

DAFTAR PUSTAKA

- 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(1), 58–74. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i1.403>
- Arifin, D. M., Kartika Safitri, R., Ramadhansyah, D. S., Rahman, D. A., Amini, R., Salechah, D., Setiani, N., & Zukhri, Z. (2018). Implementasi Prinsip Desain Antarmuka pada Purwarupa *Website* Edukasi Bencana. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI), 11–2018.
- Bastian, A., Ferga Prasetyo, T., & Kurniati, N. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Peternak Ayam pada Koperasi Sinar Mulya Menggunakan Microsoft Visual Basic 2010 .Net. *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 135–143.
- Dewi, F. K. S., Indriasari, T. D., & Prayogo, Y. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pengingat Kegiatan Akademik Berbasis *Mobile*. *Jurnal Buana Informatika*, 7(4), 303–312. <https://doi.org/10.24002/jbi.v7i4.771>
- Farisi, A., & Wicaksana, M. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Sistem Pengelola Jurnal Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2016–2026. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i3.3328>
- Fatmawati. (2018). Pemanfaatan Media Teknologi Informasi Sebagai Akses Meningkatkan Mutu Pendidikan Dalam Persaingan Dunia Pendidikan Di Era Global. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 1–8.
- Febrianto Widyoutomo, Hamidillah Ajie, & Widodo. (2021). Pengembangan Web Service Modul Mahasiswa Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Jakarta. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(1), 68–75. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.1.9>
- Gothelf, J. (2013). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User*

Experience. <https://doi.org/10.1145/2639189.2670285>

- Gumilang, G. S. (2016). Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2). <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus/a>
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90. <https://doi.org/10.31100/jurkam.v1i2.56>
- Hidayattullah, L. R., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). *Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Melijo Menggunakan Metode Human-Centred Design*. 3(7), 6267–6274.
- Karidina, S., Putra Kharisma, A., & Al Huda, F. (2022). Perancangan *User Experience* Aplikasi Sistem Informasi Akademik berbasis Mobile menggunakan Metode *Human-Centered Design* (Studi Kasus: SDN Latsari I). 6(6), 2931–2940. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Keng Siau; Zixing Shen. (2003). *Mobile communications and mobile services. Information Systems*, 1, 3–14.
- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan *User Experience* Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Liatmaja, R., & Wardati, I. U. (2013). SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB PADA LEMBAGA BIMBINGAN BELAJAR BE EXCELLENT PACITAN Rizka Liatmaja, Indah Uly Wardati. *Indonesia Jurnal on Networking and Security*, 2(2), 58–63.
- Malik, A. (2013). Scanned by CamScanner ىرازمك. *A Psicanalise Dos Contos de Fadas. Tradução Arlene Caetano*, 466.
- Marcus, A., & Wang, W. (2018). *Design, User Experience, and Usability - Theory and Practice - 7th International Conference, DUXU 2018, Held as Part of HCI International 2018, Las Vegas, NV, USA, July 15-20, 2018, Proceedings*,

Part 1. In Lecture Notes in Computer Science.

- Muhammad Haiqal Dani, Reski Mai Candra, Muhammad Irsyad, & Febi Yanto. (2023). Desain Aplikasi Informasi Akademik UIN Suska (Suska Mobile) Menggunakan Metode *Lean UX*. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 100–111. <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1048>
- Mujab, S., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2014). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile Web Studi Kasus di Program Studi Sistem Komputer Universitas Diponegoro. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(1), 119–129. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2.1.2014.119-129>
- Muliawan, B., & Satoto, K. I. (2011). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus di Teknik Elektro Universitas Diponegoro, STIMIK AKI, dan IAIN Walisongo. Universitas Diponegoro.
- Nauval El Ghiffary, M., Dwi Susanto, T., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik Its*, 7(1), 1–6.
- Pandu Pratama, A. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile Menggunakan Flutter Di Universitas Narotama Surabaya *Mobile-Based Academic Information System Development Using Flutter At Narotama University Surabaya. Jurnal Ilmiah NERO*, 6(2), 145–160.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa *User Experience* pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan *User Experience* Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- Pratama, I. W. Y., Putra, I. G. J. E., & Tiawan, T. (2022). Pengembangan Startup Inmotioon Dengan Menggunakan Metode Javelin Board Dan *Lean Startup*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 16(2), 95. <https://doi.org/10.32815/jitika.v16i2.758>
- Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi

- Akademik Berbasis Android. *Jnteti*, 6(1), 1–6.
<http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/11/13>
- Putri, D. M., Adil, M. V., Artikel, I., & Kunci, K. (2023). *Desain UI / UX SIAKAD dengan Metode Design Thinking* pada Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. 204, 383–392.
- Rabbani, I., Krisnanik, E., & Kom, S. (2020). E – Commerce Perlengkapan Haji Dan Umroh Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development. Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer Dan Aplikasinya, 1(2), 432–443.
<https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/584>
- Rabbani, I., Brata, A. H., & Brata, K. C. (2019). Penerapan Metode *Lean UX* pada Pengembangan Aplikasi Bill Splitting menggunakan Platform Android. Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komputer, 3(7), 6831–6836.
- Ramadhan, S. L. (2021). Perancangan *User Experience* Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 287–298.
<https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.633>
- Rochmawati, I. (2019). Iwearup.Com *User Interface* Analysis. *Visualita*, 7(2), 31–44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>
- S. C. Ng, C.K. Wong, T.S.Lee, F. Y. L. (2011). *Design-of-an-agent-based-academic-information-system-for-effective-education management_2011_Information-Technology-Journal.pdf*.
- Saad, M., Ishlah, N., Wahyuni, N. S. R. I., & Karlitasari, L. (n.d.). Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Sistem Informasi Akademik (SIMAK) menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : SIMAK Universitas Pakuan) *User Interface Design for the Academic Information System*. 11, 86–99.
- Schrepp, M. (2019). *User Experience Questionnaire Handbook Version 8. User Experience Questionnaire, June*, 1–15. www.ueq-online.org

- Sekaran, Uma; Bougie, R. (2013). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*. In *Leadership & Organization Development Journal* (Vol. 34, Issue 7). <https://doi.org/10.1108/lodj-06-2013-0079>
- Sukmasetya, P., Santoso, H. B., & Sensuse, D. I. (2018). *Current E-Government Public Service on User Experience Perspective in Indonesia. 2018 International Conference on Information Technology Systems and Innovation, ICITSI 2018 - Proceedings*, 159–164. <https://doi.org/10.1109/ICITSI.2018.8695962>
- Suprpto, -. (2012). Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi di Sekolah. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.21831/jep.v3i1.632>
- Susanti, M. (2016). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Pasar Minggu Jakarta. *Informatika*, 3(1), 91–99.
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i1.920>
- Yona Sidratul Munti, N., & Asril Syaifuddin, D. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1799–1805.
- Zipa, M. M., Suranto, B., & Paputungan, I. V. (2015). Penerapan Metode *Lean* Startup Pada Aplikasi EVORIA. *Automata*, 3(1), 230. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15404>