

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Voutama, “Perancangan Aplikasi M-Discussion Berbasis Android Sebagai Wadah Diskusi Sekolah,” *Syntax J. Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 116–124, 2018.
- [2] S. Tazkiyah and A. Arifin, “Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022.
- [3] R. N. M. A. Suyuti, *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Deepublish, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=SJ1LDwAAQBAJ>
- [4] A. R. Banjarnahor *et al.*, *Social Media Marketing dan Bisnis Modern*. Yayasan Kita Menulis, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=bvxvEAAAQBAJ>
- [5] S. F. Pane, M. Zamzam, and M. D. Fadillah, *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online*. Kreatif, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=sdPXDwAAQBAJ>
- [6] M. Wahyudi *et al.*, *Fullstack Android Developer Aplikasi Penjualan Tiket Bioskop*. Yayasan Kita Menulis, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=9AgrEAAAQBAJ>
- [7] A. S. Hussein, *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. Universitas Brawijaya Press, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=nNWFDwAAQBAJ>
- [8] W. Darmalaksana, *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=w3sGEAAAQBAJ>
- [9] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, “Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.
- [10] J. Simarmata *et al.*, *Metodologi Riset Bidang Sistem Informasi dan Komputer*. Yayasan Kita Menulis, 2021. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=V_JPEAAAQBAJ
- [11] A. Kusrianto, *Pl Memakai Coreldraw 12*. Elex Media Komputindo. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=iPy0FUhNMCAC>
- [12] H. S. Wibowo, *Desain Interaktif dengan Figma Panduan Praktis untuk Pemula dan Profesional*. Tiram Media, 2023. [Online]. Available:

- <https://books.google.co.id/books?id=NeatEAAAQBAJ>
- [13] S. P. M. P. Hani Subakti *et al.*, *Interaksi Manusia dan Komputer*. Media Sains Indonesia, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=JwdIEAAAQBAJ>
- [14] A. F. Afrindra *et al.*, *PENCIPTAAN KREASI SENI RUPA DAN DESAIN*. Zahir Publishing. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=eBOtEAAAQBAJ>
- [15] *20 Tips Mengajar Mudah dan Menyenangkan di Era Digital*. Media Guru, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=oGkyEAAAQBAJ>
- [16] A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, “Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale,” *J. usability Stud.*, vol. 4, no. 3, pp. 114–123, 2009.
- [17] G. A. Setiawan and E. Vania, *Praktek Pemrograman C++ dan Python*. SCU Knowledge Media, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=nzJsEAAAQBAJ>

