

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. A. Surya, "PERANCANGAN WORKSTATION UNTUK KEGIATAN MENJAHIT DI RUMAH," *e-Proceeding of Art & Design*, vol. 4, no. 3, pp. 1494-1500, 2017.
- [2] M. Beddu, "PENGARUH MINAT DAN MOTIVASI BERWIRAUSAHA PEREMPUAN TERHADAP PENGEMBANGAN USAHA MENJAHIT DI KOTA PAREPARE," *Jurnal Ilmiah Pena*, vol. 1, no. 1, pp. 36-49, 2018.
- [3] I. Mufita, S. Widayati dan L. A. Setiyaningsih, "PENINGKATAN PRODUKTIFITAS KELOMPOK USAHA JAHIT MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MASKER, KONEKTOR DAN RANCANGAN KEUANGAN SEDERHANA," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 42-49, 2021.
- [4] C. M. Y. Siahaan, E. R. Syahputra dan Nurjamiyah, "PROMOSI JASA MENJAHIT BERBASIS WEB DENGAN FITUR LIVE CHAT (STUDI KASUS OKTA TAILOR)," *JIKSTRA*, vol. 02, no. 02, pp. 56-65, 2020.
- [5] N. Novianti dan R. Setiawan, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI JASA MENJAHIT BERBASIS WEB PADA GANESHA TAILOR GARUT," *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, vol. 13, no. 2, pp. 246-253, 2016.
- [6] Ramaita, Armaita dan P. Vandelis, "HUBUNGAN KETERGANTUNGAN SMARTPHONE DENGAN KECEMASAN (NOMOPHOBIA)," *Jurnal Kesehatan*, vol. 10, no. 2, pp. 89-93, 2019.
- [7] B. M. S. Nirmala, "METODE SPRINT DESIGN PADA PERANCANGAN APLIKASI MOBILE BOOKING ONLINE FASTBOAT DI BALI," *SENSITIF (Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknik Informatika)*, pp. 1273-1281, 2019.
- [8] P. Kotler dan K. L. Keller, *Marketing Management*, New Jersey: Person Prentice Hall, Inc., 2016.
- [9] L. R. Hutabarat, "ANALISA KEPUASAN KONSUMEN PADA ARIES TAILOR PEKANBARU," *Jurnal Ilmiah Skylandsea*, vol. 2, no. 2, pp. 150-156, 2018.
- [10] E. R. Wulansari, "TINGKAT KEPUASAN PELANGGAN PADA MODISTE OMAH JAHIT DYAH WAHYU DI KECAMATAN MAGELANG SELATAN," *UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG*, pp. 1-70, 2019.
- [11] D. A. Anggara, W. Harianto dan A. Aziz, "PROTOTIPE DESAIN USER INTERFACE APLIKASI IBU SIAGA MENGGUNAKAN LEAN UX," *KURAWAL Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, vol. 4, no. 1, pp. 58-74, 2021.
- [12] R. A. Yudarmawan, A. K. O. Sudana dan D. M. S. Arsa, "Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan," *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 1-12, 2020.

- [13] D. Priyono, A. Ramdhani dan R. Hardian, “DESAIN USER INTERFACE INFORMASI PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MELALUI MEDIA DIGITAL WEBSITE,” *Jurnal DESAIN*, vol. 7, no. 3, pp. 223-242, 2020.
- [14] M. N. El Ghiffary, T. D. Susanto dan A. Herdiyanti, “Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride),” *JURNAL TEKNIK ITS*, vol. 7, no. 1, pp. 143-148, 2018.
- [15] A. M. Lukman dan D. Aryanto, “APLIKASI EDUKASI EKOSISTEM PENGENALAN DUNIA HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID,” *Evolusi: Jurnal Sains dan Manajemen*, vol. 7, no. 2, pp. 58-65, 2019.
- [16] M. Siregar dan I. Permana, “RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS MOBILE UNTUK NAVIGASI KE ALAMAT PELANGGAN TV BERBAYAR (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru),” *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 82-94, 2016.
- [17] S. Surahman dan E. B. Setiawan, “Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan,” *ULTIMA InfoSys*, vol. VIII, no. 1, pp. 35-42, 2017.
- [18] H. Kusniyati dan N. S. P. Sitanggang, “APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID,” *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, vol. 9, no. 1, 2016.
- [19] N. R. Ashshiddiqy, N. L. P. N. S. P. Astawa, B. P. W. Nirmala dan A. I. Ita, “Perancangan Mobile Application untuk Startup montirkeliling.com dengan Metode Design Sprint,” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 10, no. 3, pp. 238-250, 2021.
- [20] Anonim, “Project maps,” [Online]. Available: <http://help-nv.qsrinternational.com/12/win/v12.1.110-d3ea61/Content/vizualizations/project-maps.htm>. [Diakses 20 Mei 2022].
- [21] Core Method, “Decision Matrix,” Core Method, [Online]. Available: <https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase4-decide/decision-matrix>. [Diakses 20 Mei 2022].
- [22] D. W. T. Putra dan R. Andriani, “Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD,” *Jurnal TEKNOIF*, vol. 7, no. 1, 2019.
- [23] S. S. Romadhon dan Desmulyati, “PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA KOPERASI BUMI SEJAHTERA JAKARTA,” *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, vol. 3, no. 1, 2019.
- [24] F. Sonata dan V. W. Sari, “Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer,” *Jurnal Komunika (Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika)*, vol. 8, no. 1, pp. 22-31, 2019.

- [25] W. Aprianti dan U. Maliha, "SISTEM INFORMASI KEPADATAN PENDUDUK KELURAHAN ATAU DESA STUDI KASUS PADA KECAMATAN BATI-BATI KABUPATEN TANAH LAUT," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 21-28, 2016.
- [26] K. E. Kendall dan J. E. Kendall, *System Analysis and Design NINTH EDITION*, New Jersey: Pearson, 2014.
- [27] M. N. El Ghiffary, T. D. Susanto, and A. H. Prabowo, "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrider)," *J. Tek. ITS*, vol. 7, no. 1, 2018, doi: 10.12962/j23373539.v7i1.28723.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL