

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, Chalik C. 2021. Perancangan Pembatas Interaksi dalam Menunjang Kegiatan Berinteraksi di Kasir Pada Masa New Normal. Waca Cipta ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior, 7(1), pp.46-50.
- Asyrori. N. 2014. Usulan Perbaikan Sarung Tangan Operasi Menggunakan *Kansei Engineering, Quality Function Deployment* dan *Analytic Network Process* di PT. SHAMROCK MANUFACTURING CORPORA. VI-1
- Cahyono.S.A, Fianto.A.Y.A, Bahruddin.M. 2015. Analisis Pengaruh *Design Aesthetic User Interface IOS* Terhadap *Beharvior* Pengguna di Surabaya Melalui *Intention To Use*. 2-3
- Codepolitan. “Mempelajari *layout* pada *Android ID Studio*”. <https://www.codepolitan.com/mempelajari-layout-pada-android-studio>. Diakses pada Kamis, 6 januari 2022 0:23
- Ekrut media. “Wireframe : 3 Elemen dan Bedanya dengan Mockup dan Prototype”. <https://www.ekrut.com/media/wireframe-adalah>. Diakses pada Senin, 9 Mei 2022 pukul 22:50
- Ika A, Insap P, Ridi F. 2015. Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale. 32-34
- International Design School. “Mengenal Tipografi Dalam Desain Grafis”. <https://idseeducation.com/mengenal-tipografi-dalam-desain-grafis/>. Diakses pada Kamis, 6 Januari 2022 pujul 1:08
- Nauval M, Dwi T, Herdiyanti A. 2018. Analisis Komponen Desain *Layout*, Warna, Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus Aplikasi Orlide). 144
- Rachman.B.J, Santoso.B.S. 2015. Analisis Pengaruh Desain Produk dan Promosi Terhadap Kemantapan Pembelian Yang Dimediasi Oleh Citra Merek (4). 03

- Ramdhani M.H, 2017. Perancangan Aplikasi Patroli Petugas Keamanan Berbasis *Android* Dengan Pendekatan *Kansei Engineering*. 19
- Reynaldi.A, Cahyadi D, Nurabdiansyah. 2017. Perancangan Desain *User Interface* (UI) Aplikasi Pencari Kost. 2-5
- Topremit. “Apa itu *Tangible* dan *Intangible Product*? Ini Pengertiannya”. <https://blog.topremit.com/>. Diakses pada Senin, 18 Mei 2022 pukul 18.05
- W3Crecommendation. “*CSS Font Module Level 3*”. <https://www.w3.org/TR/css-fonts-3/>. Diakses pada Kamis, 6 Januari 2022 pukul 1:30
- Wicaksono, F. 2015. Penerapan *Kansei Engineering* Pada rancangan *Antarmuka E-Learning* Berbasis *Web* (Studi kasus : STMIK CIC Cirebon). 8-29
- Yunidar, D., Majid, A. Z. A., & Muttaqien, T. Z. (2021). *Kansei analysis: Motorcycle of choice based on user preferences in the main commercial market area of Gedebage, Bandung*. In *Dynamics of Industrial Revolution 4.0: Digital Technology Transformation and Cultural Evolution* (pp. 138-142). Routledge.