

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. B. Transportasi *et al.*, “Bab I Pendahuluan,” pp. 1–5, 2013.
- [2] A. Rahma, “Intip Teknologi Canggih Jembatan Timbang Kulwaru,” *www.economy.okezone.com*, 2022. <https://economy.okezone.com/read/2022/01/27/320/2538456/intip-teknologi-canggih-jembatan-timbang-kulwaru> (accessed Apr. 05, 2023).
- [3] Badan Kebijakan Transportasi Kementrian Perhubungan, “Kajian Pengendalian Over Dimensi Over Loading,” *baketrans.dephub.go.id*, 2021. <https://baketrans.dephub.go.id/berita/kajian-pengendalian-over-dimensi-over-loading> (accessed Apr. 14, 2023).
- [4] Biro Komunikasi dan Informasi Publik Kementrian Perhubungan, “Upaya Hapus ODOL, KEMENHUB Dorong Penerapan Sistem Manajemen Keselamatan Perusahaan Angkutan Barang,” *dephub.go.id*, 2021. <https://dephub.go.id/post/read/upaya-hapus-odol,-kemenhub-dorong-penerapan-sistem-manajemen-keselamatan-perusahaan-angkutan-barang#>
- [5] F. Fernando, “Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang,” *TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, vol. 7, no. 2, p. 101, 2020, doi:10.26858/tanra.v7i2.13670.
- [6] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, “Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking,” *Simp. Nas. RAPI XVIII FT UMS*, pp. 364–370, 2019.
- [7] F. Staiano, *Designing and Prototyping Interfaces with Figma*.
- [8] R. Bangun, A. Mobile, P. Carriage, and B. Android, “Ton,” vol. 3, no. 2, pp. 151–160, 20.
- [9] P. Mandarani and A. Putra Arlis, “Perancangan Prototype Pengontrolan Jembatan Timbangan Oto Menggunakan Arduino Berbasis Web (Studi Kasus: Unit Pelaksana Penimbangan Kendaraan Bermotor (UPPKB) Lubuak Buayo Kota Padang),” pp. 152–160, 2017, doi:10.21063/pimimd4.2017.152-xx.
- [10] Putri dan Francisca Shella Ratna, “Perancangan Aplikasi Jembatan Timbang di PT. Daya Manunggal,” *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 17–41, 2020.

- [11] S. Abdurahman, *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Jl. Adhyaksa No.2 Kayutangi Banjarmasin, Kalimantan Selatan, 2019.
- [12] W. Wibawanto and R. Nugrahani, "Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi," *J. Imajin.*, vol. XI, no. 1, pp. 9–18, 2017.
- [13] "aplikasi mobile memiliki user interface dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh platform mobile . Aplikasi mobile juga telah dirancang khusus untuk platform mobile ( misalnya IOS , android , atau windows mobile ).," vol. 7, no. 2, pp. 58–65, 2019.
- [14] B. A. B. Iii, "Bab iii sistem layanan uppkb gentong," 2015.
- [15] I. A. Syarif and A. M. Prasetya, "Aplikasi Weigh in Motion Menggunakan Metode Estimasi Untuk Mengukur Beban dan Kecepatan Kendaraan Bergerak," vol. 3, no. 1, pp. 14–20, 2019.
- [16] I. N. Pratama, "Analisis Efektivitas Praktek Pengelolaan Sampah Zero," vol. 1, no. 2, pp. 4–8, 2023.
- [17] F. C. Wardana, I. G. Lanang, and P. Eka, "Perancangan Ulang UI& UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 03, no. 04, pp. 1–12, 2022.
- [18] K. Maharani, "Perancangan kampanye sosial „minimalkan penggunaan kantong plastik“ melalui desain komunikasi visual," 2016, [Online]
- [19] Juleha Br Pinem, "Analisis Kemampuan Siswa Menentukan 5W+ 1H dalam Teks Berita Kelas V SD Negeri 064020 Medan Sunggal Tahun Pelajaran 2020/2021," *Conv. Cent. Di Kota Tegal*, vol. 4, no. 80, p. 4, 2021.
- [20] "Pemasaran Agribisnis - Neneng Kartika Rini, M. P - Google Books.
- [21] L. S. Musianto, "Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian," *J. Manaj. dan Wirausaha*, vol. 4, no. 2, pp. 123–136, 2002, doi: 10.9744/jmk.4.2.pp.123-136.
- [22] A. Meilinda, Hairunnisa, and K. A. Sary, "Analisis Unique Selling Proposition pada Kegiatan Promosi Rumah Makan Geprek Express," *Ilmu Komun.*, vol. 6, no. 2, pp. 28–42, 2018, [Online]. Available: [ejournal.ilkom.fisip-unmul.org](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.org)
- [23] L. B. Hasiholan and Y. R. DJ, "Strategi Positioning Dalam Upaya Membangun Brand," *J. Penelit. IPTEKS*, vol. 4, no. 2, pp. 229–240, 2019, [Online]. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/common/article/view/1950>

- [24] I. A. DHARMAWAN, "Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif" *Budid. AYAM RAS PETELUR (Gallus sp.)*, vol. 21, no. 58, pp. 99–104,
- [25] Y. K. Herdiyanto, D. H. Tobing, and N. Vembriati, "Stigma Terhadap Orang Dengan Gangguan Jiwa Di Bali," *Inq. J. Ilm. Psikol.*, vol. 8, no. 2, pp. 121–132, 2017, doi: 10.51353/inquiry.v8i2.148.
- [26] N. Nilamsari, "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif," *Wacana*, vol. 13, no. 2, pp. 177–181, 2014.
- [27] Arsyad Achmadi, Junaedi, D., & Darwiyanto, E. (2017). Rekomendasi User Interface Pada Website Dikti Menggunakan Metode Goal Directed Design. *E-Proceeding of Engineering*, 4(3), 5063–5069.
- [28] Satrio Bagaskoro, A., Fauzi, R., & Ambarsari, N. (2020). Perancangan User Interface Berdasarkan User Experience Aplikasi E-Learning Dengan Menggunakan Metode User-Centered Design Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Studi Kasus : Sma Santa Maria 3 Cimahi User Interface Design Based on User Experience of E-Learn. *E-Proceeding of Engineering*, 7(2), 7565–7573.
- [29] Ben Shneiderman, C. P. (2004). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-computer Interaction* (4th Editio). Addison Wesley.
- [30] Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *Jurnal Barik*, 2(3), 202–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [31] I. N. Pratama, "Penerapan Teknologi Digital dalam Pengelolaan Jalan," *Jurnal Transportasi*, vol. 5, no. 2, pp. 123–130, 2020.