

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliya, H. (2022), *Usability Testing: Arti, Metode, Langkah-Langkah, dan Manfaatnya*. <https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/#.Yv5kb3ZBy3A>
- Anang Purnomoa, dan Ardiansyah, 2018, *Pengembangan User Experience (Ux) Dan User Interface (Ui) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android*, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. <http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF/article/view/15251>
- Ghazali, A. 2016, PENGUJIAN USABILITY USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-READER SKRIPSI BERBASIS HYPERTEXT.
- Mochammad Alvian Kosim, Setiawan Restu Aji, dan Muhammad Darwis, 2022, *PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*, Universitas Paramadina, Jakarta Selatan
- Muhammad Dede Alfaruq, 2021, *EVALUASI USER USABILITY TERHADAP USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE DALAM SISTEM ELEKTRONIK PENGAJUAN ORDER KERJA (E-POK) PT PUPUK SRIWIDJAJA DENGAN METODE USABILITY TESTING*, Universitas Sriwijaya, Palembang
- Putri, Ranti Eka, Yanti Yusman, dan Yuda Wira Pratama, 2022, *UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma*, Universitas Pembangunan Panca Budi, Sumatera Utara
- Rahmalia, N, (2017), *Yuk, Kenalan dengan Wireframing untuk Desain UI/UX*. <https://glints.com/id/lowongan/wireframe-adalah/#.Yv3mU3ZBy3A>
- Rizky Achmad Almayda, 2022, *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AYO BERAKSI (BELAWAN BERSIH ANTI KORUPSI) DENGAN METODE*

*DESIGN THINKING*, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.  
<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/41708/18523094.pdf?sequence=1>

Sauro, J., dan Lewis, J. R., 2012, *Quantifying the User - Experience Practical Statistics for*.

Sutanto, R. P. (2018), *Studi Kasus Website Gramedia sebagai Media Online untuk Membeli Buku*. Nirmana, 17(1), 37. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.1.37-41>

Ulfada, Efan, Nurfiana Nurfiana, dan Retno Dwi Handayani, 2022, *Perancangan Desain UI/UX Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet of Things (IoT)*, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung

Yanfi Yanfi, dan Pualam Dipa Nusantara, 2022, *UI/UX design prototype for mobile community-based course*, Universitas Bina Nusantara, Jakarta