



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Amel, A. (t.thn.). Dipetik dari http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/720/jbptunikompp-gdl-annisaamel-35970-10-unikom_a-i.pdf
- Ardiyanti, N. S. (2017). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Telkom University Information.
- Arifianto, T. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Axure. (t.thn.). Dipetik dari Intro To Axure RP: <https://www.axure.com/support/reference/intro>
- Bina Nusantara. (2016, Desember 13). *Introduction To Axure*. Retrieved from <http://sis.binus.ac.id/2016/12/13/introduction-to-axure/>
- Bina Nusantara. (t.thn.). *8 Golden Rules Interface Design*. Dipetik dari Binus University School of Computer Science: <http://socs.binus.ac.id/2016/12/22/8-golden-rules-interface-design/>
- Erni. (t.thn.). Dipetik dari Elib Unikom: http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/642/jbptunikompp-gdl-ernisuryan-32065-8-unikom_e-i.pdf
- Greenberg, S. (2004). Working through Task Centered System Design. In D. Diaper, & N. Stanton, *The Handbook of Task Analysis for Human-Computer Interaction* (pp. 49-66). Lawrence Erlbaum Associates.
- Hengky, P. W. (2006). *Kunci Sukses Aplikasi Penjualan Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- InspiratorFreak.com. (t.thn.). *About Us-Inspirator Freak*. Dipetik dari [inspiratorfreak.com: https://inspiratorfreak.com/about-us/](https://inspiratorfreak.com/about-us/)
- Introduction To Axure*. (2016, December 13). Retrieved from Binus University School of Information System: <http://sis.binus.ac.id/2016/12/13/introduction-to-axure/>

- Jose, A. (2015). *Pengguna Smartphone di Indonesia Capai 55 Juta*. Retrieved April 18, 2017, from Okezone Techno: <http://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/>
- Lestari, S. (2014). Analisis Usability Web (Studi Kasus Website UMKM Binaan BPPKU Kadin Kota Bandung). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*.
- Lewis, J. R. (1992). Psychometric Evaluation of the Post-Study System Usability Questionnaire: The PSSUQ. *SAGE Journal*.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Ilmu Komputer Agri-Informatika*.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2010). *System Analysis And Design in A Changing World*. Boston, MA: Course Technology.
- Shelly, G. B., Thomas, C. J., & Vermaat, M. E. (2007). *Discovering Computers: Fundamentals*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Sitorus, L. (2015). *ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sopiah, N., & Muzakir, A. (2016). PENGGUNAAN METODE TCSD (TASK CENTERED SYSTEM DESIGN) DALAM WEBSITE REKAM MEDIS PADA RUMAH SAKIT PELABUHAN PALEMBANG. *Jurnal Ilmiah Matrik*.
- Stewart, C. J., & Cash, W. B. (2000). *Interviewing: Principles and Practices*. USA: McGraw Hill Company.
- Susi. (t.thn.). *Algoritma & Pemrograman IA*. Dipetik dari sus22.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/27505/SIMBOL.doc
- Thedy Yogasara, S. A. (2015). Perancangan Aplikasi Wayfinding Untuk Kampus IPB Dengan Memperhatikan Aspek User Experience. *Proceeding Seminar Nasional dan Kongres PEI 2015*.
- Wikipedia. (t.thn.). *Daftar Versi Android*. Dipetik dari WIKIPEDIA: https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android

Williams, B. K., & Sawyer, S. C. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications. (9th edition)*. New York: McGraw-Hill.

Yani Nurhadryani, S. K. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Ilmu Komputer Agri-Informatika*.

Yogasara, T., & Angkawijaya, S. (2015). Perancangan Aplikasi Wayfinding Untuk Kampus IPB Dengan Memperhatikan Aspek User Experience. *Proceeding Seminar Nasional dan Kongres PEI 2015*.



U M N