

DAFTAR PUSTAKA

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). Desain yang Berpusat pada Pengguna. *Ensiklopedia Interaksi Manusia-Komputer*, 37(4), 445–456.
- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). User-Centered Design. *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 37(4), 445–456.
- Amalia, D. R., Narasati, R., & Dana, R. D. (2021). Pengembangan Pembelajaran Online Menggunakan Metode Contextual Learning Berbasis Film Animasi di Masa Pandemi. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 20(2), 283–290.
- Anton, S. (2019). *Pentingnya Sarana Bantu Navigasi Yang Di Miliki Oleh Distrik Navigasi Kelas Ii Semarang Dalam Menjaga Keselamatan Lalu Lintas Di Laut*. Semara: Karya Tulis Universitas Maritim Semarang.
- Asterina, D. (n.d.). *BAB II Teori Tipe Kepribadian*.
- Basuki, A. (2020). *Makna Warna Dalam Desain*. Surabaya: Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- BAB III DASAR TEORI*. (n.d.).
- Binus University Business School Laboratory. (2019). *Karakter Manusia Secara DISC*. <https://bbs.binus.ac.id/bbslab/2019/12/karakter-manusia-secara-disc/>.
- Christian, A., Hesinto, S., Patra No, J., Sukaraja Kecamatan Prabumulih Selatan, K., & Selatan STMIK Prabumulih, S. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih). In *Jurnal SISFOKOM* (Vol. 07).
- Doemilah, R. (n.d.). *Visual Evoked Response Dan Pemeriksaannya*.
- Domingo Muriel Garetta. (2020). *Dieter Rams: 10 Timeless Commandments for Good Design*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/dieter-rams-10-timeless-commandments-for-good-design>.
- Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan

- Evaluasi Antarmuka Website. *Seminar Nasional Official Statistics*, 2022(1), 573–584.
- Faizal, M., Adriyanto, A. R., & Kreatif, F. I. (2018). Perancangan Ulang Antarmuka Website Sebagai Media Informasi Perguruan Tinggi Universitas Telkom. *Serat Rupa Journal of Design*, 2(1), 54–66.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Febriantono, A. (2021). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INVENTORI PADA BENGKEL PURE PRODUCT MOTOR 1*. 7(2), 145–161.
- Gede, I., Suryawan, T., Agung, G., Satyawati, A. A., Wayan, I., Purnama, A., Dwi, M., & Arsana, P. (2022). Evaluasi dan Redesign Website Menggunakan System Usability Scale dan Automated Software Testing. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 11, 18–28. <https://doi.org/10.23887/jst-undiksha.v11i1>
- Goni, C. K. E., Opod, H., & David, L. (2016). Gambaran kepribadian berdasarkan tes Disc mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado semester 1 tahun 2016. In *Jurnal e-Biomedik (eBm)* (Vol. 4, Issue 2).
- Indra Kusuma, K., Andre Swari, R., & Pramesti, D. (n.d.). *RANCANG BANGUN WEBSITE PERPUSTAKAAN DIGITAL UNTUK ALTERNATIF PERPUSTAKAAN KONVENSIONAL MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING*.
- Informatika, S., & Polinema, A. (n.d.). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI KOTAKKU. SIAP*, 2020.
- Joni Kurniawan, W. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(3), 154–159.
- Kuntadi, H. (2004). *Gaya Pengambilan Keputusan Ditinjau Dari Tipe Kepribadian*. Yogyakarta: Thesis Universitas Gadjah Mada.
- Kurniasari, E. (2012). *Pengambilan Gaya Keputusan Ditinjau Dari Tipe Kepribadian*.

Psikostudia: Jurnal Psikologi, 1(1), 60–80.

Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap Beberapa Kesalahan Dalam Praktik. *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput*, 5(1), 77–86.

Monica, M. (2010). Pengaruh Warna, Tipografi, Dan Layout Pada Desain Situs. *Humaniora*, 1(2), 459–468.

Nistantya, G., Darwiyanto, E., & Hidayati, H. (2015). Evaluasi Kualitas Website Digital Library Telkom University Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis. *EProceedings of Engineering*, 2(3), 1–15.

Nugraheny Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta, D., & Janti Blok Lanud Adisutjipto, J. R. (2016). Analisis dan pada Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Kedirgantaraan (SENATIK): Vol. II*.

Perdana, I., Santosa, P. I., Setiawan, N. A., & Wimbari, S. (2021). Confirmation of Personality Types Using Visual Evoked Potential with User Interface Design Stimulus. *Journal of Computer Science*, 17(11), 1138–1146. <https://doi.org/10.3844/JCSSP.2021.1138.1146>.

PERPUSTAKAAN DIGITAL. (n.d.).

Praditya Wibisono, N., & Desain Fakultas Seni Rupa, J. (n.d.). *WEBSITE PERPUSTAKAAN DIGITAL INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.

Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1). www.youtube.com,

Putri, N. L., Wedayanti, A., Kadek, N., Wirdiani, A., Ketut, I., & Purnawan, A. (n.d.). *Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing*. 7(2).

Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed

- Design (GDD)(Studi Kasus: Masjid Ibnu Sina Jl. Veteran Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3313–3321.
- Saleh Abdul Rahman. (n.d.). *Pengertian, Manfaat, dan Kelebihan Perpustakaan Digital*.
- Saputra, R., & Widodo, T. (2019). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Dan Loyalitas Pengguna Pada Perpustakaan Digital (studi Kasus Pada Open Library Telkom University). *EProceedings of Management*, 6(2), 2273–2283.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- STUDI LMU. (2023). *Apa itu Disc, Karakteristik dan Tips Motivasi Kerja Berdasarkan DISC*. <https://www.studilmu.com/blogs/details/apa-itu-disc-karakteristik-dan-tips-motivasi-kerja-berdasarkan-disc>.
- Telkom University Open Library. (n.d.). *About Us*. Retrieved September 1, 2023, from <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/aboutus.html>.
- Wahyu, S., & Hapsari, I. N. (n.d.). Perancangan Interaksi Panduan Pembelajaran Berbasis Personalisasi Menggunakan Activity-Centered Design Designing Interaction for Personalized Learning Guide Using Activity-Centered Design. *Cogito Smart Journal* |, 7(2), 2021.
- Wardy, A., & Djamil, M. (n.d.). *ANALISIS PROFILE KEPERIBADIAN MENGGUNAKAN DISC YANG MEMPENGARUHI PENYELESAIAN STUDI MAHASISWA MAGISTER MANAJEMEN UMB KAMPUS KRANGGAN*.
- Widayanti, Y. (n.d.). *PENGELOLAAN PERPUSTAKAAN DIGITAL*.