

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, S. Y. S. & Ridlwan Muttaqin. 2023. Pengaruh Self Efficacy, Lingkungan Kerja, Dan Motivasi Kerja Terhadap Turnover Karyawan (Survei Pada Pt Bank Woori Saudara Indonesia 1906 Tbk Kantor Cabang Diponegoro Bandung). *Jemsi (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 9(6), 2581–2590.
- Arifrahara, G. 2021. Analisis Penggunaan Tipografi Spasial Sans Serif Dalam Ruang Publik Taman Tematik Kota Bandung. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 92–104.
- Burhan, A. S., & Anggapuspa, M. L. 2021. Analisis Makna Visual Pada Poster Film Bumi Manusia. 3(1).
- Dhaniswara, A. A., Azzahra, H., Diana, M. D., Afifah, Z., Febrina, I. H., & Alit, R. 2023. Perancangan Ulang Desain Website Responsive Pt. Ppi Dengan Menggunakan Figma. 1(2).
- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. 2019. Konsep Design Thinking Pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 37–45.
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. 2016. Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit) 02(01).
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. 2020. Warna Dan Prinsip Desain User Interface (Ui) Dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka.” *Jurnal Dimensi Dkv Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 105–119.
- Holmes, S., Moorhead, A., Bond, R., Zheng, H., Coates, V., & Mctear, M. 2019. Usability Testing Of A Healthcare Chatbot: Can We Use Conventional Methods To Assess Conversational User Interfaces *Proceedings Of The 31st European Conference On Cognitive Ergonomics*, 207–214.
- Indriana, V., Az-Zahra, H. M., & Wardani, N. H. (T.T.). *Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Dengan Menggunakan Ux Curve*.

- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. 2022. Ui/Ux Analysis And Design Development Of Less-On Digital Startup Prototype By Using Lean Ux. *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 6(6), 958–965.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. 2020. Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
- Niko P., H. N., Stanly, J., David K, D., Lie, J., Wijaya, R., & Irsyad, H. 2022. *Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi Idompet Dengan Menggunakan Metode Design Thinking*. 10.
- Putri, A., & Indriyanti, A. D. 2022. *Evaluasi Usability Aplikasi Btn Mobile Dengan Metode User Experience Questionnaire Dan Heuristic Evaluation*. 03(02).
- Putri, J. M., Krisnanik, E., Nurramdhani, H., Tjahjanto, T., & Mahdiana, D. 2022. Analisis Dan Perancangan User Interface Dan User Experience Bni Life Mobile Dengan Metode User Centered Design. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 18(1), 34.
- Sadikin, R. R. F. 2022. *Pajak Pertambahan Nilai: Tinjauan Dan Pengembangan Aplikasi E- Faktur Versi 3.0 Dari Segi Pengalaman Pengguna (User Experience) Dan Grafis Antar Pengguna (User Interface)*. 2.
- Salamah, I. 2019. *Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale*. 8.
- Sobari, I. A., Rahmatullah, S., & Zuama, R.A. 2020. *The Influence Of Quality Dimension On Success M-Banking System: A Case Study Of Bws Mobile*. 6(36).
- Subhan, M., & Indriyanti, A. D. 2021. *Penggunaan Metode Heuristic Evaluation Sebagai Analisis Evaluasi User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Bca Mobile*. 02(03).
- The Power Of Ux Laws.Pdf*. (T.T.).  
*Understanding And Implementing User Interface Laws.Pdf*. (T.T.).
- Yastin, D. N., Suseno, H. B., & Arifin, V. 2021. Evaluasi Dan Perbaikan Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Mobile Siaran Tangsel Menggunakan Metode Goal Direct Design (Gdd). *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2), 157–170.