

DAFTAR PUSTAKA

- Afyuni, N., Junaedi, D., & Effendy, V. (2018). Pemodelan User Interface pada Aplikasi Penjadwalan Mandiri untuk Melatih Perkembangan Kognitif Anak Menggunakan Goal-Directed Design. *e-Processing of Engineering Vol 5 No 1*, 1606-1614.
- Aziz, N. S., Kamaludin, A., & Sulaiman, N. (2013). ASSESING WEB SITE USABILITY MEASUREMENT. *IJRET : International Journal of Research in Engineering and Technology*, 386-392.
- Bauer. (2010). *Tinjauan Pustaka*. Retrieved from Repositori Dinamika University: https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2627/4/BAB_II.pdf
- Dr. Sugiyono, P. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Esterberg. (2015). *Metode Penelitian*. Retrieved from Repositori STEI: <http://repository.stei.ac.id/4500/4/BAB%20III%20METODA%20PENELITIAN.pdf>
- Fariza, A., Hasim, J. N., & Robby, A. S. (2015). Aplikasi Mitigasi dan Tanggap Darurat Bencana Alam di Jawa Timur Berdasarkan Standard Operasional Prosedure (SOP). *Semnaskit 2015*, 59-65.
- Fitriansyah, Fauziati, S., & Adji, T. B. (2013). Aplikasi Mobile Penanganan Bencana dan Keadaan Darurat Berbasis Prosedur dan Objek Pendukung. *Jurnal Dasi Vol. 14*, 23-28.
- Guo, F. (2012). Not Just Usability - The Four Element of User Experience. *UX Strategized*, 2-10.
- Heryati, S. (2020). Peran Pemerintah Daerah Dalam Penanggulangan Bencana. *Jurnal Pemerintahan dan Keamanan Publik*, 139-146.

- ISO. (1999). *ISO 13407 : Human-Centered Design Processess for Interactive Systems*. Geneva: International Standards Organization.
- Koentjaraningrat. (1985). *Metode Penelitian*. Retrieved from Repositori UIR : <https://repository.uir.ac.id/4814/6/bab3.pdf>
- Manurung, A., Tolle, H., & Akbar, M. A. (2019). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile Fasilitas Tanggap Bencana Dengan Pendekatan Metode Human-Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol 3 No 8*, 7483-7491.
- Maulana, R. T. (2020). *Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Mubarok, A. Z., Carudin, & Voutama, A. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Desing. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 4 Nomor 5*, 6368-6380.
- Muhyidin, & et al. (2020). Pendekatan Model UI/UX Aplikasi Mobile Penjualan Pada Toko Bandoeng Fashion Memanfaatkan Figma. 531.
- Nielsen, J. (2000, March 18). *Nielsen Norman Group*. Retrieved from Why You Only Need to Test with 5 Users: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Pressman, & Bruce. (2014). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE POINT OF SALE PADA OUTLET MAKARONI JUDES BERBASIS ANDROID. *JURNAL IPSIKOM Vol. 9 No. 2*, 46.
- Ramadiani. (2012). Software Quality Measurement and Metrics (Review Some Articles). *Jurnal Informatika Mulawarman*, 82-87.

- 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/>
- Simatupang. (2014). *Analisis dan Perancangan User Interface pada Website Pusat Karir dan Alumni Universitas Dinamika dengan Menggunakan Model User Centered Design (UCD)*. Retrieved from Repositori Universitas Dinamika: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5270/>
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2004). MODUL METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF. In U. E. Unggul, *Modul* (pp. 1-18). <http://esaunggul.ac.id/>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian*. Retrieved from Repositori STEI: <http://repository.stei.ac.id/1667/4/BAB%20III.pdf>
- Tuanakotta, T. (2013). *Audit Berbasis ISA (International Standar Auditing)*. Jakarta: Salemba Empat.
- Ulhaq, D. D., Herdiani, A., & Adrian, M. (2022). Perancangan User Interface Media Edukasi Menggunakan Permainan Puzzle untuk Anak Autism Sepctrum Disorder (ASD) Menggunakan Metode User Centered Design. *e-Proceeding of Engineering Vol. 9 No. 3*, 2042-2051.
- Wahyudi, J. (2022). Penerimaan Pemerintah Desa Terhadap Penerapan Aplikasi Penanganan Bencana Berbasis Andorid (SIDINA) di Kabupaten Pati. *Jurnal Litbang*, 123-138.