

Daftar Pustaka

- [1] S. Ahdan, A. Sucipto, and Y. Agus Nurhuda, "Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children's Multiple Intelligence Based on Android," *Semin. Nas. Tek. Elektro 2019*, no. November, pp. 554–568, 2019.
- [2] R. Setiawan, "Apa Itu Prototype? Kenapa Itu Penting?," 2021. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/> (accessed Nov. 05, 2021).
- [3] Arsyad Achmadi, D. Junaedi, and E. Darwiyanto, "Rekomendasi User Interface Pada Website Dikti Menggunakan Metode Goal Directed Design," *e-Proceeding Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 5063–5069, 2017.
- [4] I. Rochmawati, "Iwearup.Com User Interface Analysis," *Visualita*, vol. 7, no. 2, pp. 31–44, 2019, doi: 10.33375/vsl.v7i2.1459.
- [5] S. Setiawansyah, Q. J. Adrian, and R. N. Devija, "Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience," *J. Manaj. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 24–36, 2021, doi: 10.34010/jamika.v11i1.3710.
- [6] F. E. Permana, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, "Perancangan User Experience Sistem Informasi Manajemen Magang pada Jurusan Sistem Informasi Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 9, pp. 2858–2867, 2020.
- [7] A. Oktari and N. D. Silvia, "Pemeriksaan Golongan Darah Sistem ABO Metode Slide dengan Reagen Serum Golongan Darah A , B , O," *J. Teknol. Lab.*, vol. 5, no. 2, pp. 49–54, 2016, [Online]. Available: <https://teknolabjournal.com/index.php/Jtl/article/view/78>
- [8] A. B. W. Putra, D. S. B. Utomo, and M. D. Rahmawan, "Verifikasi Golongan Darah Manusia Berbasis Citra Dijital Menggunakan Logika Fuzzy," *JST (Jurnal Sains Ter.)*, vol. 4, no. 1, pp. 23–32, 2018, doi: 10.32487/jst.v4i1.448.
- [9] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, "Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2019, doi:

10.35138/organum.v2i1.51.

- [10] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [11] T. Albert, J. A. Nugroho, and R. W. Hapsari, “Perancangan Ulang UI/ UX Website sebuah Perusahaan Farmasi,” *Rupaka*, vol. 4, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/view/17009>
- [12] S. Wahyudi, “PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KLINIK BERBASIS WEB (Studi Kasus : Klinik Surya Medika Pasir Pengaraian),” *Riau J. ofComputer Sci.*, vol. 06, no. 01, pp. 50–57, 2020, [Online]. Available: <http://e-journal.upp.ac.id/index.php/RJOCS/article/view/1979>