
<https://uxplanet.org/knock-design-into-shape-psychology-of-shapes-6e43c6e59955>

Ustertesting. (2019). *7 Gestalt principles of visual perception*.
<https://www.ustertesting.com/resources/topics/gestalt-principles>

View of Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. (t.t.).

Yudarmawan, R. A., Kompiang, A. A., Sudana, O., Made, D., & Arsa, S. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. Dalam *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer* (Vol. 1, Nomor 2).

Zharandont, P. (t.t.). *PENGARUH WARNA BAGI SUATU PRODUK DAN PSIKOLOGIS MANUSIA*.