

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52.
<https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Aulia, Z., Prasetyo, P., Virgantara Putra, O., & Harmini, T. (n.d.). *Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu*. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/issue/archive>
- Firantoko, Y., Tolle, H., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). *Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019* (Vol. 3, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Goodman, E., Kuniavsky, M., & Moed, A. (2013). Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research (Second Edition). *IEEE Transactions on Professional Communication*, 56(3), 260–261.
<https://doi.org/10.1109/tpc.2013.2274110>
- Harte, R., Glynn, L., Rodríguez-Molinero, A., Baker, P. M. A., Scharf, T., Quinlan, L. R., & ÓLaighin, G. (2017). A Human-centered design methodology to enhance the usability, human factors, and user experience of connected health systems: A three-phase methodology. *JMIR Human Factors*, 4(1). <https://doi.org/10.2196/humanfactors.5443>
- Naufal, H., & Persada, A. G. (n.d.). *Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application : Suatu Tinjauan Literatur*.
- Pradana, A. R., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (n.d.). *Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2).

- Savira, Y. P., Papatungan, I. v, & Suranto, B. (n.d.). *Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus*.
- Setya, S., Santosa, J., Sagirani, T., & Nurcahyawati, V. (2020). *ANALISIS USER INTERFACE MAXIMOM BERBASIS USER PERSONA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN GOOGLE DESIGN SPRINT MAXIMOM USER INTERFACE ANALYSIS BASED ON USER PERSONA USING THE GOOGLE DESIGN SPRINT APPROACH*. 3(2), 40–48.
- Sitanggang, E. D., Pinem, A., Perangin-Angin, J., & Sembiring, M. (2023). *ULINA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Pembangunan dan Pelatihan Penggunaan Website SMK Swasta Teknik Dairi*. In *Universitas Mandiri Bina Prestasi Jl. Letjend. Djamin Ginting* (Vol. 1, Issue 1).
<https://ejournal.umbp.ac.id/index.php/ulina/>
- Sunarya, L., & Larasati, N. (2012). *MEDIA COMPANY PROFILE SEBAGAI SARANA PENUNJANG INFORMASI DAN PROMOSI* (Vol. 5, Issue 3).
- Wardhanie, A. P., & Rahmawati, E. (2022). *Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners*. *Batara Wisnu : Indonesian Journal of Community Services*, 2(3), 536–544.
<https://doi.org/10.53363/bw.v2i3.129>