

DAFTAR PUSTAKA

3807-Article Text-16306-19874-10-20191010. (t.t.).

Adekayanti, Y., Adiasa, I., & Mashabai, I. (2021). Analisis Gangguan Pada Kwh Meter Pelanggan Di Pt. Pln (Persero) Up3 Sumbawa Menggunakan Fishbone Dan Pdca (Plan, Do, Check, Action). *Jurnal Industri & Teknologi Samawa*, 2(1), 22–31. <https://doi.org/10.36761/jitsa.v2i1.1020>

Andriati, W. (t.t.). *SISTEM INFORMASI PELAPORAN REALISASI E-ORDER BERBASIS WEB PADA PEMERINTAH KOTA JAKARTA TIMUR*.

Apriadi, H., Amalia, F., & Priyambadha, B. (2019). Pengembangan Aplikasi Kakas Bantu Untuk Menghitung Estimasi Nilai Modifiability Dari Class Diagram. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10605–10613.

Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>

Ayu, V. (2018). Pemodelan Proses Pemilihan Rute pada Protokol Babel dengan Activity Diagram dan Transition System. *Media Teknika Jurnal Teknologi*, 12(1), 58–66.

Bastian, H., & Saputro, G. E. (2021). Desain User Interface Game Fairplay Poker Menggunakan Metode Ucd (User Centered Design). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 122–130. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4247>

Dan, A., User, P., User, I., & Pada, E. (2021). *ISSN 2338-137X*. 10(3), 1–10.

Fitri, A., Damstuti, F. A., Akbar, Z. F., Wulandari, I., & Haris, Mohd. fuad Al. (2020). Desain Aplikasi Virtual Tour Wisata Setigi Gresik Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *jurnal seminar Masional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOVE)*, 6(2), 139–146.

Hamidy, F. (2016). PENDEKATAN ANALISIS FISHBONE UNTUK MENGUKUR KINERJA PROSES BISNIS INFORMASI E-KOPERASI. Dalam *Jurnal TEKNOINFO* (Vol. 10, Nomor 1). https://servicelink.pinnacol.com/pinnacol_docs/lp/

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.

Hasiholan, G. M., Kartika Dewi, R., & Kharisma, A. P. (2022). *Perancangan Prototype Aplikasi Pembelajaran Pembuatan Website dengan Metode Human-Centered Design* (Vol. 6, Nomor 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Ilmiah, J., & Grafis, K. (2021). *PERANCANGAN IDENTITAS PERUSAHAAN DALAM BENTUK STATIONERY DESAIN DI RUMAH KREASI GRAFIKA*. 14(1), 48–57. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel>
- Informatika, B., Jaya Putra, H., Mukhayaroh, A., & Nusa Mandiri, S. (t.t.). *Sistem Persediaan Barang Pada UKM Deviande (Meat Shop) Bekasi*. 7(2), 2019.
- Irawan, I. (2018). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 1(2), 55–66. <https://doi.org/10.36378/jtos.v1i2.21>
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Beserta Persada Bunda). *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(2), 90–103.
- Jurnal, H., Hidayat, A., & Fauziyyah, H. M. (2022). *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. 10(1). <https://doi.org/10.51530/jutekin.v10i1.647>
- Jurnal, H., Indra Andhika, D., Muharrom, M., Prayitno, E., & Siregar, J. (2022). *JURNAL INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI KOMPUTER RANCANG BANGUN SISTEM PENERIMAAN DOKUMEN PADA PT. REASURANSI INDONESIA UTAMA*. Juli, 2(2), 136–145.
- Kapal, S., Web, B., Kasus, S., Group, A., Hengki, P., & Suprawiro, S. (2017). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Inventory. Dalam *Jurnal SISFOKOM* (Vol. 06).
- Leonard, V. R., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). Perancangan Ulang UI/UX Pada Website Lelangyuk Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *Jtriste*, 9(1), 31–45.
- Liatmaja, R., & Wardati, I. U. (2013). SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB PADA LEMBAGA BIMBINGAN BELAJAR BE EXCELLENT PACITAN Rizka Liatmaja, Indah Uly Wardati. *Indonesia Jurnal on Networking and Security*, 2(2), 58–63.
- M Teguh Prihandoyo. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.
- Mega Putri, A., & Nur Rakhmah, S. (2022). Sistem Informasi E-Learning Pada Sekolah Dasar Islam Nailufar Jakarta. *Journal of Students' Research in Computer Science*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/10.31599/jsrsc.v3i1.1026>
- Membara, E. P., Yulianti, L., & Kanedi, I. (2014). Sistem Informasi Akademik Smp Negeri 2 Talang Empat Berbasis Web. *Media Informatika*, 10(1), 72–80.

- Michael, D., & Gustina, D. (t.t.). *RANCANG BANGUN PROTOTYPE MONITORING KAPASITAS AIR PADA KOLAM IKAN SECARA OTOMATIS DENGAN MENGGUNAKAN MIKROKONTROLLER ARDUINO*.
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i1.1052>
- Mubarok, A. Z., Carudin, & Voutama, A. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 6368–6380.
- 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>
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679–2688.
- Musthofa, N., & Adiguna, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, 1(03). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Noviyanti, E., Christian, A., & Wijaya, K. (2021). Implementasi Metode UCD (User Centered Design) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan: Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gelumbang. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i2.561>
- Nugroho, A. (2014). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 4, 69–79.
- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. Muh. A. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(3), 940–950.
- Puspita Eugenia, M., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (t.t.). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website Studi Kasus Website Diseminasi Sensus Pertanian (User-Centered Design and System Usability Scale Method Approach in Website Interface Redesign and Evaluation: A Case Study of the Dissemination Agricultural Census Website). Dalam *Metode User-Centered Design dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka*..... <https://st2013.bps.go.id/>.

- Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TeknoIf*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39>
- Ramadhan, R. L., Syahrina, A., & Musnansyah, A. (2021). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Telkom University Open Library Dengan Metode User Centered Design. *eProceedings ...*, 8(5), 9693–9704.
- Ramadhani, Y. (t.t.). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatika "JISTI" SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI PELAKSANAAN ANGGARAN PENDAPATAN DAN BELANJA DAERAH (APBD) PADA KANTOR DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN SOPPENG*.
- Saraswati, N. L. P. G. G., Sudana, A. A. K. O., & Wirdiani, N. K. A. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada SIMRS Modul Payroll. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 1(2), 154–163.
- Setiawan, E. I. (2016). Pengamanan Mobile Device Untuk Anak-Anak Dengan. *Dinamika Teknologi*, 8(1), 21–25.
- Setiyanto, R., Nurmaesah, N., & Rahayu, N. S. A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 137–142. <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v9i1.267>
- Setiyawan, A., Purnama, B. E., & Sukadi. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ngadirojo. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 3, 1–5.
- Setiyo Adi Nugroho, Daniel Rudjiono, & Febrian Rahmadhika. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentukstationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57. <https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.456>
- Siswidiyanto, S., Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(1), 18–25. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.64>
- Susanti, M. (2016). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Pasar Minggu Jakarta. *Informatika*, 3(1), 91–99.
- Utomo, L., & Wahyudi, F. (2020). Perancangan Aplikasi Buku Pintar Ibu dan Bayi Berbasis Android (Studi Kasus : Puskesmas Janti Kota Malang). *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 6(2), 74–80. <https://doi.org/10.26905/jtmi.v6i2.5069>
- Utomo, R. B. (2019). Aplikasi Pembelajaran Manasik Haji dan Umroh berbasis Multimedia dengan Metode User Centered Design (UCD). *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 3(1), 68. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v3i1.97>

- Wahyu, S., & Asri, S. (2021). Perancangan Konsep Dan Evaluasi Desain User Experience Pada Aplikasi Mobile Penyedia Tempat Layanan Fitness Dengan Pendekatan User-Centered Design. *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) 2021*, 446–451.
- Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1–12.
- Yuliani, O., & Prasajo, J. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 7(2), 149. <https://doi.org/10.28989/angkasa.v7i2.158>