

**DAFTAR REFERENSI**

- Koloay, K., Sompie, S. R. U. A., & Paturusi, S. D. E. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan)*.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). KAJIAN USABILITY APLIKASI CANVA (STUDI KASUS PENGGUNA MAHASISWA DESAIN). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rokhmawati, R. I., Evantio, Y. B., & Saputra, M. C. (2019). Penerapan Pendekatan Human Centered Design dan CRM dalam Perancangan Antarmuka Sistem E-Complaint. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(4), 436. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019641332>
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2017). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 6.
- Setiawan, A., Susrama, I. G., & Kholis, M. (2018). Rancang Bangun “Pencatat Kebugaran Tubuh” Berbasis Indeks Masa Tubuh. *Jurnal Penelitian*, 3(4), 43–51. <https://doi.org/10.46491/jp.v3e4.101.43-51>
- Wibowo, S., Wibawa, & Sari, M. W. (2016). Perancangan Aplikasi Latihan Fitness Untuk Pemula Berbasis Multimedia. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*, 1, 17. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/1193>
- Widyono, S. F., Hendrakusma, N., & Akbar, M. A. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi Travelingyuk Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7415–7424. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6022>