

DAFTAR REFERENSI

- [1] I. L. Royani, P. F. Tanaem, dan D. H. Bangkalang, “Model Scrum Untuk Perancangan Sistem Informasi Gereja Berbasis Mobile Pada Gereja Toraja Jemaat Tarondon,” vol. 6, no. 1, 2022.
- [2] A. A. Dhaniswara, H. Azzahra, M. D. Diana, Z. Afifah, I. H. Febrina, dan R. Alit, ““Perancangan Ulang Desain Website Responsive Pt. Ppi Dengan Menggunakan Figma,”” vol. 1, no. 2, 2023.
- [3] A. D. I. Adji, A. Andriyanto, A. R. Syarifudin, A. Maulana, dan R. Alit, “Redesain Website Pemerintah dengan Pengembangan Menggunakan Kerangka Kerja ASP.NET dan fitur Razor Pages,” vol. 1, no. 2, 2023.
- [4] V. C. Sabrina, N. C. Wibowo, dan S. F. A. Wati, “Perancangan Ulang UI/UX Website Learning Management System Startup XYZ Dengan Metode User-Centered Design”.
- [5] B. F. Siswanto dan P. Rosyani, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Tb Blitar Berbasis User Centered Design,” *josh*, vol. 3, no. 1, hlm. 7–17, Okt 2021, doi: 10.47065/josh.v3i1.1096.
- [6] S. L. Ramadhan, “Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru,” *JATISI*, vol. 8, no. 1, hlm. 287–298, Mar 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i1.633.
- [7] A. Tonapa, “Gereja Toraja Menghadapi Perubahan Budaya Digital dan Pandemi Covid 19,” *eleos*, vol. 3, no. 1, hlm. 42–59, Jul 2023, doi: 10.53814/eleos.v3i1.61.
- [8] R. D. H. Yusuf dan W. A. Mutalib, ““Redesain Pembangunan Gedung Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Maluku Utara,”” vol. 14, no. 1, 2021.
- [9] R. L. Sitorus dan A. Arumsari, ““Optimalisasi Redesign Pakaian Secondhand Berbahan Kain Polyester Optimazition Of Redesign Secondhand Clothing Made Of Polyester Fabric’.”.

- [10] M. R. Fadli, “User Interface And User Experience Of Indosport Mobile Applications Using A User Centered Design Approach,” *Arty*, vol. 9, no. 2, hlm. 128–138, Agu 2020, doi: 10.15294/arty.v9i2.40365.
- [11] A. A. Mahfudh dan W. R. Saputra, “Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ”.
- [12] A. Hidayat dan H. M. Fauziyyah, “Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *JUTEKIN*, vol. 10, no. 1, Jun 2022, doi: 10.51530/jutekin.v10i1.647.
- [13] S. Tazkiyah dan A. Arifin, “Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma,” *j. teknologi terpadu*, vol. 8, no. 2, hlm. 72–78, Des 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [14] D. A. Punkastyo, “Perancangan Aplikasi Tutorial Jurus Dasar Beladiri Cimande Menggunakan Metode Prototype,” *JIUP*, vol. 3, no. 2, hlm. 87, Jun 2022, doi: 10.32493/informatika.v3i2.1433.
- [15] T. L. Mardi Suryanto, A. Faroqi, dan W. N. Simarmata, “System Usability Scale (Sus) Sebagai Metode Pengujian Kegunaan Pada Situs Program Studi,” *sitasi*, vol. 2, no. 1, hlm. 285–294, Sep 2022, doi: 10.33005/sitasi.v2i1.314.
- [16] N. L. P. I. Elsyia, I. D. N. Usadha, dan I. N. Suparta, “Analisis Efek Segi Pelayanan, Harga, Dan Lokasi Terhadap Kepuasan Konsumen Pengguna Layanan E-Commerce,” *KONTAN*, vol. 2, no. 4, Sep 2023, doi: 10.59818/kontan.v2i4.586.
- [17] F. C. Wardana, “Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile,” vol. 03, no. 04, 2022.