

## REFERENCE

- Agustin, H. (2018). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN MENURUT PRESPEKTIF . *Jurnal Tabarru' : Islamic Banking and Finance*.
- Bulman, M. (2017). SDLC - Waterfall Model. *The Independent May*.
- Dtf, A. (2020). *Pengertian Metode Waterfall adalah metode, sistematis %28berurutan%29 sesuai dengan siklus pengembangan yang ada*. Retrieved from SALAMADIAN: [https://salamadian.com/metode-waterfall/#:~:text=Pengertian Metode Waterfall](https://salamadian.com/metode-waterfall/#:~:text=Pengertian%20Metode%20Waterfall)
- Erawati, W. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA, Vol 3, No 1, Januari 2019*.
- Iswari, N. M. (2012). Tinjauan Proses Elisitasi Kebutuhan Perangkat Lunak Menggunakan Metode Agile. *Jurnal ULTIMATICS*.
- Jundillah, M. L., Suseno, J. E., & Surarso, B. (2019). Evaluation of E-learning Websites Using the Webqual Method and Importance Performance Analysis. *E3S Web of Conferences*.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kroenke, D., Auer, D., Yoder, R., & Vandenberg, S. (2018). *Database Processing: Fundamentals, Design, and Implementation 15th Edition*. Pearson.
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*.
- Machmud, R. (2018). *Kepuasan Penggunaan Sistem Informasi (Studi Kasus pada T3-Online)*. Gorontalo: IDEAS PUBLISHING.
- Maulana, M. S. (2014). Perancangan Dan Pengembangan Aplikasi Web Penjualan (Studi Kasus: CV. Herson Mitra Solusindo). *Jurnal Khatulistiwa Informatika Vol. 2*.
- Nasution, W. S., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology, Vol. 1, No. 1 (2021)*.
- Nova, S. H., Widodo, A. P., & Warsito, B. (2022). Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Techno.COM, Vol. 21, No. 1, Februari 2022*.
- Nugraheny, D. (2016). Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Kedirgantaraan (SENATIK)*.

- Nugroho, A. (2009). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta : ANDI OFFSET.
- Nurmala, F., Iriansyah, H. S., & Putra, N. L. (2020). Peningkatan Pemahaman Materi Keberagaman Suku Bangsa, Sosial, dan Budaya di Indonesia melalui Model Think Pair Share Berbantuan Media Audio-Visual. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara Volume 11, No. 2, Januari 2020*.
- Permata, N. A., Kusomo, D. S., & Lukmana, I. (2021). Pengaruh Penggabungan Metode Design Thinking dengan Lean Startup dalam Membangun Website “Kerjayuk” Platform Pencarian Pekerjaan untuk Mahasiswa Universitas Telkom. *e-Proceeding of Engineering : Vol.8, No.5 Oktober 2021, 10970*.
- Prastya, Y. (2020, July 18). *Apa Itu User Experience dan Kriteria UX yang Ideal*. Retrieved from dewabiz: <https://dewabiz.com/apa-itu-user-experience-dan-kriteria-ux-yang-ideal/>
- Purwowibowo. (2020). Banyuwangi: Kota Festival Menuju Destinasi Wisata Indonesia dan Dunia. *Journal of Tourism and Creativity*.
- Ramzi, M. (2013). LKP : Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Pada SMK Negeri I Cerme. *STIKOM SURABAYA*.
- Rather, M. A. (2015). A COMPARATIVE STUDY OF SOFTWARE. *International Journal of Application or Innovation in Engineering & Management (IJAIEM)*.
- 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*.
- Sakulvirikitkul, P., Sintanakul, K., & Srisomphan, J. (2020). The Design of a Learning Process for Promoting Teamwork using Project-Based Learning and the Concept of Agile Software Development.
- Setyawan, M. Y., & Munari, A. S. (2020). *Panduan Lengkap Membangun Sistem Monitoring Kinerja Mahasiswa Internship Berbasis Web Dan Global Positioning System*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Siregar, M., & Permana, I. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS MOBILE UNTUK NAVIGASI. *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Vol. 2, No. 1, Februari 2016*.
- Suprpto, E. (2021). User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site. *Jurnal Civronlit Unbari, 6(2), Oktober 2021, 54-58*.

- Supriyatna, A. (2015). ANALISIS DAN EVALUASI KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DENGAN MENGGUNAKAN PIECES FRAMEWORK. *Journal of Computing and Information System*.
- Suwena, I. K., & Widyatmaja, I. G. (2017). *PENGETAHUAN DASAR ILMU PARIWISATA*. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Valacich, J., & George, J. (2016). *Modern Systems Analysis and Design 8th Edition*. Pearson Education, Inc.
- Wolah, F. F. (2016). PERANAN PROMOSI DALAM MENINGKATKAN KUNJUNGAN WISATAWAN. *e-journal "Acta Diurna" Volume V. No. 2. Tahun 2016*.
- Yulandari, A., Winarno, W. W., & Nasiri, A. (2018). Evaluasi Kualitas Layanan Website Alumni. *Citec Journal, Vol. 5, No. 2, Februari 2018 – April 2018*.