

DAFTAR PUSTAKA

- Al, M., Rizki, K., & Op, A. F. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI E-CUTI PEGAWAI BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : PENGADILAN TATA USAHA NEGARA). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 1–13. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Ardi, W. K., Salam, R., Alfaruk, M. H., & Agung, I. W. P. (2021). Penerapan Lean Canvas Pada Startup Pembelajaran Bahasa Inggris Lunchat. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 12(2a), 74–79. <https://doi.org/10.47927/jikb.v12i2a.171>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Branzell, K., & Hektor, G. (2022). Icons, text, or a combination of both? - How to create the most efficient user journey and best user experience online. *DiVA*.
- Brooke, J. (1995). *SUS: A quick and dirty usability scale*. <https://www.researchgate.net/publication/228593520>
- Delman, J. (2024, November 26). *Semantic Colors and the Language of Tokens at Workiva*. Medium. <https://medium.com/%40kaarsenmaker/semantic-colors-and-the-language-of-tokens-at-workiva-fc1e7bad15bf>
- Dendy. (2020, November 18). *Improving GoFood's Ordering Experience — a UX Case Study*. Medium. <https://dndesign.medium.com/improving-gofoods-ordering-experience-a-ux-case-study-4992ec2c9d49>
- Dick, M. E. K., & Woloszyn, M. (2023). Influence of typographic properties on user experience in digital interfaces. *Estudos Em Design*, 31(2). <https://doi.org/10.35522/eed.v31i2.1711>
- Fathurrahman, M. I., & Sumarsono, S. (2024). Penerapan Prinsip Desain Antarmuka dalam Evaluasi User Interface dan User Experience E-Learning. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 8(2), 171–181. <https://doi.org/10.31603/komtika.v8i2.11689>

- Fitzgerald, A. (2022, September 13). *What Is Information Architecture & Why Does It Matter?* Hubspot. https://blog-hubspot-com.translate.google/website/information-architecture?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=imgs
- Frost, B. (2016). *Atomic Design* (O. Gregory, Ed.). Brad Frost.
- Generosi, A., Villafan, J. Y., Giraldi, L., Ceccacci, S., & Mengoni, M. (2022). A Test Management System to Support Remote Usability Assessment of Web Applications. *Information (Switzerland)*, 13(10). <https://doi.org/10.3390/info13100505>
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2021). *Lean UX: Designing Great Product with Agile Team*. O'Reilly Media.
- Huldan, S., & Finandhita, A. (2021). PENGEMBANGAN DESIGN SYSTEM PADA PERANGKAT LUNAK IBID DENGAN PENDEKATAN ATOMIC DESIGN. In *JUPITER: Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer* (Vol. 1, Issue 1).
- ISO 9241-210. (2010).
- Jocelyn, J., Sutanto, R. P., & Komunikasi Visual, D. (2022). Penerapan Metode Lean UX dan Design Sprint Pada Pembuatan dan Pengembangan Aplikasi Aryanna. *Jurnal DKV Adiwarna*. <https://www.plainconcepts.com/lean-ux-methodology/>
- KONSENTRASI KEAHLIAN SMK/MAK PADA KURIKULUM MERDEKA, 17 (2022).
- Machali, I. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib, Ed.; 3rd ed.). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Maurya, A. (2012). *Running Lean: Iterate From Plan A to A Plan That Works* (M. Treseler, Ed.; 2nd ed.). O'Reilly Media.
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *KONSEP DAN TEORI DESAIN USER EXPERIENCE PERANGKAT LUNAK* (N. Heryana, Ed.). PT. Neo Santara Indonesia.

- Mayka, K. (2024, August 22). *The Difference Between Wireframe Mockup and Prototype and Their Roles in the Design Process*. Eleken. <https://www.binar.co.id/blog/wireframe-adalah>
- Nadia, Kridalukmana, R., & Pertiwi Windasari, I. (2023). PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE PT SUBUR MAKMUR MIGAS PRATAMA SEBAGAI MEDIA MONITORING ADMINISTRASI MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN (HCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.14710/jtk.v2i1.38090>
- Nugroho, P., Utomo, M., Turijin, Sugiarto, T., Sugiarta, Sadbudhy Rahayu, E., Syah, M., & Wicaksono, W. (2023). *Panduan Teaching Factory SMK*. Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Pendidikan Vokasi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ortiz, V. (2022, October 17). *Lean UX for better solutions*. Plain Concept. <https://www.plainconcepts.com/lean-ux-methodology/>
- Pitriyana, Samudra, A. A., & Novita, R. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL) BERBASIS WEB DI SMK NEGERI 1 BUNGO. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 5).
- Potutu, Y., Nuraini Kadir Akili, S., & Mei Yulanda Assagaf, S. (2023). IMPLEMENTASI PRAKTIK KERJA LAPANGAN SEBAGAI MATA PELAJARAN DALAM KURIKULUM MERDEKA. *Normalita Jurnal Pendidikan*.
- Pradipta, O. A., Sukarsa, I. M., & Dharmaadi, I. P. A. (2022). Pengembangan UI Aplikasi Mobile Konsultasi Karir Menggunakan Metode Lean Ux. *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*.
- Rahmatullah, N., Dharma, A. P., Safitri, D. A. W., & Kurnia, I. (2023). *PANDUAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN SEBAGAI MATA PELAJARAN DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA*. Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi.

- Sari, D. P., & Agiyani, G. (2023). Perancangan Design Interface Sistem Praktek Kerja Lapangan Mahasiswa Pada PT. Pertamina RU III Palembang. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains* (Vol. 1, Issue 1).
- Sauro, Jeff., & Lewis, J. R. . (2016). *Quantifying the user experience : practical statistics for user research* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
- Setiawan, Y., Erlanshari, A., Yusa, M., & Putri PURWANDARI, E. (2020). *Usability Testing to Measure Real Perception Generation Level in Introduction of Bengkulu University Building Based on Virtual Tour with 360° Object Modelling*.
- Suasapha, A. H. (2020). SKALA LIKERT UNTUK PENELITIAN PARIWISATA; BEBERAPA CATATAN UNTUK MENYUSUNNYA DENGAN BAIK. *JURNAL KEPARIWISATAAN*, 19(1), 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Suria, O. (2024). A Statistical Analysis of System Usability Scale (SUS) Evaluations in Online Learning Platform. *Journal of Information Systems and Informatics*, 6(2), 992–1007. <https://doi.org/10.51519/journalisi.v6i2.750>
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56–62. <https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>
- Ummarha, N. Y., Rissi, D. M., Sriyuni, F., & Hatta, E. (2023). ANALISIS PEMAHAMAN MAHASISWA TERHADAP KONSEP DASAR ASET, KEWAJIBAN, EKUITAS, DAN JURNAL DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PRAKTIK KERJA LAPANGAN. *JAAB: Jurnal of Applied Accounting And Business*, 5(2), 71–79. <http://ojs.politeknikjambi.ac.id/jaab>
- Wati, V., & Erkamim, M. (2022). Pembuatan Website Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Man 3 Sragen. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.31004/abdira.v2i2.15>