**DAFTAR PUSTAKA**

Eunike Irene Kumaseh, Costantein Imanuel Sarapil, Ganjar Ndaru Ikhtiagung, Erlin Puspaputri (2021), *Kontribusi Peran Perempuan Pesisir Terhadap Kebutuhan Ekonomi Keluarga di Kampung PettaK Kabupaten Kepulauan Sanghie.* (Jurnal Ilmiah Tindalung, Volume 7,Nomor 1, Maret 2021)

Rahadi Deli saputra , Lina Listiani, Mardiyana (2022). Sistem Pakar Deteksi Kerusakan Komputer Menggunakan Metode Forward Chaining (Institut Teknologi dan Bisins Stikom Bali - Seminar)

Hidayatullah Himawan, Mangaras Yanu F (2020). *Interface User Experience*. (Lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat UPN veteran Yogyakarta.)

Deni Hardianto (2015), *pemanfaatan Software komputer untuk meningkatkan kecerdasan emosi (EQ) anak*,( FIP UNY )

Undang-undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. https://Indonesiabaik.id/index.php/infografis/frekuensi-dan-penggunaan-

komputer-3 (diakses pada 12 oktober 2023)

[https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/22/ini-gadget-yang-banyak-](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/22/ini-gadget-yang-banyak-digunakan-warga-ri-untuk-akses-internet) [digunakan-warga-ri-untuk-akses-internet](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/22/ini-gadget-yang-banyak-digunakan-warga-ri-untuk-akses-internet) (diakses pada 18 oktober 2023)

Rifqi Taufiq Maulana (2020), *Perancangan Tampilan Antarmukauser Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctenik,* (Universitas Islam Indonesia,)

Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis,* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2009).

Dwi Purnomo, *Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi*, (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan Vol.2 No.2,2017)

Joko Suwarno, Willis Puspita Sari, Agus heri Yunial, Achmad Luthfi Fuadi, A. Nurul Anwar, *Sosialisasi dan pelatihan Perakitan komputer pada MTS Al Hidayah*, (Jurnal Ilmu Komputer JIK Vol. IV no. 01, 2020)

Diah Aryani, Muhammad Nur Ihsan, Puspita Setiyani, *Prototype System Absensi Dengan Metode Face Recognition Berbasis ArdUI no Pada SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang,* (STMIK AMIKOM Yogyakarta,2017).

Kusrianto, Adi. 2007. *PengantarDesainKomunikasi Visual*. (Yogyakarta :Andi) Hidayat, Wahyu, Anita B. Wandayana, Recha Fadriansyah. 2016. *“Perancangan*

*Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi Di SMK Avicena Rajeg Tangerang”*.( Jurnal CERITA Vol. 2 No. 1 – Februari 2016)

Sriwitari, Ni Nyoman dan Widnyana, Gusti Nyoman. 2014. *Desain Komunikasi Visual.* (Yogyakarta: Graha Ilmu).

Dita Syifani, Ardiansyah Dores, *Aplikasi Sistem Rekam Medis di Puskesmas Kelurahan Gunung,* (Jurnal Sistem Informasi fakultas ilmu komputer Universitas Mercu Buana Volume 9, Nomor 1, 2018)

Chen, J.-W., dan Zhang, J. *Comparing Text-based and Graphic Tampilan Antarmukas for Novice and Expert Users*. (AMIA Annu Symp Proc. 2007:125.)

Pressman, R. *Software Engineering: a practitioner’s approach*. (McGraw-Hill.

New York.2010:406.)

Chandra, T. 2013:2. *Evaluasi Tampilan AntarmukaDesain Sistem Informasi Perpustakaan Pada perguruan Husni Thamrin Medan*. ( Jurnal Times Vol II no 2 )

Nurafni Ayu Ningsih, Muhammad Rois Abidin (2021), *Perancangan Design Tampilan AntarmukaWebsite Pada Pet Shop Azria di Kabupatern Lamongan*, (Jurnal Barik, Vol. 2 No. 3)

https://uxdesign.cc/figma-to-video-prototyping-easy-way-in-3-steps- d7ac3770d253 (diakes pada 4 oktober 2023)