

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, T. N. A., Fabroyir Handziq, & Akbar, R. J. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Mobile App MyITS Alumni pada Platform Android dan IOS Melalui Pendekatan User-Centered-Design. *JURNAL TEKNIK ITS*, 10(2), A133–A139. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.63024>
- Arhandi, P. P. (2016). Pengembangan Sistem Informasi Perijinan Tenaga Kesehatan Dengan Menggunakan Metode Back End dan Front End. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(1), 39–48.
- Azizah, N., Sani, A., Rezki, A., Raihan, F., & Georinayuni, I. (2023). Perancangan Prototype Interface atau UI Pada Layanan Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi Figma. *JBPM: Jurusan Bidang Penelitian Multimedia*, 1(1), 1–6.
- Baistama, R. P., & Martini, E. (2021). Pengaruh E-Service Quality Terhadap Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan pada Aplikasi Transportasi Online Gojek. *E-Proceeding of Management*, 8(4), 3182–3193.
- Chandra, A. N., Sylviana, F., & Nugrahaningsih, N. (2021). Website Pemesanan Penginapan di Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 15(1), 34–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.47111/jti.v15i1.1935>
- Harlim, K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123. <https://journal-computing.org/index.php/journal-ita/index>
- Imana, A. G., & Nugroho, Y. S. (2023). UX (User Experience) Evaluation Of The Openlearning System at Universitas Muhammadiyah Surakarta Using Heuristic Evaluation and Usability Testing. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 4(4), 681–691. <https://doi.org/https://doi.org/10.52436/1.jutif.2023.4.4.824>
- Lubis, T., Darmawan, I., & Alam, E. N. (2023). Perancangan Front-End Website Peminjaman Ruang Telkom University dengan Metode Waterfall. *EProceedings of Engineering*, 10(3), 3346–3352.
- Mubarok, H., Sokibi, P., & Fahrudin, R. (2022). Perancangan UI/UX Website Menggunakan Metode Human Centered Design pada Hanjani Group. *JURNAL GRAFIS*, 1(2), 152–157.

- Musyaffa, A. I., Zulfa, M. I., & Alim, M. S. (2024). Rancang Bangun Purecompute Platform E-Commerce untuk Belanja Laptop Berbasis Website. *SINTA: Sistem Informasi Dan Teknologi Komputasi*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.47111/jti.v15i1.1935>
- Nugroho, A. A. R., & Apriliyanto, E. (2023). Usability Analysis Of An Android Based Video Conference Application. *Julia: Jurnal Ilmu Komputer An Nuur*, 3(1), 8–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.61255/vokatekjmp.v1i2.88>
- Oktaviani, S. N., Aziz, C. F., & Sulthon, B. M. (2022). Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 2(6), 225–233. <https://djournals.com/klik>
- Pratama, A., Primanda, D., Hariyanto, N., & Maulana, A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Perjalanan Dinas berbasis Laravel dan Vue (Studi Kasus : Balai Guru Penggerak Kalbar). *JIFOTECH (JOURNAL OF INFORMATION TECHNOLOGY)*, 3(2), 81–87.
- Puspa, A. Y. G., & Jatisidi, A. (2019). Perancangan UI (User Interface) Company Profile Berbasis Aplikasi Android sebagai Media Pengenalan PT. Machara Konstruksitama. *Pantarei*, 3(3), 1–8.
- Rahmawati, E. F., Ayuningtyas, & Sagirani, T. (2022). Penerapan Metode Double Diamond pada Desain User Interface Website. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 11(1), 11–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.31504/komunika.v11i1.4991>
- Satria, L. D., Pratomo, D. N., & Amriza, R. N. S. (2023). Perancangan Antarmuka Aplikasi Pelaporan Kegiatan Harian Menggunakan Vue dengan Geolokasi Real-Time dan Push Notifications. *Journal of Internet and Software Engineering (JISE)*, 4(2), 59–64.
- Sunarto, S., Kamila, V. Z., & Jundilah, M. L. (2023). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Website Perpustakaan Fakultas Teknik Universitas Mulawarman Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Kreatif Teknologi Dan Sistem Informasi (KRITISI)*, 1(1), 6–12.
- Suriyanto, D. F., Wahid, M. S. N., Parenreng, J. M., Wahid, A., Zain, S. G., Edy, M. R., & Risal Andi Akram Nur. (2023). PKM Pelatihan Figma untuk Desain Prototipe Sistem Informasi. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 57–63. <https://journal.diginus.id/index.php/VOKATEK/index>

Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, 19(1), 120–136.

