

DAFTAR PUSTAKA

- Alwan, R. R., Saeppani, A., & Sofiyan, Y. (2024). *User Interface Design of Soil Fertility Measuring Application Perancangan Desain User Interface Aplikasi Pengukur*. 1(2), 107–113.
- Aprilianto, R., Setyadi, H. J., & Widagdo, P. P. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Pada Website Guruinovatif.id by Hafecs Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas*, 17(1), 11–20. <https://doi.org/10.33005/sibc.v17i1.25>
- Ilmiah, J. (2024). *Scientica Scientica*. 2, 368–376.
- Jati, P. P. S., Susanto, S., & Handayani, T. (2025). Perancangan Aplikasi Pemantauan Aktivitas Fisik Mobile Berbasis User-Centered Design. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 7(4), 721–730. <https://doi.org/10.35746/jtim.v7i4.811>
- Malang, U. N., & Auhtor, C. (2023). *Zahid Zufar At Thaariq * Alif Hanifatur Rosyidah*. 8(2).
- Marisa, V., Ardi Wijaya, S., & Tsabitah, N. (2024). Penerapan Model Prototype Rancang Bangun Sistem Bimbingan Konseling Berbasis Web pada SMK Muhammadiyah 3 Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 254–263. <https://doi.org/10.55338/jikoms.v7i1.2925>
- Mustofa, M. I., Larasati, A., Febrian, R., & Komariyah, S. (2024). *Perancangan Mobile App Food Oder Master Seafood*. 3(1), 41–50.
- No, I., & Dhanalaxmi, B. (2011). Available Online at www.ijarcs.info *Business Requirements - A Study on Requirement Solutions for Software Development*. 2(4), 505–509.
- Nuresqi, A. I., & Huda, S. N. (2025). Tinjauan Literatur Tentang Aplikasi Mobile Dalam Manajemen Keuangan Pribadi. *Jurnal Media Informatika [Jumin]*, 6(2), 1424–1431.

- Pateman, D., & Pramudia, G. (2024). *Analisis Bibliometrik pada Efektivitas UI / UX pada Penerapan Web Development*. 16(1).
- Safitri, R., Seftianingsih, D. K., & Hasana, H. T. H. (2025). *Riana Safitri , Redesain Interior Asrama Liberty College Colomadu dengan Konsep Minimalis*. 4(1), 30–51.
- Shahid, A. (2024). *Name : Sharyu Rajendra Patil SRS-Problem Statement : BRD-Business Requirement Document : 11(5)*, 684–689.
- Shavaroisa, N. A., Lutfiah, D., & Labuda, F. (2024). *Pengembangan Prototype untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah Perencanaan dan Pengembangan*. 1(1), 21–29.
- Syahrani, G. S., & Sulastri, W. (2024). *Pembuatan Desain UI / UX Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Perpustakaan Pintar Di SMK Pasundan Rancaekek Menggunakan Tools Figma*. 4(2).
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). *Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)*. April, 17–26.