

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrianof, H. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi dan Penjualan pada Toko Ruminansia Berbasis Web. *JURNAL PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" YPTK" Padang*, 11-19.
- Ardiansyah, R., Duskarnaen, M. F., & Ajie, H. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN CALON ANGGOTA BARU KSR PMI UNIT UNJ BERBASIS WEBSITE DENGAN PENDEKATAN USER EXPERIENCE. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 7(1), 25-36.
- Bari, A., & Kasmawi, K. (2016). Sistem Informasi Manajemen Inventory Secara Online menggunakan Framework EasyUI. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 1(1), 78-86.
- Biswas, D., Abell, A., & Chacko, R. (2023). Curvy digital marketing designs: virtual elements with rounded shapes enhance online click-through rates. *Journal of Consumer Research*, ucad078.
- Brooke, J. (1996). Sus: A "Quick And Dirty" Usability. *Usability Evaluation In Industry*, 189-194.
- Chang, K. C., Kuo, N. T., Hsu, C. L., & Cheng, Y. S. (2014). The impact of website quality and perceived trust on customer purchase intention in the hotel sector: website brand and perceived value as moderators. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 5(4), 255.
- Damara, M. Z., & Arribe, E. (2023). Perancangan Sistem Informasi Company Profile Dan Pemesanan Layanan Jasa Berbasis Web PT Geoterra. *JURNAL ILMIAH INFORMATIKA*, 11(02), 183-188.
- Dendi, M. (2022). Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Pada Restoran Eighteen Pies Berbasis Web. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 1(06), 790-799.

Dumalang, J. M., Montolalu, C. E., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (Jima-Ilkom)*, 2(2), 41-52.

Fadhila, A. P. & Supatmo (2017). Perancangan Ulang Identitas Visual Dan Aplikasinya Pada Media Promosi Vertico Studio Yogyakarta. *Jurnal Seni Rupa*

Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar, 7(2), 101.

Fitriyanti, D. A. (2015). Perancangan company profile dan media promosi Pariwisata Pabrik Gula Cepiring Kabupaten Kendal. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 4(1).

Gunawan, R. D. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 36-42.

Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) pada wireframe desain user interface dan user experience aplikasi sinopsis film. *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43-47.

Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111-117.

Hasugian, P. S. (2018). Perancangan website sebagai media promosi dan informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1).

Ibrahim, A., & Ambarita, A. (2018). Sistem informasi pengaduan pelanggan air berbasis website pada pdam kota ternate. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 3(1), 10-19.

Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, June 4). What is Typography?.  
Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/typography>

Iryanto, M. U. A., Putra, W. H. N., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi SIAP TARIK Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) Pada Puskesmas Tarik Sidoarjo. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 7093-7101.

Jauhari, I. A. (2023, August). Pengaruh Strategi Penjualan Kamar Hotel dan Feedback Pelanggan Terhadap Keuntungan Hotel di Kota Palembang. *In Proceeding National Seminar on Accounting UKMC* (Vol. 2, No. 1).

Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>

Kushendriawan, M. A., Santoso, H. B., Putra, P. O. H., & Schrepp, M. (2021). Evaluating User Experience of a Mobile Health Application 'Halodoc' using User Experience Questionnaire and Usability Testing. *Jurnal sistem informasi*, 17(1), 58-71.

Kuswara, H., & Kusmana, D. (2017). Sistem Informasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan SMS Gateway Pada Sekolah Menengah Kejuruan Al-Munir Bekasi. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 6(2), 17-22.

Laily, N. M. R., & Ekowati, V. M. (2023). Pengaruh harga dan citra merek terhadap keputusan pembelian melalui marketplace shopee dengan rating penjualan toko sebagai variabel moderasi. *Jurnal Lentera Bisnis*, 12(1), 101-111.

Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108-123.

Lim, M., & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada CV Powershop. *Computer And Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 4(2), 46-55.

- Maharani, D., Helmiah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1-7.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- Naury, C., & Sulistiyowati, W. N. (2022). Perancangan Prototype Sistem Informasi Repository Skripsi Berbasis Web Di UNA'IM Yapis Wamena Papua. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 25-31.
- Nielsen, J. (2000). why-you-only-need-to-test-with-5-users:nngroup. nngroup. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>. Diakses pada 06 Mei 2024
- Normah, N., & Sihaloho, F. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribution alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 33-38.
- Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022). Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods). *Journal of Integrated System*, 5(1), 27-48.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66-74.
- Oktariani, T. O., Wisnalmawati, W., & Darpito, S. H. (2022). The Effect of E-Service Quality, Website Design, E-Trust, and Perceived Risk on E-Satisfaction: Survey of Shopee User Students in Sleman and Yogyakarta City. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 10(1), 51-62.



Oluwatofunmi, A., Idowu, S., & Izang, A. (2018). Web-based Information System (WBIS) Framework: Facilitating Interoperability within Business Ventures. *International Journal of Computer Applications*, 180(26), 7-12.

Ou, Y. (2019). Typography and its implementation on websites.

Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154.

Pujawan, K. A. H. (2018). Pengembangan multimedia interaktif berbasis video tutorial pada mata kuliah multimedia i (design grafis) di politeknik ganeshaguru. *Journal of Education Technology*, 2(1), 61-66.

Puspita, R., & Astriani, R. (2023). PERANCANGAN DESIGN UI/UX PADA WEBSITE TOKO MISTER SHOP ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Teknik dan Science*, 2(3), 35-46.

Rahardjo, F. R. S., Ds, S., Damarjati, F. X., Sn, M., Lopian, M. E., & MM, M. D (2023). TRANSFORMASI KARYA SENI PERFORMANS “PSEUDO DELIGHTS” MENJADI KARYA SENI YANG DAPAT DIKOLEKSI. *JURNAL ADAT-Jurnal Seni, Desain & Budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan*.

Ramadhan, R., Ajie, H., & Putra, Z. F. F. (2023). PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE DARI APLIKASI PIRING MAKANKU MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA BAGI REMAJA. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 7(1), 43-51.

Rasidi, A. I., & Ramadhan, N. G. (2023). Perancangan Website Company Profile Perusahaan CV. CUP10INDO Menggunakan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(5), 457-465.

Sandi, Y. A., Nugroho, I. M. R., & Ramadhan, Y. R. (2022). PENERAPAN METODE UCD UNTUK PERANCANGAN UI DAN UX DALAM

MEMBANGUN FITUR MENTOR ON DEMAND DAN LIVE CHAT PADA WEBSITE SKILVUL. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(03 DESEMBER), 280-286.

Sekarlaranti, A., & Junaedi, S. (2013). Persepsi konsumen terhadap warna, tipografi, bentuk grafis dan gambar pada kemasan produk dengan pendekatan multidimensional scaling. *Jurnal Manajemen Teori dan Terapan*, 6(1), 4.

Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24-36.

Sinaga, A. (2021). Implementasi Algoritma Brute Force Dalam Pencarian Menu Pada Aplikasi Pemesanan Coffee (Studi Kasus: Tanamera Coffee). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 4(1), 6-15.

Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika*, 5(2), 13-13.

Sun, L., Zhao, Y., & Ling, B. (2020). The joint influence of online rating and product price on purchase decision: An EEG study. *Psychology Research and Behavior Management*, 13, 291.

Supriyanti, R., Murdyantoro, E., & Priswanto, P. (2017). Peningkatan Citra Batik Gumelem Melalui Sistem Informasi Berbasis Website Dan Perbaikan Sarana Prasarana. *Telematika*, 10(2), 136-150.

Taluke, D., Lakat, R. S., & Sembel, A. (2019). Analisis preferensi masyarakat dalam pengelolaan ekosistem mangrove di pesisir pantai kecamatan loloda kabupaten halmahera barat. *Spasial*, 6(2), 531-540.

Tim Penyusun & Tim GPjM. (2019). *Buku panduan Penyusunan Skripsi*. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Tirtadarma, E., Budi, A. E., & Jasjfi, E. F. (2018, November). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online Terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Umum. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang*, 1(1), 181-207.

Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56-62.

Wenas, J. I., Ramdani, F., & Prakoso, B. S. (2022). Evaluasi dan Perbaikan User Interface Situs Web PT Asia Civil Indonesia dengan Metode System Usability Scale dan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(10), 4630-4637.

Wibawa, D. S., Mursityo, Y. T., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi *Usability* dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode *Usability Testing*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10427-10434.

Zidan, R. (2022). Perancangan Ulang User Interface Berbasis User Experience Pada Aplikasi MY DAQU Menggunakan Metode User-Centered Design.