

DAFTAR PUSTAKA

- Galitz, W. O. (2002). *The Essential Guide to User Interface Design*. Ed ke-2. Canada: John Wiley & Sons.
- Gothelf, J. & Seiden J (2021). *Lean UX – Designing Great Products with Agile Teams*. Sebastopol, CA : O'Reilly.
- Hartson, R. & Pyla, P. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Massachusetts: Elsevier.
- Irawan, M. D. (2022). *Flowchart dan Pseudo-Code: Implementasi Notasi Algoritma dan Pemrograman*. Bandung: Media Sains Indonesia
- Kirthika, B., Prabhu S., & Visalakshi, S. (2015). Android Operating System: A Review. *Internasional Journal of Trend in Research and Development*, 2(5), 260-264.
- Klein, L. (2013). *UX for Lean Startups*. Sebastopol, CA : O'Reilly
- Lestari Mastra, K.N. & Dharmawan, R.F.. (2018). Tinjauan User Interface Design pada *Website E-commerce Laku6*. : *NARADA, Jurnal Desain & Seni, FDSK - UMB*, 5(1), 93-108.
- Malewcz, M. & Malewicz, D. (2021). *Designing User Interfaces*. [tempat tidak diketahui]: Hype.
- Mashuri, M. (2020). Analisis Dimensi Loyalitas Pelanggan Berdasarkan Perspektif Islam. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 9(1), 54-64.
- Miller, L. (2019). *UX Fundamentals: The Concepts, Process, and Proving the Value*. [tempat tidak diketahui]: Usabilla.
- Mulyanto, Agus. (2009). *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prabowo, H., Herlawati, H., & Mustika, W. (2014). Sistem Informasi Panduan Trayek Angkutan Umum Berbasis Mobile Smartphone Pada Dinas Perhubungan Jakarta. *Pilar Nusa Mandiri: Journal of Computing and Information System*, 10(1), 56-71.
- Rofik, A.K., Sagirani, T., & Wulandari, S.H.E.. (2020). Desain Prototipe pada Startup Talentku Menggunakan Metode Lean UX Startup. *Jurnal Teknologi Dan Terapan Bisnis*, 3(2), 49-59.

- Wahyudi, A., Andjarwirawan, J., Handojo, A. (2013). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi *Tracker Position* dan *Alert* pada *Mobile Device* Berbasis Android yang Dapat Dipantau Via Website. *Jurnal Infra*, 1(2).
- Willay, T., Iskandar, R.J., & Haryanto, A. (2014). Perancangan Aplikasi Penyampaian Informasi Tentang Kampus Dengan Multicast Berbasis Android. *Jurnal InTekSis*, 1(3), 11-20.
- Budiyono, R.F. 2020. Pengembangan *User Interface* Sistem Informasi Akademik SMK Negeri 2 Magelang Berbasis *Website* [skripsi]. Semarang: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
- Herawati, N.A. 2021. Perancangan *User Interface Website* Sistem Pengelolaan Kurikulum Universitas Negeri Jakarta dengan Pendekatan *User Experience*. [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Permatasari, D. P. 2021. Pengembangan Antarmuka Berbasis *User Experience* pada Situs Sistem Penentuan Uang Kuliah Tunggal (SIUKAT) Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Menggunakan Metode Lean UX [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Saputra, E. 2018. Perancangan Desain *User Interface/User Experience* Layanan Informasi Kampus (LIK) dengan Metode *Lean User Experience (Lean UX)* pada Universitas Dr. Soetomo [skripsi]. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis Dan Informatika STIKOM Surabaya.
- Seldry, V. M. 2022. Pengembangan *Prototype* Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Aplikasi Android (Studi Kasus SD Inpres Touiu, Rote). Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Sugandhi, R.F. 2021. Perancangan Desain *User Interface/User Experience* E-Rapor berbasis mobile dengan Metode *Lean User Experience* (Studi Kasus Pada SMAN 4 Kota Probolinggo) [skripsi]. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika.