

## DAFTAR PUSTAKA

- Abascal, J., Barbosa, S., Fetter, M., Gross, T., Palanque, P., Winckler, M. (2015). Human-Computer Interaction – INTERACT 2015. *15th IFIP TC 13 International Conference Bamberg, Germany, September 14-18, 2015 Proceedings, Part IV*.
- Alexis, L. & Mathews, L. (2019). Database Management System. *LeonTECHWorld*.
- Alter, S. (2008). Defining Information Systems as Work Systems: Implications for the IS Field. *USF Scholarship: a digital repository @ Gleenson Library Geschke Center*, 5-6.
- Amangeldiyev, Y., Muhsinin, & Fandhika, S. R. (2013). *Sistem Input / Output*. Dikutip pada bulan Mei 2013 dari : [sidiq.mercubuana-yogya.ac.id](http://sidiq.mercubuana-yogya.ac.id).
- Ambler, S. W. (2020). *UML 2 Use Case Diagramming Guidelines*. Dikutip pada tahun 2020 dari : [agilemodeling.com/style/useCaseDiagram.htm#SystemBoundaryBoxes](http://agilemodeling.com/style/useCaseDiagram.htm#SystemBoundaryBoxes).
- Bangsa, D. C. (2016). Perancangan Desain Antarmuka Untuk Mobile Game Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Siswa Kelas VIII SMP. *Tugas Akhir Sarjana Teknik Pada Bidang Studi Desain Komunikasi Visual Program S-1 Jurusan Desain Produk Industri Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember*, 10-11.
- Berlianty & Destiana, T. (2015). *Aplikasi Pembelajaran “Mari Mengenal Waktu” Sebagai Alternatif Pembelajaran Untuk Anak Kelas Satu Sekolah Dasar*. Dikutip pada tahun 2015 dari : [repository.widyatama.ac.id](http://repository.widyatama.ac.id).
- Binus University School of Computer Science (2016). *Use Case Description*. Dikutip pada tanggal 15 Juni 2016 dari : [sis.binus.ac.id](http://sis.binus.ac.id).
- Binus University School of Computer Science (2019). *Model-Model Diagram UML*. Dikutip pada tanggal 15 Mei 2019 dari : [sis.binus.ac.id](http://sis.binus.ac.id).

- Calvary, G. (2015). Worth-Centered Design in Practice: Lessons from Experience and Research Agenda. *IFIP Conference on Human-Computer Interaction, Interact 2015: Human-Computer Interaction pp 123-139.*
- Camara, F., Calvary, G., Demumieux, R. (2013). The PEW Framework For Worth Mapping. *In: Kotzé, P., Marsden, G., Lindgaard, G., Wesson, J., Winckler, M. (eds.) INTERACT 2013, Part IV. LNCS, vol. 8120, pp. 667–674.*
- Cockton, G. (2009). Getting There: Six Meta-principles and interaction design. *In: Proceedings of the 27th International Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI 2009, pp. 2223–2232.*
- Date, C. J. (2000). Introduction to Database System. *7 Edition, Addison Wesley.*
- Derclaye, E. (2017). What is a Database?. *The Journal of World Intellectual Property, 3.*
- Developers (2020). *Meet Android Studio.* Dikutip pada tanggal 20 Juli 2020 dari : [developer.android.com/studio/intro](https://developer.android.com/studio/intro)
- Elamasri, R. & Navathe, S. (2000). Fundamentals of Database System. *3 Edition, Pearson Education.*
- Friedman, B., Kahn Jr., P.H., Borning, A., Huldtgren, A. (2013). Value sensitive design and information systems. *In: Doorn, N., et al. (eds.) Early Engagement and New Technologies: Opening Up the Laboratory, pp. 55–95.*
- Guru99 (2013). *What is DBMS? Application, Types, Example, Advantages, Disadvantages.* Dikutip pada tahun 2013 dari : [guru99.com/what-is-dbms.html](http://guru99.com/what-is-dbms.html).
- Guru99 (2019). *Prototyping Model in Software Engineering: Methodology, Process, Approach.* Dikutip pada tahun 2019 dari : [guru99.com/software-engineering-prototyping-model.html](http://guru99.com/software-engineering-prototyping-model.html).
- Guru99 (2019). *UML Class Diagram Tutorial with Examples.* Dikutip pada tahun 2019 dari : [guru99.com/uml-class-diagram.html](http://guru99.com/uml-class-diagram.html).
- Hadi, A. K. (2012). *Application Software.* Iraq: Faculty of IT College Network Department, University of Babylon.

- Herdani, F. A. (2019). *Sistem Manajemen Basis Data*. Dikutip pada bulan Oktober 2019 dari : [researchgate.net/publication/336513475\\_Sistem\\_Manajemen\\_Basis\\_Data](https://www.researchgate.net/publication/336513475_Sistem_Manajemen_Basis_Data).
- Interaction Design Association (2020). *Interaction Design as defined by the IxDA*. Dikutip pada tahun 2020 dari : [ixda.org](https://www.ixda.org).
- Khozin, A. (2013). Persepsi Pemustaka Tentang Kinerja Pustakawan Pada Layanan Sirkulasi di Perpustakaan Daerah Kabupaten Sragen. *Undergraduate thesis, Ilmu Perpustakaan, Universitas Diponegoro*, 33.
- Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2011). *E-Commerce*. USA: Pearson Education.
- Lupton, E. (2017). *Design is Storytelling*. New York: Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum.
- Otero, N., José, R. (2011). Considering worth and human values in the design of digital public displays. In: Symonds, J. (ed.) *Emerging Pervasive and Ubiquitous Aspects of Information Systems: Cross-Disciplinary Advancements*, pp. 248–260.
- Pressman, R. S. & Maxim B. R. (2015). *Software Engineering a Practitioner's Approach. Eighth Edition*.
- PT Cloud Hosting Indonesia (2019). *Sistem Informasi Manajemen : Pengertian, Fungsi, Tujuan, Manfaat, dan Contohnya*. Dikutip pada tanggal 27 Desember 2019 dari : [idcloudhost.com](https://www.idcloudhost.com).
- Rouse, M. (2014). *E-Business (Electronic Business)*. Dikutip pada tahun 2014 dari : [searchcio.techtarget.com/definition/e-business](https://www.searchcio.techtarget.com/definition/e-business).
- Schofield, T. (2020). *What is a Prototype? - Definition, Function & Theory*. Dikutip pada tanggal 11 Maret 2020 dari : [study.com](https://www.study.com).
- Strate School of Design (2018). *What is design?.* Dikutip pada tahun 2018 dari : [strate.education/gallery/news/design-definition](https://strate.education/gallery/news/design-definition).
- Surbhi, S. (2016). *Difference Between E-Commerce and E-Business*. Dikutip pada tanggal 13 Desember 2016 dari: [keydifferences.com/difference-between-e-commerce-and-e-business.html](https://www.keydifferences.com/difference-between-e-commerce-and-e-business.html)

- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi Vol. 7 No. 2 Mei 2018*, 152.
- Tanudjaja, C. (2018). Perbedaan *Wireframe*, *Mockup*, dan *Prototype*. Dikutip pada tanggal 19 Januari 2018 dari : [sis.binus.ac.id](http://sis.binus.ac.id).
- Tegarden, D., Denis, A. & Wixom, B. H. (2013). *System Analysis and Design with UML*. Singapore: John Wiley & Sons, Inc.
- Visual Paradigm (2019). *UML Class Diagram Tutorial*. Dikutip pada tahun 2019 dari : [visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/uml-class-diagram-tutorial/](http://visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/uml-class-diagram-tutorial/).
- Visual Paradigm (2019). *What is Activity Diagram*. Dikutip pada tahun 2019 dari : [visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/what-is-activity-diagram/](http://visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/what-is-activity-diagram/).
- Visual Paradigm (2019). *What is Entity Relationship Diagram*. Dikutip pada tahun 2019 dari : [visual-paradigm.com/guide/data-modeling/what-is-entity-relationship-diagram/](http://visual-paradigm.com/guide/data-modeling/what-is-entity-relationship-diagram/).
- Visual Paradigm (2019). *What is Use Case Diagram*. Dikutip pada tahun 2019 dari : [visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/what-is-use-case-diagram/](http://visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/what-is-use-case-diagram/).
- Vu, P. (2013). A worth centered development approach to information management system design. *Master thesis, Aalto University, p. 107*.