

DAFTAR PUSTAKA

- Alshamrani, A., & Bahattab, A. (2015). A Comparison Between Three SDLC Models Waterfall Model, Spiral Model, and Incremental/Iterative Model. *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)*, 12(1).
- Anggraini, W., Prabowo, N. A., & Arumi, E. R. (2020). Perancangan dan Implementasi Survei Kepuasan Stakeholder Alumni Berbasis Web. *Techno.Com*, 19(1), 24–33. <https://doi.org/10.33633/tc.v19i1.2731>
- Anjaswari, L. E., & Irmanda, H. N. (2021). Sistem Informasi Survei Kepuasan Masyarakat Terhadap Pelayanan Publik di Kecamatan Metro Pusat Berbasis Web. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 17(2), 132. <https://doi.org/10.52958/iftk.v17i2.3468>
- Anshori, A. I., Aryadita, H., & Az-Zahra, H. M. (2019). Evaluasi Usability Pada Sistem Monitoring Pengadaan Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus PT Pembangunan Jawa-Bali). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(1), 119–128.
- Bolung, M., & Tampangela, H. R. K. (2017). Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak. *Jurnal ELTIKOM*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v1i1.1>
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Rahman, R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(1), 1–5.
- Fatoni, A., & Dwi, D. (2016). RANCANG BANGUN SISTEM EXTREME PROGRAMMING SEBAGAI METODOLOGI PENGEMBANGAN SISTEM. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 3(1).
- Febriani, A., & Hidayati, N. (2017). Penerapan Aplikasi Program Penjualan Dan Pembelian Menggunakan Model Rapid Application Development. *JURNAL INFORMATIKA*, 4(2).
- Firmansyah, Y., Maulana, R., & Maulana, M. S. (2021). Implementasi Metode SDLC Prototype Pada Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) Berbasis Website Studi Kasus Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(3), 315. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i3.46964>

- Fowler, M. (2004). *UML Distilled 3rd Edition-A brief Guide to the Standard Modelling Language*.
- Hutahaean, J. (2015). *KONSEP SISTEM INFORMASI* (1st ed.). Deepublish.
- Khairil, & Syafutra, A. D. (2021). PENILAIAN KEPUASAN PELANGGAN DENGAN APLIKASI SURVEI PADA PDAM KOTA BENGKULU. *Teknosia*, 15(1), 16–21. <https://doi.org/10.33369/teknosia.v1i1.15542>
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2013). *Management information systems: Managing the digital firm* (13th ed.). http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-65552003000100014&lng=pt&tlng=pt
- Marbun, R. R., Al Mufied, F., & Fauzi, R. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEONG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(4), 1096–1109. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i4.3190>
- Mastra, K. N. L., & Dharmawan, R. F. (2018). TINJAUAN USER INTERFACE DESIGN PADA WEBSITE E- COMMERCE LAKU6. *Narada : Jurnal Desain dan Seni*, 5(1).
- Mukhsin, M. (2020). PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI MENERAPKAN SISTEM INFORMASI DESA DALAM PUBLIKASI INFORMASI DESA DI ERA GLOBALISASI. *TEKNOKOM*, 3(1), 7–15. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v3i1.43>
- Nadia, U., & Faisal, F. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Survei Kepuasan Mahasiswa pada STIKes Getsempena Lhoksukon. *J-SIGN (Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence)*, 2(1), 50–59. <https://doi.org/10.24815/j-sign.v2i1.38430>
- Peraturan Gubernur Jambi Nomor 45 Tahun 2018*. (n.d.).
- PERMENPAN & RB No. 14 Tahun 2017*. (n.d.).
- Prabawati, T., Duadji, N., & Prihantika, I. (2021). EFEKTIVITAS PENERAPAN APLIKASI E-COURT DALAM UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PELAYANAN PUBLIK (STUDI DI PENGADILAN NEGERI TANJUNG KARANG KELAS 1A). *Administrativa*, 3.
- Pratama, H. A., & Wulandari, S. (2023). Mobile Web-Based Cassava Inventory Management System: A Case Study at CV Panca Yoga, Purbalingga. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 3(3), 467–473. <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v3i3.1866>
- Pratama, Z. A., Sari, A. P., & Satrio, S. M. (2024). MAZE DESIGN USABILITY TESTING PADA PROTOTIPE APLIKASI IOT URBAN FARMING HIPS. *Power*

- Elektronik: Jurnal Orang Elektro*, 12(3), 174–179.
<https://doi.org/10.30591/polektro.v12i3.6039>
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). *Software engineering: A practitioner's approach* (Ninth edition). McGraw-Hill Education.
- Rahman, A. S., Ramadhan, D. N., Khansa, S. S., & Huda, M. Q. (2024). Perancangan UI/UX Layanan Aduan Fasilitas Umum dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile. *Journal of System and Computer Engineering (JSCE)*, 5(1).
- Siahaan, O. O. V. Y., C. Damanik, F., Zebua, C. J., N.S. Damanik, F., & Pipin, S. J. (2022). Evaluasi Usability pada Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 23(2), 209–224.
<https://doi.org/10.55601/jsm.v23i2.901>
- Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Wulansari, T., Kurniawan, D., & Yanuartha, W. (2024). Pelatihan Fundamental User Experience dan User Interface. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(3), 1201–1207. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i3.764>