

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi *My Cic* Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi *Figma* (Vol. 10, Issue 2).
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang *Virtual Tourism* dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52.
- Alicia Raeburn. (2024). Tahap Proses Pengembangan Produk.
- Ardiansyah, F., & Muhammad, W. (2008). Mobilisasi Pengetahuan pada *Repository Institusi* Berbasis Pengalaman Pengguna *Knowledge Mobilization in Institutional Repository based on User Experience*.
- Ardianto Nugroho, Kamal Prihandani, & Rini Mayasari Informatika. (2024). Rancang Bangun Sistem Pembelian *E-Ticket* Berbasis *Website* dengan Konsep *Serverside Rendering* Menggunakan *Framework Next.js* pada Wisata Telaga Kusuma Jumentono. *In Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 4).
- Aziel, F., Putra, A., Waluyo, B., Fatur Rahman, R., Purwoprasetyo, W. D., & Setiawan, I. (2025). Analisis *Usability Testing* Menggunakan Metode *System Usability Scale* terhadap Kepuasan Pengguna Website Kemahasiswaan Universitas Amikom Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, Sains Dan Informatika*, 3(1), 1–10.
- Billy Gani. (2019). Kenali Lebih Dalam Tentang *Agile & Lean UX* Untuk Produk *Digital*. Blogger. (2020). Cookies/Kue Kering: Pengertian & Sejarahnya.
- David Alifian Ariyoga. (2022). Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi *E-Commerce* Berbasis *Website* pada *Lentera Software House* Menggunakan Model *Lean User Experience*. *Dinamika*, 1–65.
- Dean Apriana Ramadhan, J., & Arnold Parlindungan Gultom. (2020). Perancangan *Web* Pelayanan Perizinan Pemerintah Menggunakan *Lean UX* *The Design of Government Licensing Public Services Using Lean UX*. *Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 7(1), 1–10.
- Dimas Ari Anggara, Wahyud Harianto, & Abdul Aziz. (2021). *id/index.php/kurawal* Prototipe Desain *User Interface* Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan *Lean UX*. *In Informasi dan Industri* (Vol. 4).
- Dwi Nurul Huda, Sirait, L., Fandhica, R., & Romdoni, M. R. (2025). Implementation Of

- User-Centered Design (UCD) Method On The Design Of Real- Time Coffee Shop Reservation Application*. Jurnal Bangkit Indonesia, 14(1), 41–46.
- Dwivy Andre. (2023). Prinsip Dasar User Experience: Fondasi Kesuksesan Desain Pengalaman Pengguna.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa dengan Metode *UX Design Thinking* (Studi Kasus: Kampung Kuripan). Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI), 2(2), 52–60.
- Fatimah. (2024). Memahami *User Experience*: Pentingnya Pengalaman Pengguna.
- Hanifah Triari Husna, Fitri Susanti, & Agus Pratondo. (2020). Perancangan dan Implementasi Desain *User Interface dan User Experience* pada Aplikasi Pendidikan Seks untuk Anak Usia 6-12 Tahun.
- Insani, M. A., Gustalika, M. A., & Kresna, I. (2022). *Prototype* Desain *User Interface* Aplikasi *My School* Menggunakan Metode *Lean UX*. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 626–635.
- Ira Mirawati. (2021). Pemanfaatan Teori Komunikasi Persuasif pada Penelitian *E-Commerce* di Era *Digital Medium*, 1–22.
- Irnawati, O., Bayu, G., Listianto, A., Informatika, M., & Bsi Bekasi, A. (2020). Metode *Rapid Application Development (RAD)* pada Perancangan *Website Inventory* PT. Sarana Abadi Makmur Bersama.
- Jennifer Jocelyn, J., Sutanto, R. P., & Komunikasi *Visual*, D. (2021). Penerapan Metode *Lean UX dan Design Sprint* Pada Pembuatan dan Pengembangan Aplikasi Aryanna.
- Krista Jouhtimäki, K. (2021). *Lean User Experience Design in Practice. A Case Study: Implementing Lean User Ex-perience Design in Software Development*.
- Kartiko, C., Arrasyid, H. A., & Wardhana, A. C. (2021). *Designing a mobile user experience student knowledge management system using Lean UX*. *Journal of Engineering and Applied Technology*, 2(1).
- Kevin Immanuel Rui Costa. (2022). Pengembangan dan Pembuatan *Website* Tinjauan *Literatur*, Universitas Palangkaraya 1-5.
- Khadijah. (2022). Studi Perbandingan Metodologi UI/UX (Studi Kasus: *Prototype Aplikasi PDBI Academic Information System*). *Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(4), 1–10.
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2022). *UI/UX Analysis and Design Development of Less-ON Digital Startup Prototype by Using Lean UX*. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 6(6), 958–965.

- Mardhia, M. M., & Anggraini, E. D. (2019, September 1). *Implement a Lean UX Model: Integrating Students' Academic Monitoring through a mobile app. Proceedings - 2019 International Conference on Advanced Informatics: Concepts, Theory, and Applications, ICAICTA 2019*.
- Martono. (2020). Perancangan *Prototype* Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 12(2), 1–12.
- Muchlisin Riadi. (2020). Pengembangan Produk.
- Ningsih, A. A., Rambe, R. S., Munthe, Y. N., Sialalahi, P. R., William, J., Ps, I. V, Estate, M., Percut, K., Tuan, S., & Serdang, K. D. (2023). Pendekatan *Lean Startup* Pada Desain Produk Dan Teknik *Minimum Viable Product* Dalam Menyikapi *Skeptisisme* Pada Iklim Bisnis (Vol. 2, Issue 1).
- Nur Fadilah Amin, & ; Sabaruddin Garancang; Kamaluddin Abunawas. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 17.
- Nursyifa, R. M. A. S. Y. I. (2021). Penerapan Metode *Lean UX* pada Perancangan UI/UX Aplikasi Digilib Unsika Versi *Windows Implementation Of Lean UX Method on UI/UX Design of Digilib Unsika Applicaton in Windows Version. Journal of Information Technology and Computer Science (Intecoms)*, 4(2), 392–405.
- Ririn Nalurita, Thedy Yogasara, & Johanna Hariandja. (2021). Evaluasi Metode dan Kriteria *Usability testing* pada Aplikasi *Mobile* untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Indonesia.
- Ricky Sebastian Irawan, R., Han, S., & Tirtana, A. (2022). *Design and Build a Video Streaming Application using a Minimum Viable Product (MVP)*.
- Shavira Andysa. (2023). Mengenal *Lean UX* dan Berbagai Keunggulannya.
- Sintaro, S., Pandiangan, D., Nainggolan, N., Johanes, A. B., Ramadhanty, A., Gobel, V., Putri, V., & Nainggolan, G. (2023). Pembuatan *Website* Sebagai Media Informasi Digital pada Biovina Herbal. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, 4(2), 285–289.
- Sucipto, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan oleh Sales Marketing pada PT Erlangga Mahameru. *In Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)* (Vol. 1, Issue 1).
- Syafi'i, M. (2021). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Dekorasi Pernikahan Pada UKM *Mndecration* Menggunakan Metode *Lean UX*. Universitas Dinamika, 1–63.
- User Interface Design Principles for Interaction Design Adream Blair-Early and Mike*

Zender. (2008).

Usman Ependi, Tri Basuki Kurniawan, & Febriyanti Panjaitan. (2020). *System Usability Scale vs Heuristic E: A Review*. *Jurnal Simetris*, 10(1), 1–10.

Lukasz Zelezny UX 247. (2023). *Lean UX approach and methods*, London.

Wahyu Pribadi. (2023). Rekomendasi UI/UX berdasarkan hasil analisis *delone & mclean* pada *website* pusat pelayan kerja praktik (PPKP) Universitas Dinamika. *Universitas Dinamika*, 1–66.