

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Naser. (2018). *PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE HALAMAN WEBSITE PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS NEGERI PADANG*.
- Adi Segara. (2019). *Penerapan Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web*.
- Agung Fadillah, & Anita Ratnasari. (2019). Sistem Informasi Penjualan dan Manajemen Reimburse Pada Perusahaan Distribusi Berbasis Web (Studi Kasus: PT. Karyatama Maju Berjaya). In *Universitas Mercu Buana Jl. Raya Meruya Selatan*.
- Ahmad Syazili, & Shendika Dava Arisda. (2023). Perancangan User Interface pada Aplikasi Manajemen Usaha untuk UMKM Songket dengan Pendekatan Metode The Five Planes (Studi Kasus : Centra Tenun Tajung Palembang). In *Jurnal Jupiter* (Vol. 15, Issue 1).
- Anggara Firmansyah Putra, Yusuf Priyandari, & Eko Liquiddanu. (2023). Perancangan User Interface Aplikasi Pengawasan Investasi Aset Menggunakan The Five Planes Frameworks (Studi Kasus PT. INKA Persero). In *Agustus* (Vol. 22, Issue 3).
- Annette Kathleen, Ryan P Susanto, & Aristarchus Pranayama K. (2021). *ANALISIS PERBANDINGAN USER FLOW DARI APLIKASI E-CATALOGUE IFURNHOLIC*.
- Arief Ramadhan Setiadi, & Hari Setiaji. (2020). *Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor*.
- Brooke J. (1995). Sus-a quick and dirty usability scale. *Usability Eval Ind* 189(194).
- Carlene Lim, Aurellia Claresta Sumarlie, Fernando, & Darius Ananda Haris. (2021). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI ABSENSI JIKAN DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. In *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems* (Vol. 5, Issue 1).
- Conerlious Sagandira, & Karl Berg. (2020). *User interface design in e-commerce and its impacts on consumer trust*.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31943.32164>

- D Prasti, M. Idham, J Clara, & H Hesti. (2019). Perancangan Interface E-Skripsi Program Studi Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer*.
- Doni Abdul Fatah, Fifin Ayu Mufarroha, & Okie Maria Amul Husnah. (2022). *PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WIREFRAMING WIREFRAMING-BASED ACADEMIC INFORMATION SYSTEM USER INTERFACE DESIGN*. 11(1).
- Ferry Fernando. (2020). *PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI INDEKOST DI KOTA PADANGPANJANG*.
- Fitri, S. V. N., Juwita, O., & Dharmawan, T. (2020). Analisis user interface terhadap website akta online Banyuwangi menggunakan metode heuristic evaluation. *Informal: Informatics Journal*, 4(3), 103–107
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition* (2nd ed.; M. J. Nolan, T. Croom, & D. Adrianson, Eds.). Berkeley, CA, United States: Pearson Education (US).
- Ika Arthalia Wulandari, & Pujianto. (2023). *Perancangan User interface dan User Experience Pada Aplikasi Visiting Kota Metro*.
- Jeff Sauro. (2011, Feb.) *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)*. [Online]. <https://measuringu.com/sus/>
- Joang Pratama Achmad, Komang Candra Brata, & Lutfi Fanani. (2021). *Perancangan User Experience Aplikasi Publikasi Buku Digital menggunakan Metode Five Planes* (Vol. 5, Issue 4).
- Luthfi Hardiansyah, Khalid Iskandar, & Harliana. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, 01(01), 11–21.
- Md. Wira Putra Dananjaya. (2023). *PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI KEUANGAN BADAN USAHA MILIK DESA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE FIVE PLANES*.
- Muhammad Kelvin Darmawan, & Mira Ziveria. (2023). *Analisis Kebutuhan UI/UX Mahasiswa Kalbis Institute pada Studi Kasus Learning Management System*

(LMS) LEAPS Kalbis Institute (Vol. 9, Issue 2).

Nielsen, J. (1994). *Heuristics Evaluation*. In Nielsen J. And Mack, R. L. (Eds.), *Usability Inspection Methods*. New York: John Wiley & Sons.

Normah, & Friska Sihaloho. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1).

Nunung Hidayatun, Susafa'ati, & Hidayanti Murtina. (2023). Rancang Bangun Aplikasi *Reimbursement* Berbasis Web Menggunakan Model Sekuensial Linier. In *Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur* (Vol. 13, Issue 2). RW.

Nurkhalia Khesya. (2021). *Mengenal Flowchart dan Pseudocode dalam Algoritma dan Pemrograman*.

Pancrastius Dimas Gunawan Aji Pamungkas, & Frederik Samuel Papilay. (2023). *Perancangan Sistem Reimburse Listrik Karyawan Menggunakan Platform Pega (Studi Kasus: PT Asuransi Sinar Mas)*.

Paramita Retno Utami, Firman Ardiansyah, & Muhammad Zubair. (2019). Perancangan User Experience Menggunakan Metode Five Planes Pada Aplikasi Mobile Kode Funding Di PT Kodetag Global Teknotama. In *Jurnal Sains Terapan IX* (Vol. 9, Issue 1).

Prihati, Musatiff, & Suhartono. (2011). Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) dalam Analisis Sistem Informasi. In *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*.

Rizki, Muhammad Ditya. 2019. Apa itu UI dan UX, (Mei).

Rizky Adytia Ivan Rahman, Ratih Kartika Dewi, & Hanifah Muslimah Az-Zahra. (2022). *Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design* (Vol. 6, Issue 4).

Rizqi Rosaly, & Andy Prasetyo. (2019). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*.

Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, & Nadya Safitri. (2021).  
PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX

YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1).

Ryan Pratama Susanto. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>

Sudiono, D. W., Widyasari, W., & Arianto, A. T. (2022). Perancangan Interface Website Akumuralin. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 72. <https://doi.org/10.26858/i.v6i1.32999>

Syahril Rial R I, & Surya Adi Saputra. (2023). PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA APLIKASI JASAFREELANCER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 25(1).

Thomas Albert, Julius Andi Nugroho, & Retno Widya Hapsari. (2021). *Perancangan Ulang UI/UX Website Sebuah Perusahaan Farmasi*.

Tubagus Riko Rivanthio. (2020). *PERANCANGAN PENGAJUAN SIDANG LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MAHASISWA BERBASIS WEBSITE PADA SEKOLAH TINGGI ANALIS BAKTI ASIH BANDUNG* (Vol. 7, Issue 1).

U. Qureshi, “UX Design using the Five Planes Method,” Apr. 11, 2020. <https://medium.com/designcentered/ux-design-5-planes-method-b1b1d6587c05>

Vita Putri Anugerah, Ahmad Fitriansyah, & Eka Satryawati. (2020). Sistem *Reimbursement* Elektronik (e-*Reimbursement*) Pada PT Fan Integrasi Teknologi. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 6(2), 21–31. <https://doi.org/10.37012/jtik.v6i2.234>

Yulianti Siti Jamilah, & Ayung Candra Padmasari. (2022). *PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO*.

Zain Arif Wildan Sugandi, & Khairunnisak Nur Isnaini. (2023). Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Marketplace Bahan Makanan Dapur: Metode User-Centered Design. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(3), 571. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3.67793>