

DAFTAR PUSTAKA

- Bauer. (2010). *Tinjauan Pustaka*. Retrieved from Repositori Dinamika University: https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2627/4/BAB_II.pdf
- Guo, F. (2012). Not Just Usability - The Four Element of User Experience. *UX Strategized*, 2-10.
- Hasibuan, D. P., Santoso, H. B., & Rahmah, A. (2020). An Indonesian Adaptation of the E-Learning Usability Scale. *ICCAI 2019*, 145-148.
- Jember, D. K. (n.d.). *Sejarah Dinas*. Retrieved from https://diskominfo.jemberkab.go.id/sejarah_dinas
- Luhoe, B. (2029, November 17). *Pengukuran Usability dengan SEQ*. Retrieved from Medium: <https://budhiluhoe3.medium.com/pengukuran-kemudahan-dan-sikap-user-dalam-menyelesaikan-tugas-dengan-seq-5676333c221b>
- Muhyidin, & et al. (2020). Pendekatan Model UI&UX Aplikasi Mobile Penjualan Pada Toko Bandoeng Fashion Memanfaatkan Figma. 531.
- Nafisyah, D. A. (2022). *PENGEMBANGAN FITUR STATUS KEHADIRAN KARYAWAN, DATA KARYAWAN DAN DATA DIVISI PADA WEBSITE PINTU DISKOMINFO KABUPATEN JEMBER*. Jember: Sipora Polije.
- Pressman, & Bruce. (2014). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE POINT OF SALE PADA OUTLET MAKARONI JUDES BERBASIS ANDROID. *JURNAL IPSIKOM Vol. 9 No. 2*, 46.
- Shneiderman. (2005, - -). *8 Golden Rules Interface Design*. Retrieved from Binus University School of Computer Science: <https://socs.binus.ac.id/2016/12/22/8-golden-rules-interface-design/>

Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). PERANCANGAN UI&UX PADA WEBSITE LABORATORIUM ENERGY MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 72-78.