

DAFTAR PUSTAKA

- Christiawan, I. 2020. Desain Interaksi Menggunakan Metode the Five Planes Pada Studi Kasus Website Penjualan Dan Edukasi Tanaman Hidroponik. 1–57.
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. 2016. Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Ewa Abbas, Aprivisi; Indah Rokhmawati, Retno; Priharsari, D. 2020. Evaluasi Dan Rekomendasi Perbaikan Information Architecture Pada Website Menggunakan Human- Centered Design (Hcd) (Studi Pada : Program Studi Pendidikan Ips Ulm Banjarmasin). 4(10).
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana, H. 2019. Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 1(01), 11–21. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i01.34>
- Irsan, M. 2015. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, I(1), 115–120. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/9984/9752>
- Junilla, A. V. 2021. Perancangan UI/UX Microservice Sistem Informasi Akademik Kampus dengan Metode Perancangan Five Planes (Studi Kasus: AIS Mahasiswa UIN Jakarta). Skripsi.
- Mahatva Zenggi Maggenta, Riswan Septriayadi Sianturi, & Agi Putra Kharisma. 2022. Perancangan User Experience Website Marketplace dan Pemetaan Hasil Pertanian menggunakan Metode Five Planes. *Jurnal Pengembangan Teknologi*

Informasi Dan Ilmu Komputer, 6(7), 3333–3342. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Maliki, M. I. 2021. Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Grosir Sembako Pada Toko LA-RIS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 304–311. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1222>

Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. 2021. Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *Jurnal Barik*, 2(3), 202–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

Nuha, A. 2017. Populasi Dan Sampel. *Pontificia Universidad Catolica Del Peru*, 8(33), 44.

Rochmawati, I. 2019. Iwearup.Com User Interface Analysis. *Visualita*, 7(2), 31–44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>

Susilo, M. 2018. Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>

Syahrina, A., & Kusumasari, T. F. 2020. Designing User Experience and User Interface of a B2B Textile e-Commerce using Five Planes Framework. *International Journal of Innovation in Enterprise System*, 4(01), 44–55. <https://doi.org/10.25124/ijies.v4i01.47>

Wiryanawan, M. B. 2011. User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>