

## DAFTAR PUSTAKA

- Bracey, K. (2018). *What Is Figma?* <https://webdesign.tutsplus.com/articles/what-is-figma--cms-32272>
- Dhamayanty, A. N. (2019). *Review Maze.design- Tools Usability Testing Online*. <https://medium.com/gizalab/review-maze-design-tools-usability-testing-online-bdbcdec126a#:~:text=Maze.design merupakan tools untuk,untuk satu project setiap akun.>
- Hendriyani, Y., Kom, S., & Kom, M. (2020). *Pemrograman Android: Teori dan Aplikasi*. Penerbit Qiara Media.
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>
- ISO 9241-210. (2019). *Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*. International Standard, 2, 1–33. <https://www.iso.org/standard/77520.html>
- Khasanah, I. U., Fachry, M., Adriani, N. S., Defiani, N., Saputra, Y., & Ibrahim, A. (2018). Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 3(2), 21–27. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2018.v3i2.226>
- Muzhiroh. (2020). *Pengaruh Persepsi Kualitas, Motivasi Dan Gaya Hidup Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Oppo (Studi Kasus Pada Masyarakat Kelurahan Cakung Barat)*. <http://repository.stei.ac.id/1537/>
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- Pusparisa, Y. (2021). *Daftar Negara Pengguna Smartphone Terbanyak, Indonesia*

*Urutan Berapa?* [Www.Databoks.Katadata.Co.Id](http://www.Databoks.Katadata.Co.Id)  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01/daftar-negara-pengguna-smartphone-terbanyak-indonesia-urutan-berapa>

Rahman, Y. A., Wahyuni, E. D., & Pradana, D. S. (2020). Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Repositor*, 2(4), 503. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i4.433>

Rahmawati, F. F., Nugroho, R. C., & Zaidiah, A. (2020). Perancangan Desain User Interface Lost and Found. *Senamika*, 1(1), 312–318. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/349>

Saputri, N. A. O., & Alvin, A. (2020). Measurement of User Satisfaction Level in the Bina Darma Information Systems Study Program Portal Using End User Computing Satisfaction Method. *Journal of Information Systems and Informatics*, 2(1), 154–162. <https://doi.org/10.33557/journalisi.v2i1.43>

Sayyida, A. A., Kadarisman, A., & Soedewi, S. (2021). Perancangan infografis interaktif tentang pengenalan penyakit Gastroesophageal Reflux Disease (GERD) untuk anak remaja di Jakarta. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 2802–2813. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16803>

Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131–143. <https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.560>

Soejono, A. W., Setyanto, A., Sofyan, A. F., & Anova, W. (2018). *Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale ( Studi Kasus : Website UNRIYO ). XIII*, 29–37.

Tirtadarma, E., Waspada, A. E. B., & Jasjfi, E. F. (2018). Kajian Peranan Desain

UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 181207. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.4046>