

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, R., Nugroho, I. M., & Alam, S. (2022). Redesign user interface dan user experience aplikasi Wastu Mobile menggunakan metode design thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 152–159. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.506>
- Anugrah, R. E., Saputra, Y. A., & Haryono, W. (2024). Perancangan sistem inventory berbasis web untuk optimalisasi manajemen persediaan barang di PT Bumi Daya Plaza. *Bridge: Jurnal Publikasi Sistem Informasi dan Telekomunikasi*, 2(4), 342–363. <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i4.317>
- Arifin, A.-M. B., Prasetya, B. P. P., & Nirwana, A. (2022). Redesain website marketplace Yulibu.com untuk meningkatkan user experience pengguna menggunakan metode lean UX. *Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 3(1).
- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis dan perancangan UI/UX aplikasi Lazada menggunakan metode design thinking. *Jurnal Infortech*, 4(2).
- Barnes, S. J., & Vidgen, R. T. (2002). An integrative approach to the assessment of e-commerce quality. *Journal of Electronic Commerce Research*, 3(3), 114–127.
- Danistian, A., Darmawan, B., & Rachman, A. S. (2024). Rancang bangun sistem monitoring daftar kehadiran karyawan berbasis fingerprint dengan metode prototyping. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 5(1), 81–89. <https://doi.org/10.47065/tin.v5i1.5345>
- Fahmi, I. M., & Gymnastiar, S. (2025). Sistem informasi geografis pemetaan wilayah pembudidayaan ikan pada Kabupaten Cirebon menggunakan metode algoritma A* (A star). *Journal of Computation Science and Artificial Intelligence (JCSAI)*, 2(1), 15–21. <https://doi.org/10.58468/mn1ebz66>
- Fenando, F. (2020). Implementasi e-commerce berbasis web pada Toko Denia Donuts menggunakan metode prototype. *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 6(2), 66–77. <https://doi.org/10.19109/jusifo.v6i2.6532>
- Fernandy, H., & Abd Karim, A. A. (2022). Rancang bangun sistem informasi website program studi teknik informatika UNUSIA menggunakan metode waterfall dan framework Laravel. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.55606/jupikom.v1i1.230>

- Guerino, G. C., & Valentim, N. M. C. (2020). Usability and user experience evaluation of natural user interfaces: A systematic mapping study. *IET Software*, 14(5), 451–467. <https://doi.org/10.1049/iet-sen.2020.0051>
- Hadiwiyanti, R., Hasta, S. D., Ramadhan, R., & Nugroho, B. A. (n.d.). Perancangan sistem keuangan sekolah dengan prototyping (studi kasus: Madrasah Aliyah NU Sidoarjo). *Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*.
- Hasan, F. N., & Nurlelah, E. (2023). Implementasi metode waterfall pada sistem informasi penerimaan mahasiswa baru di STKIP PGRI Jombang. *Jurnal Infortech*, 5(1), 36–46. <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15533>
- Hasugian, L. P., & Rusmana, D. (2021). Development of UX Orbit Design online courses platform in the field of user interface (UI) and user experience (UX). *Journal of Engineering Science and Technology*. Vol. 16, No. 3 (2021) 2454 - 2463.
- Herrada-Lores, S., Iniesta-Bonillo, M. Á., & Estrella-Ramón, A. (2022). Weaknesses and strengths of online marketing websites. *Spanish Journal of Marketing - ESIC*, 26(2), 189–209. <https://doi.org/10.1108/SJME-11-2021-0219>
- Ikhlas, M. I., & Zuhri, Z. (n.d.). Implementasi metode design thinking pada perancangan UI/UX website tracking GPS Tiara Track.
- Kayande, P. S., & Phadnis, S. (2024). A study on the software development life cycle–waterfall model at an aviation management consultant. *Indian Journal of Software Engineering and Project Management*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.54105/ijsepm.A9019.014124>
- Pressman, R. S. (2010). *Software engineering: A practitioner's approach* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Putra, M. G. L., Renaldi, M., & Natasia, S. R. (2021). Evaluasi dan redesign website pendidikan tinggi dengan menerapkan user experience lifecycle. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(2), 419–428. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824367>
- Putra, Z. F. F., Ajie, H., & Safitri, I. A. (2021). Designing a user interface and user experience from Piring Makanku application by using Figma application for teens. *International Journal of Information System & Technology*, Vol. 5, No. 3, (2021), pp. 308-315.
- Riswandha, M. N., Falani, A. Z., & Asegaf, Y. (2023). Rancang bangun aplikasi

- perkreditan barang atau pelaporan keluhan pelanggan menggunakan metode prototype studi kasus kredit rumah tangga Bangil. SPIRIT, 15(2). <https://doi.org/10.53567/spirit.v15i2.315>
- Risyda, F., Gardenia, Y., Awaludin, M., & Rehatalanit, Y. L. R. (2024). Perancangan desain UI/UX website sekolah menggunakan metode user centered design. Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma, 12(1), 165–174. <https://doi.org/10.35968/jsi.v12i1.1352>
- Sasongko, A. T., & Dasman, S. (2023). Harnessing the power of prototyping method for engaging responsive web profiles. JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer), 6(2). <https://doi.org/10.33387/jiko.v6i2.6399>
- Jamie Pinchot (2020). User experience (UX) design concepts for mobile app development courses. (2020). Issues in Information Systems. https://doi.org/10.48009/4_iis_2020_202-211
- Wicaksono, M. A., Rudianto, C., & Tanaem, P. F. (2021). Rancang bangun sistem informasi arsip surat menggunakan metode prototype. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 7(2). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v7i2.3664>
- Wiguna, K., & Mahdiana, D. (2023). Analysis of information systems development methods: A literature review. INOVTEK Polbeng - Seri Informatika, 8(2), 472. <https://doi.org/10.35314/isi.v8i2.3753>
- Wijaya, A., Fenriana, I., Kusuma, L. W., & Kusuma, E. D. (2022). Perancangan sistem informasi pengaduan masyarakat berbasis web dengan menggunakan framework Laravel. JURNAL ALGOR - VOL. III NO. 2.
- Yas, Q., Alazzawi, A., & Rahmatullah, B. (2023). A comprehensive review of software development life cycle methodologies: Pros, cons, and future directions. Iraqi Journal for Computer Science and Mathematics, 173–190. <https://doi.org/10.52866/ijcsm.2023.04.04.014>