

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arif Kurniawan Putra, Nita P. A. Hidayat, and Reni Amaranti, “Pengendalian Bahan Baku menggunakan Metode Min-Max Stock pada Kopi Badjoeri,” *Bandung Conference Series: Industrial Engineering Science*, vol. 4, no. 1, pp. 286–295, Feb. 2024, doi: 10.29313/bcsies.v4i1.11205.
- [2] T. A. Siahaan and T. A. Kurniawan, “Pengembangan Sistem Manajemen Persediaan Bahan Baku berbasis Web (Studi Kasus: RM. Lalapan Ala Dewi),” 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [3] M. A. Al Thareq, E. N. Alam, and N. I. Utama, “SEIKO : Journal of Management & Business Pembangunan Website Manajemen Inventori Bahan Baku Makanan Pada Rumah Makan Alam Mutiara Menggunakan Metode RAD (Rapid Application Development),” *SEIKO : Journal of Management & Business*, vol. 6, no. 1, pp. 144–155, 2023.
- [4] M. Iqbal, G. I. Marthasari, and I. Nuryasin, “Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada Perancangan Aplikasi Darurat Berbasis Android,” *REPOSITOR*, vol. 2, no. 2, pp. 201–214, 2020.
- [5] L. Kirby, H. Tolle, and A. Hendra Brata, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Social Crowdsourcing Bencana Alam menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD),” 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] S. Aisa and ST. A. D. Ghani, “Implementasi Aplikasi Berbasis Android Pengembangan Ide Resep Makanan Dan Minuman Pada Restoran,” *Jurnal Teknologi Informasi*, Jun. 2021.
- [7] F. P. Putra and A. Tedyyana, “SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe,” May 2021. [Online]. Available: <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

- [8] S. Sukriandi and N. Cahyono, “Analisis UI/UX dan Front End Aplikasi Desain Rumah Menggunakan Human Centered Design,” *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, vol. 17, no. 1, pp. 135–142, Apr. 2023, doi: 10.33998/mediasisfo.2023.17.1.779.
- [9] F. Candra Wardana and I. Gusti Lanang Putra Eka Prisma, “Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile,” *JEISBI*, vol. 03, 2022.
- [10] C. Ravelino, Y. Alfa Susetyo, and K. Satya Wacana, “Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 7, no. 1, p. 2023, 2023, doi: 10.35870/jti.
- [11] M. Khalifah Milano and I. Muhimmah, “Pengembangan Sistem Front-End Pada PMTCINVENTORY Berbasis Mobile Menggunakan Metode Waterfall,” vol. 19, pp. 100–109, 2024.
- [12] Khoirunnisa, Shafira, and Citra Sondari, Mery, “Analisis User Experience Aplikasi Halo Hermina Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, vol. 2, no. 1, 2024.
- [13] M. Ibrahim, A. Mustanir, A. Astinah Adnan, and N. Alizah P, “Pengaruh Manajemen Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa Terhadap Peningkatan Partisipasi Masyarakat Di Desa Bila Riase Kecamatan Pitu Riase Kabupaten Sidenreng Rappang,” *Movere Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 56–62, Aug. 2020, doi: 10.53654/mv.v2i2.118.
- [14] H. Halima and D. Pravitasari, “Penerapan Metode Economic Order Quantity Sebagai Upaya Pengendalian Persediaan Bahan Baku Tepung Pada Rifani Bakery Blitar,” *Jurnalku*, vol. 2, no. 2, pp. 155–166, May 2022, doi: 10.54957/jurnalku.v2i2.184.
- [15] N. Lailla and I. Tarmizi, “Prosiding Konferensi Nasional Ekonomi Manajemen dan Akuntansi (KNEMA) Journal Homepage Pengaruh Kesadaran Halal dan Bahan Makanan Terhadap Minat Beli Makanan di Food Courd UMJ”.

- [16] R. Ronaldo and A. Ardoni, "Pembuatan Aplikasi Mobile 'Wonderful of Minangkabau' sebagai Gudang Informasi Pariwisata di Sumatera Barat Melalui Website Kodular," *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 88–93, Dec. 2020, doi: 10.24036/ib.v2i1.90.
- [17] P. Bisnis Berbasis E-Commerce, B. Huda, and B. Priyatna, "Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce," *SYSTEMATICS*, vol. 1, no. 1, pp 81-88, Dec. 2019.
- [18] A. P. Wahyu and R. Fatimah Setiawati, "Perancangan Aplikasi Calon Pegawai Yayasan Pendidikan Telkom," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 2, Apr. 2022, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss2.2022.754.
- [19] W. Muslimin and E. Zuraidah, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Desain UI/UX Prototype SPP Metode Human Centered Design," *Media Online*, vol. 4, no. 2, pp. 746–756, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i2.1081.
- [20] V. Tasril, M. Zen, E. S. Fitriani, and A. D. Putra, "Desain UI/UX Prototipe Pembelajaran Berbasis Game Kosakata Bahasa Inggris Dengan Metode HCD," *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 6, no. 1, 2023.
- [21] F. D. Anastasia and I. V. Papatungan, "Implementasi Bloc Pattern Pada Pengembangan Front-End Fitur Top Up LinkAja Aplikasi M-BANKING AGEN46 Dengan Teknologi Flutter (STUDI KASUS : PT. BANK NEGARA INDONESIA TBK)," *Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi*, vol. 2, no. 1, Sep. 2022, doi: 10.20885/snati.v2i1.14.
- [22] H. Haniefam, A. B. Prasetijo, and D. Eridani, "Perancangan Front-End Aplikasi Reservasi Talanoa Kopi and Space Menggunakan Framework Flutter Designing the Front-End of Talanoa Coffee and Space Reservation App Using Flutter Framework," *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 1, no. 3, pp. 120–125, 2022, doi: 10.14710/jtk.v1i3.36899.

- [23] S. N. Oktaviani, C. Fikri Aziz, and B. M. Sulthon, “KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype,” *Media Online*, vol. 2, no. 6, pp. 225–233, 2022, [Online]. Available: <https://djournals.com/klik>
- [24] R. Theophilia Tayane *et al.*, “Perancangan UI/UX Pada Prototipe Website Perusahaan Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus: PT. Real Media Lab),” vol. 13, no. 1, 2024.
- [25] S. Khoirunnisa and M. Citra Sondari, “Analisis User Experience Aplikasi Halo Hermina Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, vol. 2, no. 1, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms>
- [26] L. Maharani, “EasyChair Preprint Systematic Literature Review: Evaluate User Experience On the Ticket Booking Application Systematic Literature Review: Evaluate User Experience On the Ticket Booking Application,” 2021. [Online]. Available: <https://scholar.google.com>.
- [27] Y. Wijayanti, S. Suyoto, and A. T. Hidayat, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 1, pp. 10–17, Apr. 2023, doi: 10.25008/janitra.v3i1.169.
- [28] Putro, S., Kusriani, K., & Kurniawan, M. P. (2020). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul. *Creative Information Technology Journal*, 6(1), 27. <https://doi.org/10.24076/citec.2019v6i1.242>