

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. (2022). *Krealogi By Duanyam Pada Umkm Paper Bag*.
- Angreta, A. (2020). Penggunaan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xii Mipa 1 Sma Negeri 2 Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 11(1), 39–42. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2020.vol11\(1\).4813](https://doi.org/10.25299/perspektif.2020.vol11(1).4813)
- Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 161. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>
- Bekti Mulatsih. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19 Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic. *Edisi Khusus KBM Pandemi COVID*, 5(1), 19–35.
- Cahyo Priyantono, A., & Ardiansyah, F. (2020). Perancangan Prototipe Mobile User Experience Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa Menggunakan Metode Double Diamond Designing a Mobile User Experience Prototype for Village Resources Improvement Application Using the Double Diamond Method. *Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 7, 96–104. <http://journal.ipb.ac.id/index>.
- Christover, F. F., Magdalena, L., Fahrudin, R., & Hatta, M. (2023). Perancangan Web Portal Landing Page Klinik Utama Luthfi Medical Center Dengan Metode Lean Ux. *Jurnal Digit*, 13(1), 67. <https://doi.org/10.51920/jd.v13i1.322>
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/853/351>
- Kurnia, R. S. (2019). Implementasi User Journey Map pada Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Tunanetra. *INTECHNO Journal-Information Technology Journal*, 1(4). <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/INTECHNOJournal/article/view/2375>

- Kusuma. (2020). 587-Article Text-2850-1-10-20201012 (1). *Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik*, 3(2), 1–10.
- Maulani, T. J., & Suprpto, A. R. P. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi Kasus: Website Superprof. co. id dan Zonaprivat. com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(6), 964X.
- Permana, T., Puspitaningsih, A., Djauhar, A., & Surianti, S. (2022). MASA DEPAN USAHA KONTER PULSA DI ERA DIGITAL. *MANAJEMEN*, 2(2), 92–96. <https://doi.org/10.51903/MANAJEMEN.V2I2.150>
- Ramadan, R., & Az-zahra, H. M. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 8831–8840.
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2021). Information Architecture Pada Aplikasi E-Commerce (Studi Komparasi Aplikasi Shopee Dan Tokopedia). *Bahasa Rupa*, 5(1), 22–34. <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>
- Suci, Y. R. (2017). PERKEMBANGAN UMKM (USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH) DI INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Cano Ekonomos*, 6(1), 51–58. <https://journal.upp.ac.id/index.php/cano/article/view/627>