

### DAFTAR PUSTAKA

- ASDARIANTO, Z. (2017). *Perancangan User Experience Pebisnis Pada Sistem Pemasaran Waralaba Produk Umkm Menggunakan Metode Five Planes*. 87.
- Ekasmara, A. S., & Santoso, N. (2020). *Pengembangan Web Portal Landing Page E-Commerce Dengan Pola Single Page Application*. 4(8), 2713–2721.
- Galuh, H., Industri, F. T., & Indonesia, U. I. (2018). *User Experience Pada Desain Aplikasi Booking Personal Photographer Dengan Penerapan Ux Heuristic Principles Heuristic Principles*.
- Garrett, J. J. (2010). Meet the Elements. *The Elements of User Experience: User-Centred Design for the Web*, 20–36.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Oktavitantri, D. P. (2018). *Pengembangan Saber Pungli Dengan Framework Five Planes User Experience Elements*. 48.
- Resmini, A., & Rosati, L. (2011). A Brief History of Information Architecture. *Journal of Information Architecture*, 3(2), 33–45.
- Sularsa, A., & Prihatmanto, A. S. (2015). Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 56–62.
- 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>