

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., Kurniawati, L., Informasi, F. T., & Mandiri, U. N. (2024). Analisa Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi Berbasis Mobile Menggunakan Metode *User Centered Design*. *Jurnal Tekinkom*, 7(2), 1025–1034. <https://doi.org/10.37600/Tekinkom.V7i2.1671>
- Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/Infosjournal.2020v3i2.420>
- Azora, P. (2021). Analisis Quick Count Dengan Menggunakan Metode Stratified Random Sampling Studi Kasus Pemilu Gubernur Kalimantan Barat 2018. *Buletin Ilmiah Matematika, Statistika Dan Terapannya*, 10(1), 43–50.
- Carlene Lim, Aurellia Clearesta Sumarlie, Fernando, D. A. H. (2021). Dengan Metode *User Centered Design*. *Journal Of Computer Science And Information Systems*, 1(5), 16–24.
- Djanti, A., & Wijayanto, D. (2025). Perancangan Ui/Ux Sistem Presensi Mobile Dengan Pendekatan Design Thinking: Studi Kasus Rs. Amc Muhammadiyah Yogyakarta. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3), 2286–2294. <https://doi.org/10.23960/Jitet.V13i3.6294>
- Ekonomi, F., & Brawijaya, U. (2024). *Value Proposition Canvas Pada Bisnis Fesyen*. 3(3), 805–813.
- Farrel Nugroho. (2020). Perancangan *User Interface/User Experience* Aplikasi Mobile Absensi Pada Pt Finansial Integrasi Teknologi Dengan Metode Lean Ux. *Journal Geej*, 7(2).
- Hairah, U., Nursukanto, M. H., & Ulhaqi, A. D. (2024). Peningkatan Kompetensi Siswa Dalam Merancang Ui / Ux Aplikasi Mobile Menggunakan Figma. *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 59–65.

- Hasnan Hariri, D., Hannie, H., Purnamasari, I., & Singaperbangsa Karawang Abstract, U. (2022). Analisis *User Experience* Pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 95–108.
- Issue, V., & Hartanto, S. (2024). *Jutin : Jurnal Teknik Industri Terintegrasi Analisis Penerapan Ui / Ux Dalam Aplikasi Media Sosial : Dampaknya Terhadap Keterlibatan Pengguna Dan Loyalitas Platform*. 7(4). <https://doi.org/10.31004/Jutin.V7i4.36161>
- Kresna A, I., & Yuliana, D. (2022). Rancang Bangun *User Interface* (Ui) Dan *User Experience* (Ux) Pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website Di Kabupaten Tegal. *Ledger : Journal Informatic And Information Technology*, 1(2), 29–38. <https://doi.org/10.20895/Ledger.V1i2.828>
- Mubiarto, D. S., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* (Ui/Ux) Pada Aplikasi “Bca Mobile” Menggunakan Metode *User Centered Design* (Ucd). *Jurnal Teknik Komputer*, 1(4), 209–216. <https://doi.org/10.14710/Jtk.V1i4.37686>
- Nurdatillah, D. K. (2025). Optimalisasi Desain Ui/Ux Website The Originote Dengan Pendekatan *User Centered Design*. *Jusifor : Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, 4(1), 59–67. <https://doi.org/10.70609/Jusifor.V4i1.5985>
- Nurfadhilah Syarif, N., Rizky Pangestu, P., Al Farizi, M., Arkhan Harsono, M., & Ali Ridha, A. (2024). Analisa Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Aplikasi Siska Universitas Singaperbangsa Karawang Menggunakan Evaluasi Heuristic. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 4379–4386. <https://doi.org/10.36040/Jati.V8i4.9921>
- Obenu, F. J. (2020). Memperkirakan Rata - Rata Dan Total Pemakaian Pulsa Dengan Metode Stratified Random Sampling. *Jurnal Diferensial*, 02(1), 38–56.

- Prabowo, H., Wulandari, H., & Arista, R. D. (2025). Ui/Ux Design Of An Attendance Application For Primary School Teachers Using The Thinking Design Method. *Journal Of Information Technology And Computer Science (IntecomS)*, 8(1), 252–259.
- Pradhana, F. I. (2022). *Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Mobile Startup Sajiloka Dengan Lean Ux*. 1–1.
- Putra, F. P., & Tedyyana, A. (2021). Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan *User Experience* Aplikasi Pemesanan Menu Cafe. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 336–345. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1229>
- Sapitri, A., Saputra, M. W., Putri, M. A., & Efendi, Y. (2023). Redesign Aplikasi M-Banking Metode Lean Ux Dengan Pengujian A/B Testing (Studi Kasus Bsi). *Satin - Sains Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 112–124. <https://doi.org/10.33372/Stn.V9i2.1038>
- Saputra, D., Ivania, A., Sherill, A., Qanitah, :, & Anindya, M. (2024). Analisis Ui Dan Ux Aplikasi Senayan Library Management System (Slims) Dalam Pengelolaan Perpustakaan Digital. *Journal Of Librarianship And Information Science*, 4(1), 10–30.
- Setiawan, A. R., Asfi, M., Sevtiana, A., Pranata, S., & Septian, W. E. (2023). Design System Pada Perancangan Antarmuka Perangkat Lunak Sistem Akses Digital. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(1), 56–64. <https://doi.org/10.54914/Jtt.V9i1.619>
- Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif Di Era Society 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(6), 552–555. [https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/Ajp/article/download/283/191#:~:Text=Figma Adalah Salah Satu Tools,Pelaksanaan Pkm Berbagai Desain Lainnya](https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/Ajp/article/download/283/191#:~:Text=Figma%20adalah%20salah%20satu%20tools,Pelaksanaan%20pkm%20berbagai%20desain%20lainnya)

- Triananta, M. F., & Kurniawan, R. (2024). Penerapan Lean Ux Dalam Perancangan Ui / Ux Website Manajemen Proyek Di Pt Telkom Indonesia. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 15(4), 977. <https://doi.org/10.31602/Tji.V15i4.16751>
- Widiadnya, I. B. M., & Erwiyani, N. K. T. (2023). Penerapan Absensi Dan Laporan Kerja Karyawan Berbasis Digital Pada Pt. Hasta Ayu Nusantara Divisi Ultrajaya Denpasar. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*.
- Wijaya, I. K. S., & Pramatha, C. R. A. (2023). Implementasi A/B Testing sebagai Peningkatan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Masterfish Diukur dengan Conversion Rate. *JELIKU (Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana)*, 12(1), 153–158. <https://doi.org/10.24843/JLK.2023.v12.i01.p16>