

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, R. (2019). *PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI PENCARI KOST*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Ardila, E. (2022). *PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR*. Lampung: Teknologiterkini.org.
- Bahrin, S. A. (2017). Rancangan Bangun Sistem Informasi Survey pemasaran dan penjualan berbasis web. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, TRANSISTOR EI (Vol.2, Issue 2).
- Fatmala, W. S. (2018). Analisis Kualitas Layanan Website E-Commerce Berrybenka Terhadap kepuasan pengunjung menggunakan metode WebQual 4.0 dan importance performance analysis (IPA). *jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer*.
- Handayani, V. (2021). *ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hartson, R. &. (2012). *The UX Book Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Morgan Kaufmann.
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA, VOL. IV, NO. 2*.
- Huda, B. &. (2019). *Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce*. Karawang: Universitas Buana Perjuangan Karawang.
- Ismanto, I. H. (2020). *Pemodelan Proses Bisnis Menggunakan Business Process Modelling Notation (BPMN) (Studi Kasus Unit Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P2KM) Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar)*. Blitar: Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar, Indonesia.
- Java, G. E. (2021). *Perancangan Aplikasi Penjualan Ikan Hias Pada Toko Aquascape Di Depok Berbasis Android (Vol. 5. NO.1)*. jAKARTA TIMUR.
- MockingBot. (n.d.). *What's the difference between Wireframe, Prototype & Mockup?* Retrieved from <https://medium.com/mockingbot/whats-the-difference-betweenwireframe-prototype-mockup-17615f77938f>
- Muhyidin, M. A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*.
- Mustopa, A. A. (2020). *ANALISA KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP*. Yogyakarta.
- Nabyla, F. &. (2019). Desain Aplikasi Sistem Pendaftaran Online Menggunakan Smartphone Untuk Meningkatkan Mutu Pelayanan pada Rumah Sakit. *Journal of Information System*.
- Nadhif, A. K. (2021). *Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan*. SURAKARTA.

- Pramudita, R. A. (2021). *PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA*. Tasikmalaya.
- Solichuddin, R. B. (2021). *PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA SITUS WEB "KALOGRAFI"*. YOGYAKARTA.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Toni. (2022, juli 5). Penjualan ikan di toko Alam Aquatic. (A. F. Yulianto, Interviewer)
- Vallendito, B. (2020). *pemodelan user interface dan user experience menggunakan design thinking*. Malang: Universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang.
- Wahyudi, K. D. (2022). *Desain UI/UX Aplikasi HealMed Menggunakan Metode Design Thinking*. Palembang: MDP Student Conference.
- Zen, C. E. (2022). *Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis*. jAKARTA: Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA).