

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, Dimas Ari, Wahyudi Harianto, and Abdul Aziz. 2021. "Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 4: 58–74.
- Darmayanti, Yenni Indri. 2017. "Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Android Studi Kasus Teknik Informatika ITN Malang." *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* 1 (2): 17–22.
- Fitriana, Dona Evi, Agus Fitri Yanto, and Joko Budiman. 2020. "Analisis User Experience (UX) Fitur Marketplace Facebook." *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika* 8(2):4766.<http://ejournal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/151>.
- Gothelf, J. (2013). *Lean UX*. <https://doi.org/10.1145/2639189.2670285>
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). *Juisi*, 02(01), 49–55.
- Hassenzahl, M., 2013. *Interaction Design Foundation*. [Online] Available at: <https://www.interaction-design.org/literature/booktheencyclopediaofhuman-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design>.
- Kusuma Putri, Ike, Satrio Hadi Wijoyo, and Yusi Tyroni Mursityo. 2019. "Analisis Usability Dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus Pada Airy Rooms)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 3 (7): 6748–56. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5800/2754>.
- Michael, Dave, and Dian Gustina. 2019. "Rancang Bangun Prototype Monitoring Kapasitas Air Pada Kolam Ikan Secara Otomatis Dengan Menggunakan Mikrokontroller Arduino." *IKRA-ITH Informatika* 3 (2): 59–66. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/319>.
- Muhyidin, Muhammad Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana. 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>.

Rabbani, Ismail, Adam Hendra Brata, and Komang Candra Brata. 2019. "Penerapan Metode Lean UX Pada Pengembangan Aplikasi Bill Splitting Menggunakan Platform Android." *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komputer* 3 (7): 6831–36.

Rauschenberger, Maria, Martin Schrepp, Manuel Perez-Cota, Siegfried Olschner, and Jorg Thomaschewski. 2013. "Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to Use the User Experience Questionnaire (UEQ). Example: Spanish Language Version." *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence* 2 (1): 39. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2013.215>.

Schlatter, T. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Elsevier (Vol. 3)

Studio, T. (2017). No Title. Retrieved March 10, 2019, from <https://uxplanet.org/color-theory-brief-guide-for-designers-76e11c57eaa>

Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Syahrum, S. (2002). *Metodologi penelitian*. Bandung: Citapustaka Media.

Version, Martin Schrepp, and User Experience Questionnaire. 2023. "User Experience Questionnaire Handbook," 1–16.

Widhiani, Dewa Ayu Putu Ari, I Ketut Resika Arthana, and I Made Ardwi Pradnyana. 2018. "Analisa User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 15 (1): 92–102. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i1.13048>.