

## DAFTAR PUSTAKA

- Andani, M. R. (2020, November 2). *Apa itu User Experience (UX): Definisi, Tujuan, Model, dan Penerapan*. Sekawan Media. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-user-experience/>
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain *User Interface* Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean UX. *KURAWAL Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4.
- Aprilia, I. H. N., Santosa, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale. *Jurnal IPTEK-KOM*, 17(1), 31–38. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/iptekkom/article/view/428>
- BAKTI KOMINFO. (2019). *Pengertian Streaming Serta Jenis Dan Penerapannya*. [https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/pengertian\\_streaming\\_serta\\_jenis\\_dan\\_penerapannya-1065](https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/pengertian_streaming_serta_jenis_dan_penerapannya-1065)
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. In *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Creative Business Jakarta. (2013). *Belajar User Experience (UX) Strategy*. *Tersedia: Http://Actdisain. Com/Belajar-Userexperience-Ux-Strategy/[Diakses: 17 Mei 2021]*.
- Dwi, S. A. (2021). *Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko AEMA Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience*. Universitas Dinamika.
- ERA FM UNJ. (2020). *BPRS ERA FM UNJ*. <https://erafmunj.blogspot.com/p/cab-materi.html>
- Gothelf, J. (2013). *Lean UX: Applying lean principles to improve user experience*. “O’Reilly Media, Inc.”
- Hardiansyah, L., & Iskandar, K. (2019). Perancangan *User Experience* Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, 01(01), 11–21.

Haryuda, D. P., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. In *Rifqi Fahrudin Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).

Multazam, M. (2020). Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Placeplus menggunakan pendekatan *User Centered Design*. *Universitas Islam Indonesia*, 1, 8.

Murad, D. F., Kusniawati, N., & Asyanto, A. (2013). Aplikasi Intelligence Website Untuk Penunjang Laporan Paud Pada Himpaudi Kota Tangerang. *CCIT Journal*, 7(1), 44–58. <https://doi.org/10.33050/ccit.v7i1.168>

Nursyifa, Mayasari, R., & Irawan, A. S. Y. (2021). Penerapan Metode Lean UX Pada Perancangan UI/UX Aplikasi DIGILIB UNSIKA Versi Windows. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS) UNSIKA*, 4(2).

Rizki, M. D. (2019). *Apa itu UI dan UX*. Mei.

Rocky, P., & Jati, M. H. (2013). *Hubungan Antara Radio Streaming dengan Persepsi dan Kepuasan Audiens di Pt. MNC Skyvision Jakarta*. 589–602.

Sauro, J. (2018). 5 Ways to Interpret a SUS Score. *Measuring U*.

Setiawan, A. (2016). *TA: Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Klien pada Paris (Parking Information System)*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Sulistyo, E. W., & Sofiana, S. (2022). Perancangan Desain *User Interface/User Experience* Web Layanan Informasi Kamus Dengan Metode Lean *User Experience* (Lean UX) Pada Universitas Pamulang. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(03).

Tran, H. T. (2019). *A beginner's guide to Lean UX (+ 5 lessons from Jeff Gothelf)*. <https://www.invisionapp.com/inside-design/lean-ux/>

Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 19(1), 1–10.

Undang-Undang Republik Indonesia No.32 Tentang Penyiaran, 1 (2002).

Yolanda, A. (2020). *Perancangan Ulang User Interface (UI) dan User Experience (UX) Menggunakan Metode Lean UX pada Aplikasi Sister for Students (SFS) Universitas Jember*. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.

Zuhdi, H. I. (2020). *Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience dengan Metode Design Thinking pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jenderal Soedirman*. Universitas Jenderal Soedirman.

