

DAFTAR PUSTAKA

- Ananta, B. G., & Papatungan, I. V. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Tukang Kangtukung Dengan Metodologi Human-Centered Design. *journal uii*, 1-8.
- Angga. (2023, Jun 15). *Penggunaan Tipografi yang Efektif pada Desain User Interface*. Retrieved from buildwithangga.com: <https://buildwithangga.com/tips/penggunaan-tipografi-yang-efektif-pada-desain-user-interface>
- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada. *Jurnal Infortech*, 86-91.
- ARIYANTO, B. A. (2023). PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA WEBSITE. *e-journal.uajy.ac.id*.
- Berilsam. (2017, Agustus 3). *Necessary Elements For Designing A Perfect Mobile App User*. Retrieved from appsamurai: <https://appsamurai.com/6-necessary-elements-for-designing-a-perfect-mobile-app-user-interface/>
- Cabrera, J. (2017). *Modular Design Frameworks*. New York: Springer Science+Business Media New York.
- Candra, A., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA). *Jurnal TeIKa*, 53-68.
- Eleazar. (2021, Oktober 17). *Apa itu Sinode Para Uskup?* . Retrieved from KATOLIKKU.COM: <https://www.katolikku.com/kata-mereka/pr-1611495367/apa-itu-sinode-para-uskup-simak-opini-teolog-yesuit>
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT

Cipta Wisata Medika). *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 90-102.

fisipol. (2021, Maret 18). *prodi ilmukomunikasi uma*. Retrieved from prodi ilmukomunikasi uma: <https://ilmukomunikasi.uma.ac.id/2021/03/18/apa-itu-komunikasi-dua-arah/>

G. A., & P. H. (2009). *The Fundamentals of Graphic Design*. Switzerland: AVA Publishing SA.

Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design_ an introduction to GUI design principles and techniques-Wiley*. Canada: Wiley Publishing.

J.S Badudu, & Zain, S. M. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Putaka Sinar Harapan.

Jesse, J. G. (2011). *Elements of User Experience, The: User-Centered Design for the Web and Beyond*. In J. J. Garrett.. New York: AIGA New Riders.

Lubis, B. O. (2018, May 20). *Peranan Pengetahuan Desain Komunikasi Visual Dalam Pengajaran Mata Kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer*. Retrieved from UNM Repository: <https://repository.nusamandiri.ac.id>

Meliana, M. (2023, June 7). *metamorphosys*. Retrieved from metamorphosys: <https://metamorphosys.co.id/meningkatkan-kualitas-desain-dengan-icon-yang-tepat/>

Midtrans, D. M. (2021, Oct 23). *Mana yang Terbaik untuk Website Anda? Hover atau Click?* Retrieved from midtrans.com: <https://midtrans.com/id/blog/mana-yang-terbaik-untuk-website-anda-hover-atau-click#:~:text=Seperti%20yang%20diungkapkan%20sebelumnya%2C%20metode,sub%2Dmenu%20yang%20bisa%20dipilih.>

- Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC)*, 231-238.
- Pradita, Wahab, T., & Naufalina, F. E. (2022). PERANCANGAN APLIKASI “GEREJANTA” SEBAGAI MEDIA BERBAGI INFORMASI DAN PENDUKUNG KEGIATAN BERIBADAH. *e-Proceeding of Art & Design*, 2724-2743.
- Pratama, M. O., & S. S. (2022). Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX). *Jurnal Teknologi Informasi*.
- Refachriati, A., Hidayat, R., Manik, H. W., Assidiqie, M. F., & Ikhwan, A. (2023). Pengaruh Tampilan UI Dan UX Terhadap Kenyamanan Pengguna Pada Aplikasi OVO. *Jurnal Hasi Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 81-84.
- Rustan, S. (2009). *layout (dasar dan penerapannya)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2020). *LAYOUT 2020 BUKU 1 & 2 (Buku 2)*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia, 2020.
- Rustan, S. (2023). *TIPO*. iterapress.
- Rustan, Surianto. (2020). *LAYOUT 2020 BUKU 1 & 2 (Buku 1)*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sabila, D. F. (2023, Februari 27). *Apa itu Aplikasi Gereja? Fitur, Manfaat, dan Cara Penggunaannya*. Retrieved from erista.io:
<https://erista.io/id/blog/apa-itu-aplikasi-gereja-fitur-manfaat-dan-cara-penggunaannya>
- Samarenna, D. (2021). Gereja Menyikapi Arus Globalisasi Digital. *Jurnal Efata*.

Tari, E. (2020). Gereja dalam Realitas Sosial Indonesia Masa Kini. *Jurnal Teruna Bhakti*, 25-35.

Team. (2024, January 10). *Apa Itu Responsive Design Website? Pengertian, Manfaat dan Cara Kerjanya*. Retrieved from codingstudio.id:
<https://codingstudio.id/blog/responsive-design-website-adalah/>

Wibowo, Muhammad Ridwan; Hari Setiaji;. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *AUTOMATA*.

