

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Umar, A. H. (2018). BUSINESS MODEL CANVAS AS A SOLUTION FOR COMPETING STRATEGY OF SMALL BUSINESS IN INDONESIA. 22(1).
- ApS, T. I. (2019, Juli 8). *User Experience (UX) Design*. Diambil kembali dari The Interaction Design Foundation ApS [DK]: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>
- ApS, T. I. (2019, Juli 8). *User Interface (UI) Design*. Diambil kembali dari The Interaction Design Foundation ApS [DK]: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>
- Bastien, J. C. (2008). Usability testing: a review of some methodological and technical aspects of the method. e19-e20.
- Budhiluhoer, M. (2018, Juli 5). *Konsep Wireframe Pada Website*. Diambil kembali dari CODEPOLITAN: <https://www.codepolitan.com/konsep-wireframe-pada-website-5b3db818441cf>
- Dam, R., & Siang, T. (2019, Juni 8). *5 Stages in the Design Thinking Process*. Diambil kembali dari The Interaction Design Foundation ApS [DK]: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Dam, R., & Siang, T. (2019, Juli 8). *Empathy Map – Why and How to Use It*. Diambil kembali dari The Interaction Design Foundation ApS [DK]: <https://www.interaction-design.org/literature/article/empathy-map-why-and-how-to-use-it>
- Damanik, C. (2012). *Ramai-ramai les belajar*.
- Direktorat Kredit, BPR dan UMKM. (2010). *Pola Pembiayaan Usaha Kecil (PPUK) - Komoditas Jasa Bimbingan Belajar*. Jakarta Pusat: Bank Indonesia.
- Guru99. (2019, Juli 9). *Test Environment for Software Testing*. Diambil kembali dari Guru99: <https://www.guru99.com/test-environment-software-testing.html>

- Hariwijaya, D. (2017, Mei 9). *10 Langkah dalam Melakukan Usability Testing untuk Produk Kamu*. Diambil kembali dari TECHINASIA:
<https://id.techinasia.com/talk/langkah-usability-testing-untuk-produk>
- Hevner, A. R. (2004). DESIGN SCIENCE IN INFORMATION SYSTEMS RESEARCH. 32.
- Krisnawan. (2019, Juli 10). *Perandan kesejahteraan Pendidik Sebagai Cerminan Kemajuan Pendidikan di Indonesia*. Diambil kembali dari DOCPLAYER:
<https://docplayer.info/52003029-Menurut-survei-political-and-economic-risk-consultant-perc-kualitas-pendidikan-di-indonesia-berada-pada-urutan-ke-12-dari-12-negara-di-asia.html>
- Lee, T. (2019, Juli 17). *What is Startup?* Retrieved from TECHINASIA:
<https://www.techinasia.com/what-is-startup-definition>
- Maxmanroe. (2018, 12 12). *Pengertian Database dan Contohnya, Fungsi, Manfaat, Jenis, dan Komponen*. Diambil kembali dari Maxmanroe.com:
<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/komputer/pengertian-database.html>
- Ningrum, I. D. (t.thn.). PENGARUH PEMBELAJARAN TUGAS KELOMPOK BERDASARKAN SURVEI LAPANGAN (OUTDOOR STUDY) TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARYA ILMIAH DAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI MATERI PERMASALAHAN KEPENDUDUKAN DAN PENANGGULANGANNYA. 2-3.
- Prasetya, Y. H. (2019, 7 7). *Menimbang Kualitas Guru Sekolah dan Guru Bimbel*. Diambil kembali dari kompasiana.com:
<https://www.kompasiana.com/idrisapandi/57fa76f7f3967382232716e6/menimbang-kualitas-guru-sekolah-dan-guru-bimbel?page=2>
- Sharon, T. (2019, Juli 26). *Measuring task success*. Diambil kembali dari Medium:
<https://medium.com/@tsharon/measuring-task-success-6ed2ffba9eee>
- Shneiderman, B. (1986). *Designing the User Interface : Strategies for effective human-computer interaction*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Tanudjaja, C. (2018, Januari 10). *USER REQUIREMENT GATHERING DALAM USER EXPERIENCE*. Diambil kembali dari BINA NUSANTARA:

<https://sis.binus.ac.id/2018/01/10/user-requirement-gathering-dalam-user-experience/>

Thinkwik. (2018, Januari 10). *Do you know the Importance of UI/UX Development?* Diambil kembali dari Medium: <https://medium.com/@thinkwik/do-you-know-the-importance-of-ui-ux-development-773eae38436e>

TutorialsPoint. (2019, Juli 10). *Workflow Testing*. Diambil kembali dari TutorialsPoint: http://www.tutorialspoint.com/software_testing_dictionary/workflow_testing.htm

University, W. S. (2019, Juli 26). *Calculate Your Completion Rate*. Diambil kembali dari Winona State University: <https://www.winona.edu/advising/completion-rate.asp>

Yen Lina Prasetio, S. M. (2019, Juli 8). *8 Golden Rules Interface Design*. Diambil kembali dari BINA NUSANTARA School of Computer Science: <https://socs.binus.ac.id/2016/12/22/8-golden-rules-interface-design/>

Yvonne Crotty, T. K. (2017, December 1). Using the Business Model Canvas (BMC) strategy tool to support the Play4Guidance online entrepreneurial game.