

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita Fitriana Kurniasari, S. (2019). Pengembangan Front-End Sistem Informasi Uiiitagihan Berbasis Web Menggunakan Pendekatan User Experience (Ux). *INformatic Engineering*, 6(1), 23–31.
- Arifianto, T. (2011). Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018). Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2918–2926. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rian, H., & Fuadytama, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Pada Mamah Laundry And Cleaners Serang. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 5(2), 64–69. <https://doi.org/10.37012/jtik.v5i2.168>
- Yunus, A. (2018). Perancangan Desain User Interface Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal User Interface*, 1, 95. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3143/1/14410100068-2018-STIKOMSURABAYA.pdf>
- Ariyanto, A. (2018). *Sistem Pakar Diganosa Penyakit Ginjal Berbasis Andorid*. vol.
- Ceryna Dewi, N. K., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100–107. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i1.291>
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *Studi Perbandingan Metodologi Ui/Ux (Studi*. 2(4), 292–301.
- Firdausi, F. A. (2021). *Marketplace Umkm Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking*.
- Heny, D. N. (2016). Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. *Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta*, 2, 183. <https://doi.org/10.28989/senatik.v2i0.77>
- Nathan, A. J., & Scobell, A. (2012). Bab Ii Tinjauan Pustaka Gastritis. *Foreign Affairs*, 91(5), 1689–1699.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). Pengantar Tinjauan Desain. *ResearchGate*, July 2000, 159–190.
- Ucd, D. (2020). *Perancangan User Interface Dan User Experience Mobile Application Sibengkel Untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode User-Centered User Interface and User Design Sibengkel Mobile*

*Application Experience for Meet User Requirements Using User-Centered.
7(2), 7574–7580.*