

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Segara. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Jurnal Magenta*, 452–464.
- Alim, F. M., & Palasara, N. (2022). SISTEM INFORMASI PEMESANANAN JASA FOTOGRAFI PADA PT. NUANSA PUTRA ALIKARYA OMAJI PROJECT. In *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi  $\rho$*  (Vol. 34, Issue 2). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/justian>
- Andi Reynaldi. (2019). *PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI PENCARI KOST*. 1–181.
- Andiastika Intan. (2015). *PENERAPAN KONSEP DESAIN USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI MANAJEMEN DOKUMENTASI PENGIRIMAN DAN NOTIFIKASI SURAT RESMI BERBASIS WEB DAN ANDROID DI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*. 1–256.
- Ayu Rifka Sitoresmi. (2023). *Landasan Teori Adalah Dasar Penyusunan Hipotesis Penelitian, Ini Cara Membuatnya*. Liputan6.Com.
- Cholik, C. A. (2021). *DALAM BERBAGAI BIDANG* (Vol. 2, Issue 2).
- Darmawan Sidiq. (2022). *Berkenalan dengan Figma*. Kemenkeu.
- Delta Riska Gemina. (2020). *User Interface adalah cara program dan pengguna berkomunikasi. Tujuannya yaitu untuk menerjemahkan informasi antara pengguna dengan sistem. User Interface umumnya banyak ditemukan pada software, hardware, dan sistem operasi smartphone*. 1–247.
- Ilmu, K., Program, H., & Komunikasi, S. I. (n.d.). *SKRIPSI Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial pada*.
- Micaela Leonard. (2023). *100+ Statistik Fotografi Yang Memukau Pada Tahun 2023*. Marketsplash.Com.
- Nabil Rahmad. (2023). *EVALUASI USER EXPERIENCE APLIKASI SISTEM PENJAMINAN MUTU INTERNAL UIN MALANG MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*. 1–71.
- Nabilah Muhamad. (2024). *Mayoritas Anak Muda Indonesia Gunakan Internet untuk Media Sosial*. Databok.Skatadata.Co.Id.
- Pratiwi, F., & Pandika Widodo, P. (2023). SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI BERBASIS WEB. *JIK*, 7(1).
- Puji Hastanti, R., & Eka Purnama, B. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Jurnal Bianglala Informatika*, 3(2). <http://lppm3.bsi.ac.id/jurnal>
- Upit Mawar Dani. (2019). *PENGARUH PEMASARAN PRODUK MAKANAN DAN MINUMAN TERHADAP MINAT BELI KONSUMEN*. 1–123.
- Velia Handayani. (2021). *ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY*. 1–216.