

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, I.H.N, dkk. (2015). “Pengujian *Usability Website* Menggunakan *System usability scale*” Vol.4. (2)
- Binus Univesity. (2021) 6 Komponen Penting Dalam *User Experience*, <https://sis.binus.ac.id/2021/01/29/6-komponen-penting-dalam-User-experience/> Diakses pada 7 Oktober 2023.
- Elgamar. (2020). Konsep Dasar Pemrograman *Website* Dengan Php. Riau: Ahlimedia Book.
- Google. Dev. (2023) Learn Responsive Design, <https://web.dev/learn/design/> Diakses pada 27 Juli 2023.
- Indonesia. Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2001 Tentang Yayasan, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2001 Nomor 112. Sekretariat Negara. Jakarta
- ISO. (2018). Ergonomics of human-*system* interaction – Part 11: *Usability: Definitions and concepts*” <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en> Diakes pada 10 Juli 2023
- ISO, (2019). ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-*system* interaction — Part 210: Human-centred design for interactive *systems*, <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-2:v1:en> Diakses pada 11 April 2023.
- Khesya, N (2021). Mengenal FlowChart dan Pseudocode Dalam Algoritma Dan Pemrograman.
- Luthfi. G. A, Djuli. D. (2020). Perancangan *Company profile* Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya. Vol 1, (1)
- Michael S. (2014) “An Introduction to *Design thinking* PROCESS GUIDE”. <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/> Diakses pada 15 April 2023

- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
- Sagara (2019). Penerapan Pola Tata Letak (*Layout Pattern*) Pada Wireframing di Halaman Situs *Web*. Vol.3. (1).
- Schlatter, T., Levinson. D (2013). *Visual Usability “ Principles and Practices for Designing Digital Applications”*, United State Amiraca: Elsevier, Inc
- Sutanto, R. P (2022). Analisis *User Flow* Pada *Website* Pendidikan: Studi Kasus *Website* DKV UK Petra. Vol. 22. (1)
- Suyanto A.H (2007), Step by step *Web Design Theory And Practices*, Yogyakarta: CV Andi Offset
- Sugiyono.(2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta
- Standford University. (2023) “What is *design thinking* and why should I care?.”. <https://online.stanford.edu/what-design-thinking-and-why-should-i-care>
Diakses pada 4 Agustus 2023
- Zakiah, R. Z, Islam, M. A (2022). “*User interface Website* Sebagai Media Promosi *Vilovy Design*” Vol 3 (3).