

## DAFTAR PUSTAKA

- Nurhadryani, Y. 2019. Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi form. <https://media.neliti.com/media/publications/245243-pengujian-usability-untuk-meningkatkan-a-5b871c0b.pdf>.
- Adzani, M. L. 2016. Analisis Perancangan UI/UX Pada *Prototype* Aplikasi *Mobile E-Commerce* *Gamedia.com* form <https://kc.umn.ac.id/1268/1/HALAMAN%20AWAL.pdf>.
- Pramidita, Rully. Dkk. 2021. Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Strmik Tasikmalaya <http://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuanaPengabdian/article/view/1542#>
- Rejeki, S. M. Dkk. 2013 Membangun Aplikasi Autogenerate Script Ke Flowchart Untuk Mendukung Business Proses Reengineering <https://core.ac.uk/download/pdf/295348108.pdf>
- Samuel, L. F. 2020 Pembangunan Desain UI/UX Pada Aplikasi Augmented Reality Untuk Museum Batik Dalam Gondosuli <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/viewFile/13707/13449>
- Susanti, E. 2019. Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-voting Menggunakan Metode Design Thinking [https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/11706/16\\_Pengembangan%20Ui%20Ux%20Pada%20Aplikasi%20M-Voting%20Menggunakan%20Metode%20Design%20Thinking.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/11706/16_Pengembangan%20Ui%20Ux%20Pada%20Aplikasi%20M-Voting%20Menggunakan%20Metode%20Design%20Thinking.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Santoso, 2017. Perencanaan Dan Pengembangan Aplikasi Apsensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut. <file:///C:/Users/rayhan/Downloads/288-Article%20Text-911-2-10-20170502.pdf>