

DAFTAR PUSTAKA

- Chan, S 2017. Membuat Aplikasi Database dengan PowerBuilder 12.6 dan MySQL
- Edi Susilo, 2019. Cara-menggunakan-system-usability-scale
- Erma Susanti, Erfanti Fatkhayah & Eridang Efendi, 2019, PENGEMBANGAN UI/UX PADA APLIKASI M-VOTING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING Simposium Nasional RAPI XVIII, pp. 1412- 9612
- Hamzah Alghifari, Yahdi Siradj & Ady Purna Kurniawan, 2020. Pembangunan Desain UI/UX Pada Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Perumahan Podomoro Park. e-Proceeding of Applied Science, Volume 6, p4176.
- Jogiyanto, n.d. Analisis dan Desain slin
- Kadas, A. K., 2022. myskill id. [Online] Available at:
<https://myskill.id/blog/dunia-kerja/cara-menggunakan-tools-figma/>[Accessed 3 1 2022)
- Melinda, A. P., 2020. Perancangan UI/UX Dan Level Design Pada Game Hidden Object "Panji" Laporan Tugas Akhir ed. Tangerang: UMN P.David Marshall & Christopher Moore, 2019. Persona Studies: An Introduction.
- Rani Puspita, 2020. Pengembangan Prototipe Aplikasi Community Aggregator Beskem Dengan Pendekatan UCD Menggunakan Balsamiq Mockup Dan Figma.
- Rex Hartson, P. P. & Pardha Pyla, 2019. Agile UX design for a quality user experience. The UX Book (Second Edition), Volume 2, pp. 405-432.
- Reynaldi, A., 2019. Perancangan Desain User Interface (UT).
- Sabila, T., Rosely.E & Nugroho,H, 2018. Aplikasi Pendaftaran dan Tranksaksi Pasien Klinik Hewan Di Bandung Berbasis Web. EProceedings of Applied Science, pp. 1499-1511.
- Santoso & Hutahacan J, 2018. Aplikasi Toko Buku Online Berbasis Mobile E-Commerce. Seminar Nasional Royal (SENAR), pp. 339-344.
- Sari, 1. P. & Kartina, A. H., 2020. Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. Jurnal Pendidikan Multimedia, Volume 2, pp. 45-55.
- Segara, A., 2019. Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web...
- Tanudjaja, 2018, Perbedaan Wireframe, mockup, dan prototype. Popular Articles

Zulkarnain, A, 2019. Penerapan Mobile-First Design pada Antarmuka Website Profil Sekolah Menggunakan Metode Human-Centered Design (Studi kasus:SMPN 21 Malang). Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia.