

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Joo, "A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change," *Int. J. Appl. Eng. Res.*, vol. 12, no. 20, pp. 9931–9935, 2017.
- [2] I. Mulyana, A. P. Putra, and M. I. Suriansyah, *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia*, Edisi Pert. Kota Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan, 2019.
- [3] H. T. Husna, F. Susanti, and A. Pratondo, "Perancangan Dan Implementasi Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6-12 Tahun," *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 6, no. 2, pp. 2697–2706, 2020.
- [4] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)," *Juisi*, vol. 02, no. 01, pp. 49–55, 2016, [Online]. Available: <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>.
- [5] M. S. Hartawan, "Analisa user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan usability testing pada aplikasi android pemesanan test drive mobil," *J. Teknol. Inf. ESIT, Univ. Krisnadwipayana*, vol. 14, no. 2, pp. 46–52, 2019.
- [6] D. Rahadian, G. Rahayu, and R. R. Oktavia, "Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer," *J. Petik*, vol. 5, no. 1, pp. 11–24, 2019, doi: 10.31980/jpetik.v5i1.489.
- [7] D. Setiawan, "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya," *J. SIMBOLIKA Res. Learn. Commun. Study*, vol. 4, no. 1, p. 62, 2018, doi: 10.31289/simbollika.v4i1.1474.
- [8] Ariyanti *et al.*, "Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT dalam Berbagai Bidang," *J. Apl. Teknol. Pangan*, vol. 4, no. 1, pp. 1–2, 2021.
- [9] Eroneko, "Pakai Minutes Barber, Tak Perlu Antri Lagi di Barbershop!," *Jurnalapps.co.id*, 2016. .
- [10] R. M. Abarca, "Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Gender," *Nuevos Sist. Comun. e Inf.*, pp. 2013–2015, 2021.
- [11] R. Ulfah, I. A. Ratnamulyani, and M. Fitriah, "FENOMENA PENGGUNAAN FOTO OUTFIT OF THE DAY DI INSTGRAM SEBAGAI MEDIA PRESENTASI DIRI (Suatu Kajian Komunikasi Dalam Pendekatan Dramaturgi Erving Goffman)," *J. Komun.*, vol. 2, no. 1, 2017, doi: 10.30997/jk.v2i1.193.

- [12] J. S. Didin Hadi Saputra, Dian Utami Sutiksno, Aditya Halim Perdana Kusuma, Romindo, Romindo, Dewi Wahyuni, Agung Purnomo, *Digital Marketing: Komunikasi Bisnis Menjadi Lebih Mudah*. 2020.
- [13] D. A. Fatah, “Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD),” *Rekayasa*, vol. 13, no. 2, pp. 130–143, 2020, doi: 10.21107/rekayasa.v13i2.6584.
- [14] L. A. L. Lauri Svan, Miko Hiltunen, Harri Kilpio, “Lean UX.”
- [15] D. A. Ramadhan and J. A. P. Gultom, “Perancangan Web Pelayanan Perizinan Pemerintah Menggunakan Lean UX,” *J. Ilmu Komput. dan Agri-Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 21–30, 2020, doi: 10.29244/jika.7.1.21-30.
- [16] D. A. Anggara, W. Harianto, and A. Aziz, “Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 4, pp. 58–74, 2021.
- [17] Nursyifa, R. Mayasari, and A. S. yuda Irawan, “Penerapan Metode Lean UX Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Digilib Unsika Versi Windows,” *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., vol. 4, pp. 2013–2015, 2021.
- [18] A. K. Rofik, T. Sagirani, and H. E. Wulandari, “Desain Prototipe Pada Startup Talentku Menggunakan Metode Lean Ux Startup Prototype Design for Talenku Using the Lean Ux Startup Method,” vol. 3, no. 2, pp. 49–59, 2020.
- [19] M. W. Siregar and P. Hanifah, “Penerapan Metode Lean UX Pada Pengembangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web di SMAS AL-FITYAN,” *9thApplied Bus. Eng. Conf.*, pp. 10–19, 2021.
- [20] N. A. & B. Suranto, “Adopsi Metode Lean UX Untuk Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Startup Safir,” vol. 6, no. 2, pp. 4176–4181, 2020.
- [21] Juniantari and nyoman T. . Putra, “Analisis Sistem Informasi DPMPTSP Menggunakan Metode User Dpmptsp Information System Analysis Using the User Experience,” *J. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 31–37, 2021, doi: 10.33387/jiko.
- [22] V. Intanny *et al.*, “Measuring Usability and User Experience of The Marketplace of Jogjaplaza.id Using UEQ and USE Questionnaire,” *J. Pekommas*, vol. 3, no. 2, pp. 117–126, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/view/2030201>.
- [23] Mochammad Aldi Kushendriawan, Harry Budi Santoso, Panca O. Hadi Putra, and Martin Schrepp, “Evaluating User Experience of a Mobile Health Application ‘Halodoc’ using User Experience Questionnaire and Usability Testing,” *J. Sist. Inf.*, vol. 17, no. 1, pp. 58–71, 2021, doi: 10.21609/jsi.v17i1.1063.

- [24] S. V. Izabal, I. Aknuranda, and H. M. Az-zahra, "Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 9, pp. 3224–3232, 2018.
- [25] A. K. Rofik, T. Sagirani, and H. E. Wulandari, "Desain Prototipe Pada Startup Talentku Menggunakan Metode Lean UX Startup," *J. Teknol. dan Terap. Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 49–59, 2020.
- [26] O. A. Pradipta, I. M. Sukarsa, and I. P. A. Dharmadi, "Pengembangan Ui Aplikasi Mobile Konsultasi Karir Menggunakan Metode Lean Ux," *JITTER J. Ilm. Teknol. dan ...*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [27] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, "Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking," *Simp. Nas. RAPI*, pp. 364–370, 2019.
- [28] I. Salamah, "Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale," vol. 8, pp. 176–183, 2019.
- [29] Y. Yadi, "Analisa Usability Pada Website Traveloka," *J. Ilm. Betrik*, vol. 9, no. 03, pp. 172–180, 2018, doi: 10.36050/betrik.v9i03.43.
- [30] J. Gothelf and J. Seiden, *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*, First Edit. United States of America: O'Reilly, 2013.
- [31] D. Michael and D. Gustina, "Rancang Bangun Prototype Monitoring Kapasitas Air Pada Kolam Ikan Secara Otomatis Dengan Menggunakan Mikrokontroler Arduino," *IKRA-ITH Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 59–66, 2019, [Online]. Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/319>.
- [32] . S., A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype," *J. Interkom*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.67.
- [33] R. Rusdiansyah, "Membangun Prototype Sistem Informasi Arsip Elektronik Surat Perjanjian Kerjasama Pada Business Support Departement," *J. Pilar Nusa Mandiri*, vol. 14, no. 2, p. 157, 2018, doi: 10.33480/pilar.v14i2.903.
- [34] D. Hasanudin and O. Adityawan, "Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI)," *Pantun J. Ilm. Seni Budaya*, vol. 5, no. 2, pp. 134–144, 2020.