

Daftar Acuan

- 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. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Amelia, L. (2019). Pengantar sistem informasi. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Amrullah, D. F. (2019). Sistem informasi penyewaan alat outdoor berbasis web di Shelter Outdoor. *Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang*, 02(01), 41–50.
- Arifin, A.-M. B., P, B. P. P., & Nirwana, A. (2022). Redesain website marketplace Yulibu.com untuk meningkatkan user experience pengguna dengan metode Lean UX. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 3(1), 91–108. <https://doi.org/10.33479/sb.v3i1.191>
- Dewi, N. K., Irawan, B. H., Fitry, E., & Putra, A. S. (2021). Konsep aplikasi e-dakwah untuk generasi milenial Jakarta. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 5(2), 26–33.
- Effendy, E., Adelia, S. E., Chairina, F., & Syahbana, D. I. A. (2022). Mengenal sistem informasi manajemen dakwah (pengertian sistem, karakteristik sistem). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Fahrurazi, F., & Imron Rosadi, K. (2020). Faktor yang mempengaruhi model sistem pendidikan Islam: Jenis kesisteman, konstruksi kesisteman, berpikir kesisteman. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 18–30. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.411>

- 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>
- Hartawan, M. S. (2021). Analisa desain user interface aplikasi prototype smart system IP camera security berbasis aplikasi Android. *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, 1(2), 12–18. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol1no2.97>
- Manuhutu, M., & Wattimena, J. (2019). Perancangan sistem informasi konsultasi akademik berbasis website. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp149-156>
- Mastan, I. A. (2019). Perancangan website aplikasi penjualan the design of sales application website Ayam Keprabon restaurant. 2(2), 16–21.
- Mawarti, R. V., Wasito, B., Kom, S., & Kom, M. Perancangan sistem informasi jasa desain interior berbasis web pada Arsliving.
- 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>
- Nurpalah, I., & Andrian, R. (2023). Redesain sistem informasi inventaris IT dengan menggunakan metode Lean UX. *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, 11(3), 520–529.
- Prabowo, M. (2020). *Metodologi pengembangan sistem informasi*. LP2M Press IAIN Salatiga.
- Pradipta, O. A., & Sukarsa, I. M. (2022). Pengembangan UI aplikasi mobile konsultasi karir menggunakan metode Lean UX. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 3(1), 1–11. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/article/download/84782/43682>

- Pratama, A. V. (2020). Perancangan user interface (UI) dan user experience (UX) prototype aplikasi mobile AIS menggunakan metode Lean UX. *1–321*.
- Pratama, Y. A. (2018). Perancangan antarmuka pengguna dengan metode Lean UX pada website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan. *Undergraduate Thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya*, <http://dx.doi.org/10.1186/s13662-017-1121-6>
- Rabbanii, 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.
- Ramadan, R., & Az-zahra, H. M. (2019). Perancangan user interface aplikasi EzyPay menggunakan metode design sprint. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(8), 8831–8840.
- Rochmawati, I. (2019). Iwearup.com user interface analysis. *Visualita*, 7(2), 31–44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). Perancangan sistem informasi jadwal dokter menggunakan framework Codeigniter. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 48–53. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsum berbasis web (studi kasus: Kedai Dimsum Soraya). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). Pembelajaran tradisional menuju milenial: Pengembangan aplikasi berbasis web sebagai penunjang pembelajaran e-learning pada MAN 1 Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2), 10–16. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v1i2.816>

- Sulistyo, E. W., & Sofiana, S. (2022). Perancangan desain user interface/user experience web layanan informasi kamus dengan metode Lean User Experience (Lean UX) pada Universitas Pamulang. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(03), 357–368.
- Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., & Haris, R. (2023). Mengenal aplikasi Figma untuk membuat konten. *I(6)*, 552–555.
- Widagdo, P. P., Haviluddin, H., Setyadi, H. J., Taruk, M., & Pakpahan, H. S. (2018). Sistem informasi website Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman. *Prosiding SAKTI (Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 5–9. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/SAKTI/article/view/1818>
- Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.
- Yolanda, A. (2020). Perancangan ulang user interface (UI) dan user experience (UX) menggunakan metode Lean UX pada aplikasi Sister for Students (SFS) Universitas Jember. *Skripsi*, 1–99.
- Yudarmawan, R. A., Kompiani, A. A. K. O., & Arsa, D. M. S. (2020). Perancangan user interface dan user experience SIMRS pada bagian layanan. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 1(2), 222–233. <https://www.neliti.com/id/publications/351388/>
- Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes kegunaan (usability testing) pada aplikasi kepegawaian dengan menggunakan System Usability Scale. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*, 37–42. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1302>
- Buana, W., & Nurina Sari, B. (2022). Analisis user interface meningkatkan pengalaman pengguna menggunakan usability testing pada aplikasi Android Course. *5(2)*, 91–97. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>

- Tullis, T., & Albert, B. (2013). *Measuring the user experience: Collecting, analyzing, and presenting usability metrics*.
- Wijaya, F. D., & Pakereng, M. A. I. (2023). Perancangan Aplikasi E-Commerce FDW Store menggunakan Metode Lean UX. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(2), 337–347. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i2.817>
- Gifari, M. R., & Prasetyo, M. A. W. (2024). Perancangan Website Penjualan dengan Metode Lean UX dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Tekno Kompak*, 18(2), 368-379.