

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan Saifullah, A. R. (2023). *PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE UNTUK TALANOA KOPI & SPACE*, 3.
- Ardiansyah, M. (2017). *Pengantar Teknologi Mobile*. Andi.
- Aria Ar Razi, I. R. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan* Vol. 03 No. 02.
- Banister, d. (1998). Pendekatan Kualitatif Dalam penelitian Psikologi. In d. Banister, *Pendekatan Kualitatif Dalam penelitian Psikologi* (p. 72). Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Branson, S. (2020). *UI/UX Design*.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal ilmu pertanian dan perikanan*.
- Dioconde, M. (2017, Maret 6). *The UX Honeycomb Checklist: 6 Steps to Ensure your Product has Value*. Retrieved from LinkedIn: <https://www.linkedin.com/pulse/ux-honeycomb-checklist-6-steps-ensure-your-product-has-dioconde/>
- Fathoni, A. (2011). Metodologi Penelitian dan Tehnik Penyusunan Skripsi. In A. Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Tehnik Penyusunan Skripsi* (p. 104). Jakarta: Rineka Cipta.
- Hariri, D. H. (2022). Analisis User Experience pada. *Jurnal*.
- Kharis, K. S. (2019). Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Prosiding Seminar Sains Nasional dan Teknologi* (Vol. 1, No. 1).
- Kurg, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability 3rd Edition*. New Riders.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar desain komunikasi visual. In A. Kusrianto, *Pengantar desain komunikasi visual* (p. 2). Yogyakarta: Andi.
- Pradianingtyas, D. (2017). Pengaruh Web Experience, Social Factor, dan Ease of Use terhadap Penggunaan Reservasi Hotel secara Online. *Khasanah Ilmu Jurnal Pariwisata dan Budaya*.
- Pramono, S. (2020). Pengaruh Media Sekunder dalam Strategi Prommosi Produk UMKM di Indonesia. *Jurnal Komunikasi dan Media*.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan* Vol.03 No.02.
- Rustan, S. (2008). *Layout, dasar & penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saifullah, A., Adriyanto, A. R., & Yudiarti, D. (2023, Desember). PERANCANGAN PROTOTYPE WEBSITE UNTUK TALANOA KOPI & SPACE. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.10, No.6 Desember 2023*, p. 3.
- Santoso, H. B., & dkk. (2014). Research in progress: User experience evaluation of Student Centered E-Learning Environment for computer science program. *2014 3rd International Conference on User Science and Engineering, i-USer 2014* (pp. 52-55). Shah Alam: Publisher Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Suratno, M. (2016). Analisis Penentu Antarmuka Terbaik Berdasarkan Eye Tracking pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jambi. 64.
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface. *CommIT (Communication & Information Technology) Journal*.
- Tia. (2017, Oktober 30). *Mobile Commerce | PDF*. Retrieved from M Commerce: <https://www.scribd.com/document/362996098/M-Commerce>
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making it Work. Eighth Edition*. McGraw-Hill Education.
- Williams, R. (2004). *The non-Designers Design Book*. California: Peachpit Press Berkeley California.
- Zed, M. (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obro Indonesia.