

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] C. A. Cholik, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia," *J. Ilm. Indones.*, vol. 2, 2017.
- [2] A. Daniel, L. Wahyu, P. Studi, and S. Informasi, "Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Biaya Pendidikan Sekolah Menengah Atas Berbasis WEB ( Studi Kasus : SMA Darul Ma'arif)," *J. Ilm. Komputasi*, vol. 18, no. 3, pp. 241–248, 2019, doi: 10.32409/jikstik.18.3.2652.
- [3] A. Farida, R. Wahyono, and F. Supanto, "Model Sistem Informasi Manajemen Terpadu Untuk Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan," *J. Adm. dan Manaj. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 24, 2021, doi: 10.17977/um027v4i12021p24.
- [4] PT. Cazzh Teknologi Inovasi, "Lembaga & Perusahaan - Aplikasi Kasir Online Cazzh - Point Of Sale," *Online*. <https://cazh.id/aplikasi-pembayaran-untuk-perusahaan-sekolah-dan-instansi> (accessed Dec. 26, 2021).
- [5] R. F. A. Aziza, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 1, p. 7, 2019, doi: 10.33365/jtk.v13i1.265.
- [6] R. Abdulloh, *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2018.
- [7] R. Patria, "Mengenal Desain UI dan UX: Dasar dan Perbedaan," *Online*, 2021. <https://www.domainsia.com/berita/desain-ui-ux-dasar-dan-perbedaan/> (accessed Dec. 16, 2021).
- [8] A. P. Alghifari, Hamzah; Siradj, Yahdi; Kurniawan, "Pembangunan Desain UI / UX Pada Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 6, no. 2, pp. 4176–4181, 2020.
- [9] H. Bahalwan, "Kajian Psikologi Desain, Desain Interface Speedometer Sepeda Motor Metik, Tentang Pengaruh Cara Orang Berkendara," *J. IPTEK*, vol. 22, no. 2, pp. 77–86, 2019, doi: 10.31284/j.iptek.2018.v22i2.448.
- [10] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan

Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.

- [11] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya,” *J. Buana Pengabd.*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.