

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, S., Wahid, F., & ... (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi), 50-55.
- Ammar, M. K. H. (2020). Perancangan User Experience dan User Interface Pada Aplikasi Inofa. Tugas Akhir Komputer Dan Sistem Informasi Universitas Gadjah Mada, 11–19.
- Andhana, B. R., Saputra, P. Y., & ... (2020). Prototyping Go-Food Berdasarkan Evaluasi Pengalaman Pengguna Dengan Metode Heuristic Evaluation. *Seminar Informatika ...*, 53–57.  
<http://jurnalti.polinema.ac.id/index.php/SIAP/article/view/720>
- Anggitama, D. R., Tolle, H. and Az-Zahra, H. M. (2018) 'Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi EzyPay', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(2), pp. 130–143.
- Chandradevi, A., Puspitasari, N. B. (2016). Analisa Pengendalian Kualitas Produksi Botol X 500 Ml Pada PT. Berlina, Tbk Dengan Menggunakan Metode New Seven Tools. Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, 5(4).
- F. Paz, F. A. Paz, D. Villanueva and J. A. Pow-Sang, "Heuristic Evaluation as a Complement to Usability Testing: A Case Study in Web Domain," 2015 12th International Conference on Information Technology - New Generations, 2015, pp. 546-551, doi: 10.1109/ITNG.2015.92.
- Fauzi, J. F., Tolle, H., & Dewi, R. K. (2018). Implementasi Metode RGB To HSV pada Aplikasi Pengenalan Mata Uang Kertas Berbasis Android untuk Tuna Netra. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(6), 2319–2325.

- Hannah, J., 2019, What is Typography and Why Is It Important? A beginner's Guide, <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/> , diakses 9 Juni 2021
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna Dan Prinsip Desain User Interface (Ui) Dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 105.  
<https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Hassenzahl, M. (2011). User Experience and Experience Design. *Interaction-Design.Org*, 1–14. [http://www.interaction-design.org/encyclopedia/user\\_experience\\_and\\_experience\\_design.html](http://www.interaction-design.org/encyclopedia/user_experience_and_experience_design.html)
- Huda, M., Winarno, W. W. and Lutfi, E. T. (2017) ‘Evaluasi User Interface Pada Sistem Informasi Akademik Di Stie Putra Bangsa Menggunakan Metode User Centered Systems Design’, *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 5(2), pp. 42–59. Available at: <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/download/77/64>.
- James R. Lewis (2018) The System Usability Scale: Past, Present, and Future, *International Journal of Human–Computer Interaction*, 34:7, 577-590, DOI: [10.1080/10447318.2018.1455307](https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1455307)
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10(2), 106. <https://doi.org/10.24853/justit.10.2.106-114>
- Khairunnisa, H., Wijoyo, S. H., & Rachmadi, A. (2019). *Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Manajemen Kelurahan dengan Menggunakan Metode Human-Centered Design ( Studi Kasus : Kantor Kelurahan Penanggulangan Kecamatan Klojen Kota Malang )*. 3(11).
- Lailatushifah, S. N. F. (2012). Kepatuhan Pasien yang Menderita Penyakit Kronis Dalam Mengonsumsi Obat Harian. *Fakultas Psikologi Universitas Mercu*

*Buana Yogyakarta*, 1–9. <http://fpsi.mercubuana-yogya.ac.id/wp-content/uploads/2012/06/Noor-Kepatuhan...pdf>

Multazam, M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Universitas Islam Indonesia*, 1, 8.

Nahrin, S. N., (2018). Aplikasi Kalender Minum Obat Bagi Penderita TBC Berbasis Mobile Android. *Skripsi Universitas Islam Indonesia*. 1-2.

Priambodo, R. G., Wijoyo, S. H., Indah, R. (2019). Evaluasi Aplikasi Anterin Menggunakan Metode Pengujian Usability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5987-5993.

Resmini, A., Rosati, L. (2011). A Brief History of Information Architecture. *IEEE Transactions on Professional Communication*, 54(4), 408–409.

Tsuchiya, T., Kumigashira, H., Namiki, W., Higuchi, T., Minohara, M., Takayanagi, M., Kobayashi, M., Furuichi, S., & Horiba, K. (2017). 2017-07-15. *Journal of the Physical Society of Japan*, 86(7), 074704–074704.

What Does User Flow Mean?,

<https://www.techopedia.com/definition/31852/user-flow> , diakses pada 9 Juni 2021.

Widhiani, D. A. P. A., Arthana, I. K. R., & Pradnyana, I. M. A. (2018). Analisa User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau dari Pengguna Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i1.13048>

Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>

Zhang, H., 2020, Foundations of Iconography, <https://uxdesign.cc/foundations-of-iconography-f95d7233a3e6> , diakses 9 Juni 2021