

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A., Atika, L., Kurniawan, K., & Purwaningtias, F. (2019). Prototype Software Monitoring Sarana dan Prasarana Perguruan Tinggi. *JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS*, 9(1), 18. <https://doi.org/10.21456/vol9iss1pp18-24>
- Ariyanti, L., Satria, M. N. D., & Alita, D. (2020). SISTEM INFORMASI AKADEMIK DAN ADMINISTRASI DENGAN METODE EXTREME PROGRAMMING PADA LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 90–96. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.214>
- Barrette, R. (2021). *Gauging User Tolerance to Interface Modifications Using Gestalt Principles* [Laurentian University]. <https://zone.biblio.laurentian.ca/bitstream/10219/3923/1/Barrette%20c%20Rachelle%20FINAL%20Thesis.pdf>
- Brooke, J. (1995, Januari 11). *SUS: A quick and dirty usability scale*. https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Insap, S. (2009). *Interaksi Manusia dan Komputer Edisi 2* (2 ed.). Penerbit Andi. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=_pXa7CvwTC0C&oi=fnd&pg=PA1&dq=interaksi+manusia+dan+komputer&ots=9CGmDKWEGn&sig=CeRr6IwwalzpSmqnKeg5b3QVeec&redir_esc=y#v=onepage&q=interaksi%20manusia%20dan%20komputer&f=false
- Julian, D., Sutabri, T., & Negara, E. S. (2023). *Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Mahasiswa Universitas Bina Darma Dengan Menerapkan Metode Design Thinking*. 6.
- Kelsun, H., & Kristanto, D. D. (2021). Perancangan Aplikasi "Family Pass!" Sebagai Alat Bantu Dalam Pengasuhan Anak. *WIDYAKALA: JOURNAL OF PEMBANGUNAN JAYA UNIVERSITY*, 8, 32. <https://doi.org/10.36262/widyakala.v8i0.422>
- Lengkong, A. K. E., Arfandy, H., & Zaman, B. (2021). Rancang Bangun Tampilan UI untuk Game Smartphone Healthy Laifu Menggunakan Prinsip Gestalt. *KHARISMA Tech*, 16(2), 50–58. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v16i2.113>
- MacNamara, W. (2017). *Evaluating the Effectiveness of the Gestalt Principles of Perceptual Observation for Virtual Reality User Interface Design*.
- Maggenta, M. Z., Sianturi, R. S., & Kharisma, A. P. (2022). *Perancangan User Experience Website Marketplace dan Pemetaan Hasil Pertanian menggunakan Metode Five Planes*.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA

- MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Pakaya, R., Tapate, A. R., & Suleman, S. (2020). PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN HEWAN TERNAK UNTUK QURBAN DAN AQIQAH DENGAN METODE UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML). *Jurnal Technopreneur (JTech)*, 8(1), 31-40.
<https://doi.org/10.30869/jtech.v8i1.531>
- PDDIKTI, K. (2023, Februari 24). *Daftar Program Studi Universitas Bina Darma Palembang*.
https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_pt/NzIxQ0I4NzctNTg0QS00ODg4LUEwRUETQzI4MzEwQ0M0QzNE
- Pressman, R. S. (2005). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. Elizabeth A. Jones.
https://books.google.co.id/books?id=bL7QZHtWvaUC&pg=PA23&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Purwaningtias, F. (2018). STRATEGI UP SELLING PADA WEBSITE PENJUALAN. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 9(1), 109-120. <https://doi.org/10.24176/simet.v9i1.1910>
- Puspa, A. Y. G. (2020). PERANCANGAN UI (USER INTERFACE) COMPANY PROFILE BERBASIS APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PT. MACHARA KONSTRUKSITAMA.
- Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, & Lysa Nopitasari. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM PRESENSI MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN QR CODE BERBASIS ANDROID. *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 14(1), 47-58. <https://doi.org/10.51903/elkom.v14i1.369>
- Santoso, J. (2018). *Usability User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkala Berbasis Android*. 2.
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). *Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor*.
- Sutabri, T. (2012). Daur Hidup Sistem. Dalam *Analisis Sistem Infomasi (Edisi Revisi)* (hlm. 20). Andi Offset Yogyakarta.
https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Sistem_Informasi/ro5eDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Sutabri, T., Sugiharto, T., Krisdiawan, R. A., & Azis, M. A. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Progres Proyek Properti Berbasis Website Pada PT Peruri Properti. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 8(2), 17-29. <https://doi.org/10.37012/jtik.v8i2.1204>
- Ulfa, M., Irmadiani, B., Purwaningtias, F., & Fatmasari, F. (2022). SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN OBAT PADA PUSKESMAS BETUNG KOTA KAB. BANYUASIN MENGGUNAKAN METODE ECONOMIC ORDER QUANTITY (EOQ). *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 4(2), 51-62.
<https://doi.org/10.31849/zn.v4i2.10970>
- Veni Manik, Hetty Primasari, C., Yohanes Priadi Wibisono, & Aloysius Bagas Pradipta Irianto. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability

- Testing. *Jurnal Sains dan Informatika*, 7(1), 1–10.
<https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1.286>
- Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 45–54. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>
- Yuliyana, T., Arthana, I. K. R., & Agustini, K. (2019). *USABILITY TESTING PADA APLIKASI POTWIS*. 8.
- Zulkifl, Z., Sandrayati, S., & Ariani, N. (2021). PENGARUH KOMPETENSI APARATUR DESA, SISTEM PENGENDALIAN INTERNAL DAN KOMITMEN ORGANISASI TERHADAP AKUNTABILITAS PENGELOLAAN DANA DESA DI KECAMATAN MUARA ENIM KABUPATEN MUARA ENIM. *JEMBATAN (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis, Auditing, dan Akuntansi)*, 6(1), 26–38.
<https://doi.org/10.54077/jembatan.v6i1.55>