

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, R. A., Anugilarso, L. R., Handika, A. R., & Syaputra, D. I. S. (2019). Pemakaian Konsep Flat Desain dalam Marker Semaphure Augmented Reality. 4(1), 42-46.
- Safira, Y. P. (2020). Analisa User Experienced dalam Pendekatan User Centered Desain pada rencana Aplication Placeplust. 1(2), 28-29.
- Amalina, S., Wahid, F., Satriyadi, V., Farkhani, F. S., & Setiyani, N. (2017). Rencana Puwarupa Aplikasi Unibook Memakai Pendekatan Desain Thinking.
- Nusirwan, Deni. (2018). Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian serta Industri Terapan. 86-94.
- Utama, B. S. (2020). Rancangan Ulang User Interface Dan User Experienced Dalam Website Cosmics Clothes. 8-45.
- Wardah, W., & Rahinna, N. (2018). Design Antarmuka (User Interface) Dalam Game Pendidikan. XII (2), 57-64.
- Multazama, Muhamad, Arving V Patungan, & Benny Suratno. (2020). Rancangan User Interface serta User Centered Desain.
- Prabowo, F. S. (2020). Rancangan serta Penciptaan Transformabled Furniture Memaki Desain Thinking.
- Mintrom, Micheal, & Joana Leujens. (2016). Design Thinking in Policymaker Processed: Opportunity and Challenges. 75, 391-402.
- Razy, A. A., Mumtaz, I. R., & Setiyawan, P. (2018). Penerapan Metode Desain Thinking Dalam Model Rancangan UI/UX Aplikasi Pembuatan Laporan Kehilangan Serta Penemuan Barang Hilang.
- Novreza Ridwansyah. (2018) Design Interaksi Aplikasi Go-Tawangmangu (GOTW) Guna Memperkirakan Kedatangan Turis Menggunakan Metode Hartson-Pyla.
- Kathlen, Anette, Rian P. Sutatno, & Aristarcus Pranatama K. (2021). ANALISA PERBEDAAN USER FLOW BERDASARKAN APLIKASI E-CATALOG INFURHOLIC.
- Galuh, H., Industri, F. T., & Indonesia, U. I. (2018). User Experienced Dalam Design Aplikasi Pemesanan Photographer Pribadi Menggunakan Penerapan UX Heuristics Principled.
- Irwansyah, Muhamad Azhar, Haryed Novriandho, & Rendy Apriyadi. (2021). Analisa User Experienced Aplikasi Bujang Kurir Memakai Google Analytics (GA). 64-69.

- Ridwan, M. Azka Safi'ul Fahmi, & Fahrul Rachma. (2021). Uji Usabilitas Laman Cart dalam Website E-Commerce Paperlust di Krafthaus Indonesia.
- Widjaya, R. P. Hero, Herman Tole, & Hanipah Muslimah Azzahra. (2019). Rancangan User Experienced Aplikasi Booking Catering School Memakai Metode Human-Centered Design. 3086-3093.
- Sulistanto, H., & S.,N, A. (2014). Pentingnya Test Dalam Kemajemukan Software pada Berbagai Sudut Pandang. Komuniti, 6(1), 65-74.
- P. Amann, J. Ofutt, & I. Versi., 2016. Pengenalan Uji Perangkat Lunak Edisi 2. pp. 2002–2009.