

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4, 58–74.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Fitriana, D. E., Yanto, A. F., & Budiman, J. (2020). Analisis User Experience (UX) Fitur Marketplace Facebook. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 8(2), 47–66. <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/151>
- Haerulah, E., & Ismiyatih, S. (2017). Aplikasi E-Commerce Penjualan Souvenir Pernikahan Pada Toko “ Xyz .” *Jurnal PROSISKO*, 4(1), 43–47.
- Hasyim Ali Imran. (2017). Peran Sampling Peran Sampling Dan Distribusi Data Dalam Penelitian Komunikasi Pendekatan Kuantitatif (the Role of Sampling and Data Distribution in Communication Research Quantitative Approach). *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media* , 21(1), 111–126.
- Indra Gunawan, M., Indah Rokhmawati, R., & Hendrakusma Wardani, N. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan User Centered Design (UCD) dan Card Sorting (Studi Kasus: Website Awake Project Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4835–4845. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Informatika, J. M., & Misi, S. I. (2022). *Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi (MISI)* jurnal Manajemen Informatika nformatika & Sistem Informasi (MISI) ISSN : 2614-1701 (Cetak) – 2614-3739 (Online) ii. 5, 29. <https://doi.org/10.36595/misi.v5i1>
- Lestari, P. M., Pradnyana, I. M. A., & Pradnyana, G. A. (2021). Usability Testing Menggunakan Model PACMAD Pada Aplikasi Mobile Tabanan Dalam Genggaman. *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.25273/research.v4i1.7070>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Naufal, H., & Persada, A. G. (2020). Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application : Suatu Tinjauan Literatur. *Automata*, 1(2), 45–49.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2),

128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>

Rizkita, N., Rosely, E., & Nugroho, H. (2018). Aplikasi Pendaftaran dan Transaksi Pasien Klinik Hewan di Bandung Berbasis Web. *EProceedings of Applied Science*, 4(3), 1512–1520.

Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada -----45-Article Text-169-1-10-20190204. *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 3(1), 452–464.

Widhiani, D. A. P. A., Arthana, I. K. R., & Pradnyana, I. M. A. (2018). Analisa User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau dari Pengguna Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1), 92–102. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i1.13048>

Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Newnes.

