

DAFTAR PUSTAKA

- Badan, K. and Penanggulangan, N. (2008) ‘Pedoman manajemen logistik dan peralatan penanggulangan bencana’.
- Dino (2011) *Fungsi dan Tugas BPBD, BPBD Jatim*. Available at: <https://web.bpbd.jatimprov.go.id/2011/12/06/fungsi-dan-tugas-bpbd-jatim/>.
- Fadli, M. R. (2020) ‘USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF INDOSPORT MOBILE APPLICATIONS USING A USER CENTERED DESIGN APPROACH’, *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), pp. 128–138.
- Hasanah, H. (2017) ‘Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial)’, *At-Taqaddum*, 8(1), pp. 21–46.
- Kurnia, W. and others (2019) ‘Desain Interaksi Aplikasi Rekam Medis Berbasis UCD (Studi Kasus: RSUD dr. Soehadi Prijonegoro Sragen)’.
- Lathif, R. (2019) *Apa Itu Draw.io? Ini Penjelasan Lengkapnya, SurgaTekno*. Available at: <https://surgatekno.com/tech-news/apa-itu-draw-io/>.
- Lestari, U. I. and Hafidah, H. (2018) ‘PEMBENTUKAN KEPRIBADIAN MUSLIM PADA SISWI KELAS VIII DI MTs N KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2017/2018’, *Iain Surakarta*.
- Maulana, R. T. and Setiaji, H. (2020) ‘Perancangan User Experience dan User Interface Pengguna Dengan Metode Human Centered Design Pada Website Auctentik’, *AUTOMATA*, 1(1).
- MockingBot (2016) *What’s the difference between Wireframe, Prototype & Mockup?*, *Medium*. Available at: <https://medium.com/mockingbot/whats-the-difference-between-wireframe-prototype-mockup-17615f77938f> (Accessed: 6 February 2022).
- Munthe, R. D., Brata, K. C. and Fanani, L. (2018) ‘Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya)’, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, p. 964X.
- Nugroho, A. (2020) *Apa Itu Wireframe? Yuk Kenali Konsep Wireframe Pada Website*, *Qwords*. Available at: <https://qwords.com/blog/wireframe-adalah/> (Accessed: 1 February 2022).
- Nurhayati, E., Schaduw, F. E. and Anwar, S. (2018) ‘Perancangan Sistem Informasi Mutasi Siswa Sekolah Dasar Pada Dinas Pendidikan Kota Depok’, *Jurnal Sistem Informasi*, 7(1), pp. 40–45.
- Pratama, R. R. and Surahman, A. (2020) ‘Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2’, *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), pp. 234–244.
- Purnama, I. (2017) ‘Perancangan kamus muslim berbasis smartphone android dengan metode user centered design (UCD)’, *INFORMATIKA*, 5(3), pp. 1–14.
- Raharjo, P., Kusuma, W. A. and Sukoco, H. (2016) ‘Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Pada Situs Web Perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta’, *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1–2).
- Railean (2017) *User Interface Design of Digital Textbooks*. Singapore: Springer

Nature.

- Robinson, S., Marsden, G., & Jones, M. (2015) *There's not an app for that: Mobile user experience design for life*. Waltham: Elsevier.
- Rosaliza, M. (2015) 'Wawancara, Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif', *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), pp. 71–79.
- Saifulloh, S. and Asnawi, N. (2015) 'Evaluasi Desain Antarmuka Dengan Pendekatan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus Mobile App Sport Galaxy Center)', *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(4), pp. 55–58.
- SERBA SERBI, T. (2020) *Mengenal Apa itu Figma : Fitur, Fungsi, Cara Kerja / Menggunakannya*, CloudHost. Available at: <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-figma-fitur-fungsi-cara-kerja-menggunakannya/> (Accessed: 28 January 2022).
- Setiawan, F. B. (2019) *TA: Analisis dan Perancangan User Interface dan User Experience pada Website E-Learning Stikes Yayasan Rumah Sakit Dr. Soetomo Surabaya Menggunakan Metode Webuse*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Setyani, A. D. (2021) *TA: Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website pada Toko AEMA Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience*. Universitas Dinamika.
- Shneiderman, Plaisant, Cohen, Jacobs, & E. (2016) *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Harlow: Typeset.
- Sholikhin, M. P. (2017) *Evaluasi User Experience pada Game Left 4 Dead 2 Menggunakan Cognitive Walkthrough*. Universitas Brawijaya.
- Softonic (2022) *Draw.io untuk Windows*. Available at: <https://draw-io.softonic-id.com/> (Accessed: 28 January 2022).
- Still, B. and Crane, K. (2017) *Fundamentals of user-centered design: A practical approach*. CRC press.
- Suranto, B. and others (2020) 'Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik'.
- Trisnio, K. (2016) *USER EXPERIENCE DESIGN PROCESS*, BINUS UNIVERSITY School of Information Systems. Available at: <https://sis.binus.ac.id/2016/07/29/user-experience-design-process/> (Accessed: 6 February 2022).
- Utama, B. S. (2020) *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes*. Universitas Komputer Indonesia.
- Vallendito, B. (2020) *Pemodelan user interface dan user experience menggunakan Design Thinking*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Waralalo, M. H. (no date) *Analisis user interface (Ui) dan user experience (Ux) pada ais Uin Jakarta menggunakan metode heuristic evaluation dan webuse dengan standar Iso 13407*. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah~....
- Wikimedia Commons (2020) *Adobe XD CC icon*. Available at: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_XD_CC_icon.svg (Accessed: 28 January 2022).