

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, I. N., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2018). Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548, 964X.
- Bresciani, S. (2019). Visual design thinking: A collaborative dimensions framework to profile visualisations. *Design Studies*, 63, 92–124.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Cenadi, C. S. (2004). Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual. *Nirmana*, 1(1).
- Dania, D. (2020). Design and Build a Clean Water Service Information System (Case Study Of The Down Ciasem Village). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 2(2).
- Datya, A. I. (2019). Implementasi Elemen User Interactive (UI) Dan User Experience (UX) Dalam Perancangan Antarmuka Sistem Informasi E-Tourism Di Bali Berbasis Web. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 2(1).
- Fernando, F. (2020). Perancangan User interface (UI) & User experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost di Kota Padang Panjang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 101–111.
- Handayani, S. (2018). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis e-commerce studi kasus toko kun jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189.
- Hardianto, Z. I. P., & Setiaji, H. (2019). Analysis and Design of User Interface and

- User Experience (UI/UX) E-Commerce Website PT Pentasada Andalan Kelola Using Task System Centered Design (TCSD .... *AUTOMATA*. <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15445>
- Hastanti, R. P., & Purnama, B. E. (2015). Sistem penjualan berbasis web (e-commerce) pada tata distro kabupaten pacitan. *Bianglala Informatika*, 3(2).
- Hendratman, H. (2017). *Computer graphic design: warna layout teks logo ilustrasi efek produksi WPAP*. Hendi Hendratman.
- Indriana, M., & Adzani, M. L. (2017). UI/UX analysis & design for mobile e-commerce application prototype on Gramedia. com. *2017 4th International Conference on New Media Studies (CONMEDIA)*, 170–173.
- Johnson, J. (2020). *Designing with the mind in mind: simple guide to understanding user interface design guidelines*. Morgan Kaufmann.
- Lastri, W. A., & Anis, A. (2020). Pengaruh E-Commerce, Inflasi, Dan Nilai Tukar Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Jurnal Kajian Ekonomi Dan Pembangunan*, 2(1), 151–160.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11.
- Marcus, A. (2015). HCI and user-experience design. *Human-Computer Interaction Series*, 265–269.
- Miller, B. H. (2017). What is Design Thinking?(And What Are The 5 Stages Associated With it?). *Advance Publication Article*.
- Puspita, R. (2020). *Pengembangan prototipe aplikasi community aggregator beskem dengan pendekatan ucd menggunakan balsamiq mockup dan FIGMA (studi kasus: PT Mozaik Bintang Persada)*. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah ....
- Putri, I. T., Syarif, E. B., & Atamtazani, A. S. M. (2018). Perancangan Drinking Fountain dalam Perspektif Visual. *EProceedings of Art & Design*, 5(3).

- Rahman, N. A., & Miftahurrohmah, B. (2021). *PocketUISI: Desain UX Aplikasi Mobile Dengan Metode Design Thinking Pada Universitas Internasional Semen Indonesia*. Universitas Internasional Semen Indonesia.
- 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. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 3(02), 219–237.
- Reynaldi, A. (2019). *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost*. Universitas Negeri Makassar.
- Ridlo, I. A. (2017). Panduan pembuatan flowchart. *Fakultas Kesehatan Masyarakat, Departemen Administrasi Dan Kebijakan Kesehatan*.
- Rozikin, M. C. (2021). *Perancangan User interface (UI) & User experience (UX) Website “Kita Berbudaya” sebagai Upaya Pelestarian Kebudayaan Kab. Tuban*. Universitas Internasional Semen Indonesia.
- Santi, R. C. N. (2016). Perancangan Interaksi Pengguna (User Interaction Design) Menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(2).
- Serafin, P., & Miłosz, M. (2019). Tools to support user interface design web applications-comparative analysis. *Journal of Computer Sciences Institute*, 12, 172–178.
- Silalahi, F., & Chaniago, H. (2021). Analysis of Changes in Shopee’s E-Commerce Consumer Behavior During the Covid 19 Pandemic in Bandung City. *International Journal Administration Business & Organization*, 2(1), 79–88.
- Šimek, P., Vaněk, J., & Pavlík, P. (2015). Usability of UX methods in agrarian sector-verification. *Agris On-Line Papers in Economics and Informatics*, 7(665-2016–45086), 49–56.
- Syofian, S., Setiyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web. *Prosiding Semnastek*.
- Taus, L. J. (2020). *Open Sans, Access Incomplete*.

Tedjasendjaja, G. A., & Lukman, F. (2017). Pulau Nias Dalam Visualisasi Fotografi. *Rupa Rupa*, 3(2).

Ullah, S. E., Alauddin, T., & Zaman, H. U. (2016). Developing an E-commerce website. *2016 International Conference on Microelectronics, Computing and Communications (MicroCom)*, 1–4.

Young, S. W. H., Chao, Z., & Chandler, A. (2020). User experience methods and maturity in academic libraries. *Information Technology and Libraries*, 39(1).

