

## DAFTAR PUSTAKA

- Alula. (2022, Oktober). Kenali 5 Jenis Pekerjaan UI UX dan Tugasnya. *Arkademi*.  
<https://arkademi.com/blog/jenis-pekerjaan-ui-ux/>
- Fadila, Z. R. (2022, April 12). Mengenal UI dan UX, Sepasang yang Berbeda. *its.ac.id*. <https://www.its.ac.id/news/2022/04/12/mengenal-ui-dan-ux-sepasang-yang-berbeda/#:~:text=Dalam%20dunia%20desain%20produk%2C%20dikenal,perjalanan%20pengguna%20untuk%20memecahkan%20masalah.>
- Fadiyah, S. (2022, Oktober 24). Pengertian Gamification dan Manfaatnya bagi Perusahaan Anda [Blog]. *hashmicro.com*.  
<https://www.hashmicro.com/id/blog/pengertian-gamification-dan-manfaat-penerapannya-pada-perusahaan/#Gamification>
- Hadi, R. D. A. (2021, Desember). PENTINGNYA IMPLEMENTASI UI/UX DALAM MEMBANGUN BISNIS DIGITAL. *binus.ac.id*. <https://student-activity.binus.ac.id/himsisfo/2021/12/pentingnya-implementasi-ui-ux-dalam-membangun-bisnis-digital/>
- Kemendikbud. (2021, Oktober). MENGENAL SISTEM POINT OF SALES (POS). *Kemenperin.go.id*.  
<https://bbppmpvbmti.kemdikbud.go.id/main/2021/10/27/mengenal-sistem-point-of-salespos/>
- Kemendikbud. (2022, Agustus). ITS Bersama ADPII Rumuskan Visi Keilmuan Desain Produk di Indonesia. *dikti.kemdikbud.go.id*.  
<https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kampus-kita/its-bersama-adpii-rumuskan-visi-keilmuan-desain-produk-di-indonesia/>
- Kemenperin. (2021, April 19). Industri Makanan dan Minuman Diakselerasi Menuju Transformasi Digital. *Kemenperin.go.id*.  
<https://kemenperin.go.id/artikel/22485/Industri-Makanan-dan-Minuman-Diakselerasi-Menuju-Transformasi-Digital>
- Kominfo. (2019, Februari 19). Apa itu Industri 4.0 dan bagaimana Indonesia menyongsongnya. *Kominfo.go.id*.  
[https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyongsongnya/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyongsongnya/0/sorotan_media)
- Muhson, A. (t.t.). *TEKNIK ANALISIS KUANTITATIF*. Universitas Negeri Yogyakarta.  
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>

Prabandari, A. I. (2020, November 2). Perbedaan Data Primer dan Sekunder dalam Penelitian, Ketahui Karakteristiknya [Www.merdeka.com]. *Perbedaan Data Primer dan Sekunder dalam Penelitian, Ketahui Karakteristiknya*.

<https://www.merdeka.com/jateng/perbedaan-data-primer-dan-sekunder-daslam-penelitian-ketahui-karakteristiknya-klm.html?page=3>

Sembiring, R. J. (2020, Agustus). *Realita Desain Industri 4.0*.

<https://podomorouniversity.ac.id/realita-desain-industri-4-0/>

Shadravan, A., & Parsaei, H. R. (2023, Maret 7). Impacts of Industry 4.0 on Smart Manufacturing. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*. IEOM Society, Manila, philippines.

<file:///D:/IEOM2023Manila-FullPaper-Final-Researchgate.pdf>

Universitas Negeri Gorontalo. (t.t.). *Efektivitas Kerja Karyawan* (Universitas Negeri Gorontalo). Universitas Negeri Gorontalo. <https://siat.ung.ac.id/files/wisuda/2016-1-1-61201-931409002-bab1-27072016035018.pdf>

Wahyuni Febriani. (2019, Oktober 3). Membedah asal muasal istilah UI/UX.

*Medium*. <https://wahyunif.medium.com/membedah-asal-muasal-istilah-ui-ux-abd6a9f256de>