

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurohmah, S. (2024). *Desain ui/ux aplikasi sistem lampu dan suhu otomatis pada rumah cerdas untuk lansia*.
- Akbar, R. I. (2020). *Disain Purwarupa Model Smart-Living berbasis. 1*.
- Akbar, R. I., Purnama, D. G., Salsabila, A., & Salsabila, A. (2023). *Pengembangan Model Smarthome berbasis IoT*. 1–8.
- Anggreini, N. L., & Andiva, A. N. (2023). Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Berbasis Web(Studi Kasus Ari Jaya Motor Ciparay). *Journal of Economics, Accounting, Tax, and Management (JECATAMA)*, 2(1), 1–10.
- Ardiansyah, A., Elektro, J. T., & Indonesia, U. (2020). *Monitoring Daya Listrik Berbasis IoT (Internet of Things)*.
- Asy'Ari, N. A. S., & Muriyatmoko, D. (2020). Usability Testing for Android Radio Streaming Apps of Songgolangit FM. *Journal of Physics: Conference Series*, 1471(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012011>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating. *Journal of usability studies*, 4(3), 114–123.
- Chastro, C., & Darmawan, E. (2020). Perbandingan Pengembangan Front End Menggunakan Blade Template dan Vue Js. *Jurnal Strategi*, 2(2), 302–313.
- Chen, M., Yang, Z., Saad, W., Yin, C., Poor, H. V., & Cui, S. (2021). A Joint Learning and Communications Framework for Federated Learning over Wireless Networks. *IEEE Transactions on Wireless Communications*, 20(1), 269–283. <https://doi.org/10.1109/TWC.2020.3024629>
- Dwiyanto, B. (2022). *PENGEMBANGAN FRONT-END SISTEM MANAJEMEN KUIS DENGAN SERVICE ORIENTED ARCHITECTURE*.
- Fernando, F. (2020). Perancangan *User Interface (Ui) & User Experience (Ux)* Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *TANRA: Jurnal Desain*

Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, 7(2), 101. <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i2.13670>

Gemina, D. R. (2020). *PERANCANGAN USER INTERFACE SITUS WEB E-LETTER UIN JAKARTA MENGGUNAKAN METODE FIVE PLANES*.

Hansen, N., Auger, A., Brockhoff, D., & Tusar, T. (2022). Anytime Performance Assessment in Blackbox Optimization Benchmarking. *IEEE Transactions on Evolutionary Computation*, 26(6), 1293–1305. <https://doi.org/10.1109/TEVC.2022.3210897>

Hardi, N., Afuw Rouf Subyan, R., & Arbasyah, A. (2023). Alat Berbasis IOT *Smarthome* Monitoring dan Kontrol via Telegram Menggunakan Nodemcu. *Insantek*, 4(1), 7–11. <https://doi.org/10.31294/instk.v4i1.2018>

Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). *BUKU AJAR REKAYASA PERANGKAT LUNAK* (M. Suryawinata (ed.); Cetakan Pe). UMSIDA Press Anggota IKAPI No. 218/Anggota Luar Biasa/JTI/2019 Anggota APPTI No. 002 018 1 09 2017.

Hasanuddin, Asgar, H., & Hartono, B. (2022). *RANCANG BANGUN REST API APLIKASI WESHARE SEBAGAI UPAYA MEMPERMUDAH PELAYANAN DONASI KEMANUSIAAN*. 4(1), 8–14.

Hermansyah, H. Y., & Maryam. (2023). *Implementasi teknologi application programming interface pada perancangan aplikasi absensi pegawai*. 8(3), 744–754.

Ilyas, M. (2023). *Perancangan Antarmuka Pada Website Aplikasi Fateka : Forum Alumni Teknik Komputer Universitas Telkom*. 10(5), 4541–4546.

Karlina, D., & Indah, D. R. (2022). Perancangan *User Interface* dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 8(3), 580–596. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i3.5412>

Kravchenko, S., Marchuk, G., Loktikova, T., & Grishkun, Y. (2023). *Usability Testing Methods for Assessing a Mobile Application*. *Herald of Khmelnytskyi*

- National University. Technical sciences*, 317(1), 111–118.
<https://doi.org/10.31891/2307-5732-2023-317-1-111-117>
- Kurniawan, T. B., & Syarifuddin. (2020). *PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFETARIA NO CAFFE DI TANJUNG BALAI KARIMUN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN MYSQL*. 1(2), 192–206.
- Lesmana, S. P., Putra, A., Bintang, S., & Puspitasari, N. (2024). *EFISIENSI ENERGI DAN KEAMANAN DI KOTA BERKEMBANG*. November, 1–14.
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2018). Item Benchmarks for the System *Usability* Scale. *Journal of Usability Studies*, 13(3), 158–167.
- Mufti Prasetyo, S., Ivan Prayogi Nugroho, M., Lima Putri, R., & Fauzi, O. (2022). Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer dalam Ruang Lingkup Web Development. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(6), 1015–1020.
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Ningsih, W. S., Muslimah Az-Zahra, H., & Afirianto, T. (2021). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi Prakerin berbasis *Website* menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: SMKN 2 Sragen). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(12), 5458–5467.
- Nur Azis, I., Indra, M., & Khoirusofi, M. (2023). Perancangan Sistem Informasi E-Arsip Pada CV Asli Satia Persada Berbasis Web Menggunakan Metode *Prototype*. *Biner : Jurnal Ilmu Komputer , Teknik dan Multimedia*, 1(2), 320–331.
- Nurhadi, & Muhammad Ridwan. (2022). Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web Menggunakan Metode *Prototype*. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3543–

3550. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1143>

- Pakarti, B. H., & Prapanca, A. (2023). Perancangan Ulang User Inteface (UI) Dan User Experience (UX) *Website* Perzela Dengan Metode User Centered Design (UCD). *Journal of Emerging Information ...*, 04(04), 150–162. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/57032%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/57032/44841>
- Panulisan, B. S., Khaerudin, D., Rahmatullah, A., & Suzanti, W. (2023). *Konsep Pemukiman Smart Living dan Lingkungan Pro Perubahan Iklim Tegal Cabe Cilegon*. 05(1), 111–125.
- Paramartha, I. G. N. D., & Parathama, G. H. (2022). *RANCANG BANGUN APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE MENGGUNAKAN GRAPHQL PADA MULTI- PLATFORM APPLICATION*. 75–84.
- Pratama, F. F., Rahma, F. R., Abdurahman, S., Dewi, Y., & Huda, M. (2023). *Perancangan User Interface (UI) Perpustakaan Online Berbasis Android Pendidikan merupakan kebutuhan semua manusia sepanjang perjalanan hidup . Pelaksanaan pendidikan di berbagai instutusi pendidikan tidak bisa dilepaskan dari ketersediaan sarana penunja*. 4(2), 149–162.
- Prawastiyo, C. A., & Hermawan, I. (2020). Pengembangan Front-End *Website* Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta dengan menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 89–95. <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.280>
- Riski Renata, W., Danuri, & Jaroji. (2021). Penerapan QR Code Untuk Sistem Absen Mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis Menggunakan Metode *Prototype*. *Seminar Nasional Industri dan Teknologi (SNIT)*, 302–336.
- Sangian, P. S., & Toba, H. (2022). Integrasi Proses Akademik dan Keuangan Dalam Pengajuan Beasiswa Universitas Kristen Maranatha. *Jurnal Strategi*, 4.
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research*. Morgan Kaufmann.
- Septyo, A. R., Abdillah, M., Annisa, W. O. N. R., & Isnawaty. (2024).

Implementasi Metode Evolutionary Prototype Dalam Perancangan Website E- Library Jurusan Teknik Informatika. 2(1), 64–70.

Setiadi, W. (2023). *Pengembangan Application Programming Interface (API) Whatsapp untuk Komunikasi pada ESP32.*

Silaban, F. A., Sinaga, T. H., & Nurjamiyah. (2023). Sistem Sibara pada Pengadilan Militer Menggunakan Metode *Prototyping* Evolusioner dan *Pieces Framework*. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 3. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4188>

Sondha, T. A., Sa'adah, U., Fahrul Hardiansyah, F., & Bagus Afridian Rasyid, M. (2020). *Framework dan Code Generator* Pengembangan Aplikasi Android dengan Menerapkan Prinsip Clean Architecture. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 9(4), 327–335. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v9i4.572>

Sulaksana, E., Ichwani, A., Anwar, N., & Setiawati, P. (2023). Aplikasi E-Commerce Pakaian Berbasis Android Menggunakan Metode *Prototype*. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(2), 307–318. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no2.pp307-318>

Suryanto, T. L. M., Simarmata, W. N., & Farqi, A. (2022). *SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) SEBAGAI METODE PENGUJIAN KEGUNAAN PADA SITUS PROGRAM STUDI USABILITY SCALE SYSTEM (SUS) AS USABILITY TESTING METHOD ON STUDY WEBISTE DEPARTMENT. Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI), September, 286–287.* <http://sitasi.upnjatim.ac.id/%7C285>

Tuwanakotta, J. L., & Tanaamah, A. R. (2022). Evaluasi Kualitas *Usability* Antara Aplikasi InDriver dan Maxim Menggunakan Metode *Usability Scale (SUS)* dan *Usability Testing*. *Jurnal Sistem Informasi*, 11(3), 630–645. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu*

Komputer, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>

Wahyuni, D., & Hamzah, M. L. (2024). Analisa Tingkat *Usability Website* Menggunakan Metode *System Usability Scale* Dan Post Study System *Usability Questionnaire*. *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, 2(1), 52–58. <https://doi.org/10.55583/jtisi.v2i1.384>

Widodo, Y. B., Ichsan, A. M., & Sutabri, T. (2020). Perancangan Sistem *Smarthome* Dengan Konsep *Internet of Things* Hybrid Berbasis Protokol Message Queuing Telemetry Transport. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 6(2), 123–136. <https://doi.org/10.37012/jtik.v6i2.302>

Wulandari, S., & Putra, G. P. (2021). Pengembangan *User Interface* Sistem Informasi Berbasis Web Menggunakan Metode *Prototyping* dan Pendekatan Iteratif. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 9(2), 152–159.

