

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Adisty, “Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia,” 2022. [https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA#:~:text=Sementara%2C awal tahun 2022 ini,yang sama di tahun sebelumnya.](https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA#:~:text=Sementara%2C%20awal%20tahun%202022%20ini,yang%20sama%20di%20tahun%20sebelumnya.) (accessed Dec. 04, 2022).
- [2] William linarta and Tony Wibowo, “Studi Deskriptif Pengaruh Tampilan Grafis Pada Marketplace Case Studi: Shopee Dan Tokopedia,” *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, vol. 1, pp. 809–917, Feb. 2021.
- [3] Lintang Citra Christiani and Prinisia Nurul Ikasari, “Generasi Z dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi dalam Perspektif Budaya Jawa,” *JURNAL KOMUNIKASI DAN KAJIAN MEDIA*, vol. 4, pp. 84–105, Oct. 2020.
- [4] Ai Nur Sa’adah, Ayu Rosma, and Dea Aulia, “PERSEPSI GENERASI Z TERHADAP FITUR TIKTOK SHOP PADA APLIKASI TIKTOK,” *TRANSEKONOMIKA: Akuntansi, Bisnis dan Keuangan*, vol. 2, no. 5, pp. 131–140, 2022.
- [5] Bayu Priyatna, “PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA SISTEM PEMESANAN MENU KULINER NUSANTARA BERBASIS MOBILE ANDROID,” *Accounting Information System*, vol. 2, no. 1, pp. 17–30, Apr. 2019.
- [6] Rina Candra Noor Santi and Anida Fitriyah, “Perancangan Interaksi Pengguna (User Interaction Design) Menggunakan Metode Prototyping,” *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA* , vol. 9, no. 2, pp. 108–113, Oct. 2016.
- [7] Moh. Dani Ariawan, Agung Triayudi, and Ira Diana Sholihati, “Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada *Website*

- Perusahaan,” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 4, no. 1, pp. 160–166, Jan. 2020.
- [8] Hadapiningradja Kusumodestoni and Adi Sucipto, “Pengembangan Aplikasi Kinerja Aparatur (Kinar) Berbasis Mobile di Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kabupaten Jepara,” *AMRI (Analisa, Metode, Rekayasa, Informatika)*, vol. 1, pp. 69–78, Nov. 2022.
- [9] Muhammad Naufal Muhadzib Al-Faruq, Siti Nur’aini, and Muhammad Haikal Aufan, “PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, pp. 43–52, 2022.
- [10] “Distributor of Wisdom.” <https://www.quipper.com/id/about/> (accessed Jan. 26, 2023).
- [11] “Tentang Ruangguru.” <https://www.ruangguru.com/about-us> (accessed Jan. 26, 2023).
- [12] “Aku Pintar.” <https://akupintar.id/tentang-kami> (accessed Jan. 30, 2023).
- [13] M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” *JURNAL DIGIT*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, Nov. 2020.
- [14] S. KOM. , M. T. I. IRMA KARTIKA WAIROOY, “Mobile User Interface,” Dec. 02, 2020. <https://socs.binus.ac.id/2020/12/02/mobile-user-interface/> (accessed May 22, 2023).
- [15] Imam Solikin, Aan Restu Mukti, Megawaty, Nurul Huda, Admad Ansori, and Panji Dharmawan, “PELATIHAN DESAIN USER INTERFACE (UI) PADA SEKOLAH AZHARYAH MENGGUNAKAN ZOOM METTING ,” *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 102–106, 2022.

- [16] S. KOM. , M. T. I. IRMA KARTIKA WAIROOY, “Mobile User Experience.” <https://socs.binus.ac.id/2020/12/01/mobile-user-experience/> (accessed May 19, 2023).
- [17] TEGUH SETIADI, “Perbedaan Mobile Aplikasi Dan Mobile Web,” Apr. 12, 2022. <https://sistem-komputer-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Perbedaan-Mobile-Aplikasi-Dan-Mobile-Web/58b4f7f452cd95b4715b3436b25a14ac778530e6> (accessed May 19, 2023).
- [18] Th. Devi Indriasari and Thomas Adi Purnomo Sidhi, “SISTEM PENCARIAN ORANG HILANG BERBASIS MOBILE WEB DENGAN SOCIAL NETWORK ANALYSIS,” *Seminar Nasional Informatika 2011*, vol. 1, no. 5, pp. E12–E19, Jul. 2011.
- [19] Alvia Shanardi Wijaya, “User Centered Design.” <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/> (accessed Feb. 14, 2023).
- [20] Siswidiyanto, Ahmad munif, Diah Wijayanti, and Eko Haryadi, “Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode *Prototype*,” *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, no. 1, pp. 16–23, Apr. 2020.
- [21] Wirania Swasty and Jiwa Utama, “WARNA SEBAGAI IDENTITAS MEREK PADA *WEBSITE*,” *Andharupa Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 1–16, 2017.
- [22] “Tipografi: Pengertian, Parameter, Prinsip & Penjelasan Lengkap.” <https://serupa.id/tipografi/> (accessed Jan. 04, 2023).
- [23] Berrin DOGUSOY, Filiz CICEK, and CAGILTAY, “How Serif and Sans Serif Typefaces Influence Reading on Screen: An Eye Tracking Study”.

- [24] Lily Puspa Dewi, Uce Indahyanti, and Yulius Hari S, “PEMODELAN PROSES BISNIS MENGGUNAKAN ACTIVITY DIAGRAM UML DAN BPMN (STUDI KASUS FRS ONLINE),” *Seminar Nasional Teknik Industri Waluyo Jatmiko* , vol. 3, Dec. 2012.
- [25] Siti Nurbaiti Oktaviani, Chairul Fikri Aziz, and Besus Maula Sulthon, “Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Prototype*,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 6, pp. 225–233, Jun. 2022.
- [26] Hanifah Triari Husna, Fitri Susanti, and Agus Pratondo, “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENDIDIKAN SEKS UNTUK ANAK USIA 6 – 12 TAHUN,” *e-Proceeding of Applied Science*, vol. 6, no. 2, pp. 2697–2706, Aug. 2020.
- [27] M. Mulyadi, *Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya [Quantitative and Qualitative Research and Basic Rationale to Combine Them]*, 1st ed., vol. 15. J. Stud. Komun. dan Media, 2019.
- [28] J. Supranto, *Statistik*, 6th ed. Jakarta : Erlangga.
- [29] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010.
- [30] S. M. Rezkia, “Kenali 4 Perbedaan Data Sekunder dan Data Primer Saat Melakukan Penelitian,” 2021. <https://www.dqlab.id/kenali-4-perbedaan-data-sekunder-dan-data-primer-saat-melakukan-penelitian> (accessed Jul. 18, 2022).
- [31] Prof.DR. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuntitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2013.
- [32] Ema Sumiati, “Model Pemberdayaan Masyarakat Dalam Mempertahankan Kearifan Lokal”.

- [33] “Visi Misi ITTP.” <https://ittelkom-pwt.ac.id/visi-misi-ittp/> (accessed Jan. 10, 2023).
- [34] E. Sasmoko, *Metode Penelitian Pengukuran dan Analisis Data*. Lippo Karawaci, Tangerang HITS, 2005.
- [35] Misrah, Sahrudin Barasandji, and Efendi Dg. Pawala, “Peningkatan Kemampuan Siswa Membuat Kalimat Tanya melalui Teknik 5w 1h di Kelas IV SD Inpres Lobu Gio,” *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, vol. 1, no. 4, 2013.