

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis, Vol.8, No.2, Desember*, 61-69.
- Afdjani, H. (2014). *Ilmu Komunikasi Proses dan Strategi*. Tangerang: Indigo Media.
- Albani, L., & Lombardi, G. (2011). *User Centred Design for EASYREACH*. AAL Program.
- Apruebo, R. A. (2005). *Sport pshicology*. Manila: UST Publishing House.
- Aziz, A. (2017, Juli). KOMUNIKASI PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK DALAM PENDIDIKAN ISLAM. *1(2)*, 176-177.
- Darmawan, D. D. (2007). MENGENAL TEKNOLOGI INFORMASI. 1.
- Darmawan, D. D. (2007). MENGENAL TEKNOLOGI INFORMASI. 3-5.
- Galitz, W. O. (t.thn.). *The Essential Guide to User Interface Design*. Wiley Computer Publishing.
- Indriani, A. (2014, Juni 21). Klasifikasi Data Forum dengan menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier.
- ITU-T. (2012). *Overview of the Internet of things*. Geneva, Switzerland: International Telecommunication Union.
- Johnson, D. W. (1993). *Reaching Out: Interpersonal Effectiveness and Self-Actualization*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kurniawan, W., Suprianto, A., & Sumardiyono, B. (2016). RANCANGAN SISTEM FORUM DISKUSI ONLINE UNTUK PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI ANTARA DOSEN DAN MAHASISW. *Jurnal Rekayasa Informasi, Vol. 5, No.2, , 43-51*.
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. ElexMediaKomputindo.
- Mulyadi. (2016). *Pengelolaan Perpustakaan Digital*. Palembang, Indonesia: NoerFikri.
- Nguyen, L. (2020). WEBSITE DESIGN AND DEVELOPMENT. 14-15.
- Nofrion. (2018). *KOMUNIKASI PENDIDIKAN Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi*. (E. Wahyudin, Penyunt.) Jakarta, Indonesia: PRENADAMEDIA GROUP.

- Pambajen, F. R., & Ardiansyah. (2019). Pengembangan User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Aplikasi Cashoop Untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi . *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 20-23.
- Pitaloka, M. (2017, Januari). Peran Komunitas Seni Rupa “ORAT-ORET” sebagai Wadah Ekspresi Seni. 66.
- Pribadi, D. B. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). Analisis dan perancangan desain sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 14 No. 1, Juni , 76-86.
- Ricki, & Devitra, J. (September 2019). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KARYAWAN TERBAIK PADA PT. WAHYU PERDANA PERSADA DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi Vol.4*, 255.
- Santoso, I. (2004). *Interaksi Manusia dan Komputer* (Vol. 2). (S. Suyantoro, Penyunt.) Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Wulandari, R. F. (2007). Materi Pokok Dasar-Dasar Informasi.
- Zamri, K. Y., & Al Subhi, N. N. (2015). 10 User Interface Elements for Mobile Learning. 5-6.