

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurohman, M., Kuspriyanto, Sutikno, S., & Sasongko, A. (2010). PERANCANGAN ATURAN TRANSFORMASI UML-SYSTEMC DALAM PERANCANGAN EMBEDDED SYSTEM. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informasi (Journal of Computer Science and Information)*, 3(2), 91–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.21609/jiki.v3i2.146>
- Akbar, A., Andriansyah, M., & Utomo, R. B. (2016). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KREDIT MIKRO MAHASISWA BERBASIS WEB. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 8(1), 883–893. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jsi.v8i1.2957>
- Al Haris, F. H. S., Anwariningsih, S. H., & Barid, A. J. (2015). Pemodelan Aplikasi Unit Kegiatan Mahasiswa (Ukm) Universitas Sahid Surakarta. *Jurnal Gaung Informatika*, 8(2).
- Alfarisi, S. (2019). Aplikasi Media Pengenalan Jenis Kamera dan Lensa Berbasis Android. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 9(1), 124–130. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.38101/sisfotek.v9i1.224>
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., & Haryani, P. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331.
- Aryani, D., Dewi Ariessanti, H., & Malabay. (2020). PENERAPAN RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) PADA PERANCANGAN APLIKASI TRACER STUDY BERBASIS ANDROID. *Jurnal Edik Informatika*, 7(1), 111–122. <https://doi.org/10.22202/ei.2020.v7i1.4368>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Cahyaningtyas, R., & Iriyani, S. (2014). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 4(2), 15–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.55181/ijns.v4i2.1308>
- Darmawan, R. (2013). Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. *Journal of Visual Art and Design*, 4(2), 95–102. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>
- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 37–45. <https://doi.org/10.35138/organu>
- Fauzi, A. M. N., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI KEARSIPAN MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE DAN PIECES FRAMEWORK. *JIPI (Jurnal*

- Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 7(1), 231–239.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jipi.v7i1.2452>
- Fiorenza, A., & Tolle, H. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi menggunakan Teknologi Firebase serta Metode Prototyping (Studi Kasus RSGM Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 258–266.
- Hady, E. L., Haryono, K., & Rahayu, N. W. (2020). User Acceptance Testing (UAT) pada purwarupa sistem tabungan santri (studi kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah). *Jurnal Ilmiah Multimedia Dan Komunikasi*, 5(1).
- Haria, T. T., & Mulyandi, M. R. (2019). Pengaruh E-Service Quality terhadap E-Satisfaction pada Pengguna Aplikasi Mobile. *Seminar Dan Lokakarya Kualitatif Indonesia*, 135–140. <https://doi.org/10.33510/slki.2019.135-140>
- Hartawan, M. S. (2022). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JURNAL ELEKTRO & INFORMATIKA SWADHARMA (JEIS)*, 2(1), 43–47.
<http://ejournal.swadharma.ac.id/index.php/jeis/article/view/161>
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, 4(2), 107–116.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jki.v4i2.1262>
- Hooper, L. (2021, August 4). *The Ultimate Guide to Design Thinking - Venngage*.
<https://venngage.com/blog/design-thinking/>
- Ibrahim, K. A. B., & Dian, G. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Brand Clothing Sand Beach Dengan Skema Diskon Menggunakan Hungarian Algorithm. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(1), 47–56.
- Imamah, N., & Hidayat, D. (2019). TRACER ALUMNI BERBASIS ANDROID STUDI KASUS DI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Informatika - COMPUTING*, 6(2), 42–50. <http://unibba.ac.id/fti>
- Indayani, K., Iswahyudi, C., & Fatkhiyah, E. (2016). APLIKASI MOBILE ALUMNI CENTER (STUDI KASUS DI INSTITUT SAINS & TEKNOLOGI AKPRIND). *Jurnal SCRIPT*, 3(2), 245–255.
<https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/script/article/view/943/755>
- Irwansyah, M. A., Novriando, H., & Apriandi, R. (2021). Analisis User Experience Aplikasi Bujang Kurir Menggunakan Google Analytics(GA). *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 7(1), 64–69.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jp.v7i1.43588>

- Juliyanto, F., & Parjito. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 43–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i1.741>
- Kamil Almasyhur, A., Tolle, H., & Hendra Brata, A. (2018). Pengembangan Aplikasi Mobile Tracer Study Menggunakan Platform Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(11), 5402–5409. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Karyono, G., & Hermanto, N. (2013). Rancang Bangun Sistem Tracer Study Online pada STMIK AMIKOM PURWOKERTO. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan (SEMANTIK)*, 126–133. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semantik/article/view/730>
- Kirana, C., & Wahdaniyah, R. (2018). Implementasi Aplikasi Alumni Berbasis Mobile Application. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 4(2), 179–183. <https://doi.org/10.26418/jp.v4i2.25752>
- Kusnadi, E. (2011, December 24). *Fishbone Diagram dan Langkah-Langkah Pembuatannya – Blog Eris*. <https://eriskusnadi.com/2011/12/24/fishbone-diagram-dan-langkah-langkah-pembuatannya/>
- Kuswardana, A., Mayangsari, N. E., & Amrullah, H. N. (2017). Analisis Penyebab Kecelakaan Kerja Menggunakan Metode RCA (Fishbone Diagram Method And 5-Why Analysis) di PT. PAL Indonesia. *Proceeding Conference on Safety Engineering and Its Application*, 141–146. <https://core.ac.uk/download/pdf/236670432.pdf>
- Laksono, Y. T. A., & Islam, M. A. (2020). PENERAPAN DESIGN THINKING DENGAN MENGGUNAKAN GAYA DESAIN MONOLINE PADA PERANCANGAN LOGO D’PAPO SURABAYA. *Jurnal Barik*, 1(2), 261–274. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Leonardo, R., Arwani, I., & Ratnawati, D. E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Firebase dalam Pengembangan Aplikasi Pengelolaan Stok Barang Berbasis Mobile pada Rumah Makan Nakamse Malang. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(1).
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2018). Item Benchmarks for the System Usability Scale. *Journal of Usability Studies*, 13, 158–167.
- Lu, K. (2022, September 28). *Katherine Lu’s Project*. <https://careerfoundry.com/en/portfolios/katherine-lus-portfolio/>
- Mahardika, P. A., Suyadnya, I. M. A., & Saputra, K. O. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Dekorasi Ruangan dengan Memanfaatkan Teknologi Markerless Augmented Reality (Design of Room Decoration Simulation Application by utilizing Markerless Augmented Reality Technology). *J-*

- COSINE*, 3(1), 82–90.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcosine.v3i1.238>
- Megayanti, A., & Amrullah, R. (2018). ANALISIS ANTRIAN DALAM PENDAFTARAN PENGOBATAN PASIEN MENGGUNAKAN METODE FISHBONE (STUDI KASUS : RSUD MOEWARDI SOLO). *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 5(1), 1–6.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30656/jsii.v5i1.578>
- Mollah, M. (2021, November 19). *User Interface Design Basics: All You Need To Know As A Beginner*. <https://www.socialmediamagazine.org/user-interface-design/>
- Mukrodin, & Sugiamto. (2020). IMPLEMENTASI METODE WATERFALL DALAM MEMBANGUN TRACER STUDY DAN PENDAFTARAN SISWA BARU DENGAN PENGUJIAN BLACK BOX TESTING. *Jurnal DINAMIK*, 25(1), 39–50.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35315/dinamik.v25i1.7900>
- Naser, A., Syafwandi, & Ahdi, S. (2018). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE HALAMAN WEBSITE PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS NEGERI PADANG. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), i–23.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/100136>
- Prajatama, A., Rusli, M., & Deriani, N. W. (2015). Aplikasi multimedia pembelajaran interaktif strategi permainan catur. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 9(2), 24–35.
- Prihandoyo, M. T. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(1), 126–129.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30591/jpit.v3i1.765>
- Purwaningtyas, R. (2015). Pengembangan Sistem Informasi Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 20(1).
- Rahmasari, E. A., & Yanuarsari, D. H. (2017). KAJIAN USABILITY DALAM KONSEP DASAR USER EXPERIENCE PADA GAME “ABC KIDS-TRACING AND PHONICS” SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNIVERSAL UNTUK ANAK. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan*, 2(1), 49–71.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25124/demandia.v2i01.770>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen*

- Desain Dan Periklanan*, 3(2), 75–93.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rizka, M., Amri, Hemdrawati, & Mahdi. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Tracer Study Berbasis WEB. *Jurnal Infomedia*, 3(2), 69–73.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30811/jim.v3i2.716>
- Santoso, & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.30871/ji.v9i1.288>
- Santoso, S., Surjawan, D. J., & Handoyo, E. D. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Tukar Barang Untuk Pemanfaatan Barang Tidak Terpakai dengan Flutter Framework. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i3.3071>
- Setiawan, R. (2021, August 4). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya - Dicoding Blog*. <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the system usability scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 145–148.
- Srivastav, A. K. (2019, August 21). *Fishbone Diagram (Meaning, Examples) / Draw Ishikawa Diagram*. <https://www.wallstreetmojo.com/fishbone-diagram/>
- Subagia, R. (2019). SISTEM INFORMASI ALUMNI UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI. *Jurnal Perangkat Lunak*, 1(2), 10–20.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32520/jupel.v1i2.772>
- Sujarwo, Y. A., & Ratnasari, A. (2020). Aplikasi Reservasi Parkir Inap Menggunakan Metode Fishbone Diagram dan QR-Code. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(3), 302–309.
<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i3.808>
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.
https://www.scribd.com/embeds/430589373/content?start_page=1&view_mode=scroll&access_key=key-fFexxf7r1bzEfWu3HKwf
- Suprpto, E. (2021). User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang. *Jurnal Civronlit Unbari*, 6(2), 54–58.
- Suswanto, H., & Novita, D. (2020). PROTOTYPE APLIKASI PENGINAPAN HAWAKAS CILILITAN BERBASIS JAVA. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(1), 134–141.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30998/jrami.v1i01.269>

Wibowo, A., Hidayat, A. S., & Rahmawati, E. (2020). Pembangunan Aplikasi E-Commerce Pemasaran Batik pada Toko Batik Rifqi. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 1(2), 46–53.