

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Rofifah, “Perlindungan Pekerja Migran Dari Perspektif Community Development (Studi Kasus Desa Nyerot Kec. Jonggat Kab. Lombok Tengah Prov. Nusa Tenggara Barat),” *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, no. 4, 2020.
- [2] R. D. Bareta and B. Ispriyarso, “Politik Hukum Perlindungan Tenaga Kerja Indonesia Fase Purna Bekerja,” *Kanun J. Ilmu Huk.*, vol. 20, no. 1, 2018, doi: 10.24815/kanun.v20i1.9828.
- [3] B. Sudaryana, “Implementasi Model Desa Migran Produktif Di Indonesia,” *Jendela ASWAJA*, vol. XX, no. YY, 2020.
- [4] Badan Pelindungan Pekerja Migran Indonesia, “Statistik Perlindungan dan Penempatan,” *Badan Pelindungan Pekerja Migran Indonesia, 2022*.
<https://bp2mi.go.id/statistik-detail/data-penempatan-dan-pelindungan-pmi-periode-tahun-2021> (accessed Apr. 03, 2022).
- [5] I. Hanifah, “Peran Dan Tanggung Jawab Negara Dalam Perlindungan Hukum Tenaga Kerja Indonesia Yang Bermasalah Di Luar Negeri,” *LEGA LATA J. Ilmu Huk.*, vol. 5, no. 1, pp. 10–23, 2020, doi: 10.30596/dll.v5i1.3303.
- [6] E. Susilo, F. D. Wijaya, and R. Hartanto, “Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application,” *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 2, 2018, doi: 10.22146/jnteti.v7i2.416.
- [7] D. L. Kaligis and R. R. Fatri, “Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer, 10(2), 106.
<https://doi.org/10.24853/justit.10>,” *JUST IT J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 10, no. 2, 2020.
- [8] C. Chastro and E. Darmawan, “Perbandingan Pengembangan Front End Menggunakan Blade Template dan Vue Js,” *J. Strateg. Maranatha*, vol. 2, no.

- 2, 2020.
- [9] S. R. Henim and R. P. Sari, “Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire,” *J. Politek. Caltex Riau*, vol. 6, no. 1, 2020.
- [10] E. R. Subhiyakto, Y. P. Astuti, and L. Umaroh, “Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design,” *KONSTELASI Konvergensi Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, 2021, doi: 10.24002/konstelasi.v1i1.4266.
- [11] Z. Munawar, M. I. Fudsyi, and D. Z. Musadad, “Perancangan Interface Aplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode User Centered Design Menggunakan Balsamiq Mockups,” *J. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 10–20, 2019.
- [12] W. A. Febrianto and W. H. N. Putra, “Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Puskesmas Tarik),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 6099–6106, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5648>
- [13] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, “Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [14] M. Irsyaad, A. Darusiam, D. Hidayat, and A. A. Razi, “Perancangan Prototype Aplikasi Mobile Untuk Wisata,” vol. 8, no. 6, pp. 3139–3150, 2021.
- [15] A. K. Rianingtyas and K. K. Wardani, “Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 7, no. 2, 2019, doi: 10.12962/j23373520.v7i2.36874.

- [16] S. Prasetyaningsih and W. P. Ramadhani, "Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Integr.*, vol. 13, no. 2, 2021, doi: 10.30871/ji.v13i2.3180.
- [17] H. T. Husna, F. Susanti, and A. Pratondo, "Perancangan Dan Implementasi Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6-12 Tahun," *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 6, no. 2, 2020.
- [18] A. Dwi Saputra and R. I. Borman, "Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 87–94, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [19] J. M. Santoso and A. R. Iskandar, "Rancang Bangun Aplikasi Jurnal Dan Absensi Pada Study Center Di Wilayah Cengkareng Barat Berbasis Android," *eJournal Mhs. Akad. Telkom Jakarta*, vol. 2, no. 1, 2020.
- [20] B. S. Sulastio, H. Anggono, and A. D. Putra, "Sistem Informasi Geografis Untuk Menentukan Lokasi Rawan Macet Di Jam Kerja Pada Kota Bandarlampung Pada Berbasis Android," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [21] FlutterDev, "FAQ," *FlutterDev*. <https://docs.flutter.dev/resources/faq>
- [22] H. P. Ramadhan, C. Kartiko, and A. Prasetiadi, "Monitoring Kualitas Air Tambak Udang Menggunakan Metode Data Logging," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 6, no. April, 2020.
- [23] Darmansah and Raswini, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode Prototype pada Pasar Wage," 2022.
- [24] G. Karnawan, "Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic," *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.

- [25] A. C. Frobenius, “Perencanaan dan Evaluasi User Interface untuk Aplikasi Tunanetra Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Center Design dan QUIM Evaluation,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 2, 2021, doi: 10.26418/justin.v9i2.43040.
- [26] R. Fasabuma, H. Tolle, and S. H. Wijoyo, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 4, 2020.
- [27] Protopie, “Introducing Protopie,” *Protopie*.
<https://www.protopie.io/learn/docs/introducing-protopie/getting-started>
(accessed Apr. 05, 2022).
- [28] Visual Studio Code, “Documentation for Visual Studio Code,” *Visual Studio Code*. <https://code.visualstudio.com/docs>
- [29] M. K. DWI SETIAWAN, “Mengenal Editor Visual Studio Code,” *Universitas STEKOM*, 2022. [http://teknik-komputer-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Mengenal-Editor-Visual-Studio-Code/a812f5ddfdd241c29f9645ea09e14dedbdae2f1b#:~:text=Visual Studio Code \(VS Code,VS Code\) bersifat open source.](http://teknik-komputer-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Mengenal-Editor-Visual-Studio-Code/a812f5ddfdd241c29f9645ea09e14dedbdae2f1b#:~:text=Visual%20Studio%20Code%20(VS%20Code,%20VS%20Code)%20bersifat%20open%20source.) (accessed Sep. 12, 2022).
- [30] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Apikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [31] M. Syarif and W. Nugraha, “Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce,” *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 4, no. 1, p. 70 halaman, 2020, [Online]. Available:
<http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/240>
- [32] Martin Schrepp, “User Experience Questionnaire Handbook Version 8,” 2019.
<https://www.ueq-online.org>

- [33] Edi Susilo, “Cara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Uji UX,” *Edi Susilo*, 2019. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experiencequestionnaire> (accessed Apr. 09, 2022).