

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wikipedia, "Binar Academy," *Wikipedia*, 2022.
https://id.wikipedia.org/wiki/Binar_Academy.
- [2] B. Academy, "About Us," *Binar Academy*.
<https://www.binaracademy.com/id/about>.
- [3] J. Tenggara, "Leisure During Pandemic," *PartnerInc*, 2021.
<https://www.partnerinc.id/insights/leisure-during-pandemic>.
- [4] K. B. B. I. (KBBI), "Konser," *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*.
<https://kbbi.web.id/konser>.
- [5] IdCloudHost, "Pengertian Aplikasi: Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi," *IdCloudHost*, 2020. <https://idcloudhost.com/pengertian-aplikasi-arti-fungsi-klasifikasi-dan-contoh-aplikasi/>.
- [6] M. A. K. Rizki and A. F. OP, "Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–13, 2021.
- [7] A. H. Arribathi, S. Saryani, and H. Haris, "Perancangan Aplikasi Smart Seminar dan Workshop Berbasis Website," *J. CERITA*, vol. 5, no. 2, pp. 156–164, 2019, doi: 10.33050/cerita.v5i2.409.
- [8] A. G. Rumondor, S. R. Sentinuwo, and A. M. Sambul, "Perancangan Jalur Terpendek Evakuasi Bencana di Kawasan Boulevard Manado Menggunakan Algoritma Dijkstra," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 261–268, 2019.
- [9] M. Tabrani and E. Pudjiarti, "Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem

- Informasi Inventori PT. Pangan Sehat Sejahtera,” *J. Inkofar*, vol. 1, no. 2, pp. 30–40, 2017, doi: 10.46846/jurnalinkofar.v1i2.12.
- [10] B. Damanik, “Rancangan Sistem Informasi SMP Negeri 1 Tuhemberua Kabupaten Nias Utara Menggunakan PHP Codeigniter,” *J. Mahajana Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 6–15, 2021.
- [11] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer,” *J. Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 2, pp. 75–93, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [12] E. A. Rahmasari and D. H. Yanuarsari, “Kajian Usability dalam Konsep Dasar User Experience pada Game ‘ABC Kids-Tracing and Phonics’ sebagai Media Edukasi Universal untuk Anak,” *Demandia J. Desain Komun. Vis. Manaj. Desain, dan Periklanan*, p. 49, 2017, doi: 10.25124/demandia.v2i01.770.
- [13] A. R. Setiadi and H. Setiaji, “Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor,” *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, 2020.
- [14] M. A. Prasetyo, M. C. Rozikin, R. S. Dewi, S. Informasi, U. Internasional, and S. Indonesia, “Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Kost ABC di Kota XYZ Menggunakan Metode Design Thinking,” *Aisyah J. Informatics Electr. Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–44, 2021.
- [15] R. A. Putri, A. E. Rahmawati, and H. Maulana, “Rancangan Desain Antarmuka Aplikasi Sewa Mobil Rental Jaya,” *J. Inform. Manaj. dan Komput.*, vol. 14, no. 1, p. 102, 2022, doi: 10.36723/juri.v14i1.343.

- [16] R. D. Anggraini and V. Frendiana, "Rancang Bangun Design Ui/Ux Aplikasi Mobile Saving! dengan Aplikasi Figma," vol. 1, no. 1, pp. 358–368, 2022.
- [17] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. D. Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya," *J. Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [18] D. W. Ramadhan, B. Soedijono, and E. Pramono, "Penguujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: Website Time Excelindo)," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 4, no. 2, pp. 139–147, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.977.
- [19] A. W. Soejono, A. Setyanto, and A. F. Sofyan, "Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus : Website UNRIYO)," *J. Teknol. Inf. Respati*, vol. XIII, no. 1, pp. 29–37, 2018.