

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Subowo and M. Saputra, “sistem informasi peternakan ayam broiler di kabupaten pekalongan berbasis web dan android,” *surya informatika*, vol. 6, no. 1, 2019.
- [2] R. I. Borman, A. T. Priandika, and A. R. Edison, “Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan,” *justin*, vol. 8, no. 3, p. 272, Jul. 2020, doi: 10.26418/justin.v8i3.40273.
- [3] L. Schwartz, “Agile-User Experience Design: Does the Involvement of Usability Experts Improve the Software Quality?,” 2014.
- [4] A. Agdaviswan and P. Muljono, “Analisis Penerapan Manajemen Agile Pada PT Telekomunikasi Indonesia Divisi Digital Service,” vol. 16, no. 1, 2021.
- [5] M. I. M. Putra and S. Sofiana, “Perancangan Desain Ui/Ux Pada Aplikasi Sipond (Sistem Informasi Pondok) Dengan Menggunakan Metode Agile Ux (User Experience) Di Ponpes Modern Darel Azhar,” vol. 1, no. 03, 2022.
- [6] M. Ferdian, A. A. Rumanti, and A. F. Rizana, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENGELOLAAN PERSEDIAAN BARANG DAN KEUANGAN PADA PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE SCRUM PADA FASHION RETAIL MAGNA KOMUNAL”.
- [7] Z. Rossana, R. S. Sianturi, and A. P. Kharisma, “Perancangan User Experience Aplikasi Manajemen Keuangan Rukun Tetangga menggunakan Metode Human-Centered Design. Studi Kasus: Perumahan River Village Blok E2 Kota Malang”.
- [8] F. P. A. Praja, R. Afwani, and N. Alamsyah, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENGELOLAAN KEUANGAN BUM DESA DI KEK MANDALIKA MENGGUNAKAN DESIGN THINKING (STUDI KASUS: DESA KUTA),” *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, dan Aplikasinya (JTIKA)*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Mar. 2023, doi: 10.29303/jtika.v5i1.277.
- [9] R. I. Rokhmawati, F. A. Bachtiar, F. Pradana, and K. Alfian, “Analisis Model Mental Mahasiswa dalam Pengembangan E-Learning Pemrograman Berbasis Gamifikasi Menggunakan Metode Agile UX,” *JTIK*, vol. 9, no. 2, p. 401, Feb. 2022, doi: 10.25126/jtiik.2022925642.
- [10] M. B. Hariyono *et al.*, *Dasar-Dasar Manajemen Industri Peternakan*. Universitas Brawijaya Press, 2022.
- [11] S. Adikari, C. McDonald, and J. Campbell, “Reframed Contexts: Design Thinking for Agile User Experience Design,” in *Design, User Experience, and Usability. Design Philosophy, Methods, and Tools*, vol. 8012, A. Marcus, Ed., in Lecture Notes in Computer Science, vol. 8012., Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2013, pp. 3–12. doi: 10.1007/978-3-642-39229-0_1.
- [12] A. N. Nurhayati, A. Josi, and N. A. Hutagalung, “RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA KOPERASI KARTIKA SAMARA GRAWIRA PRABUMULIH,” *JATI*, vol. 7, no. 2, Jul. 2018, doi: 10.34010/jati.v7i2.490.

- [13] “Wulandari and Fadly - 2021 - RANCANG BANGUN APLIKASI PEMASARAN PENGGALANGAN INF.pdf.”
- [14] H. R. Hartson and P. S. Pyla, *The UX book: Agile UX design for a quality user experience*, Second edition. Cambridge, MA: Morgan Kaufmann, 2019.
- [15] S. Supardianto and A. B. Tampubolon, “Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau,” *JAIC Polibatam*, vol. 4, no. 1, pp. 74–83, Jun. 2020, doi: 10.30871/jaic.v4i1.2108.
- [16] J. Jakaria and D. David, “Penerapan Web Service Pada Aplikasi Sistem Pemesanan Rental Mobil,” *JIC*, vol. 7, no. 2, Jan. 2022, doi: 10.55635/jic.v7i2.143.
- [17] K. V. Vlasenko *et al.*, “UI/UX design of educational on-line courses,” *CTE Workshop Proceedings*, vol. 9, pp. 184–199, Mar. 2022, doi: 10.55056/cte.114.
- [18] “Marcus - 2013 - Design, User Experience, and Usability. Design Phi.pdf.”
- [19] J. S. Persson, A. Bruun, M. K. Lárusdóttir, and P. A. Nielsen, “Agile software development and UX design: A case study of integration by mutual adjustment,” *Information and Software Technology*, vol. 152, p. 107059, Dec. 2022, doi: 10.1016/j.infsof.2022.107059.
- [20] “XML pada pengembangan aplikasi android,” School of Information Systems. Accessed: Aug. 08, 2023. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/22/xml-pada-pengembangan-aplikasi-android/>
- [21] F. Fernando, “perancangan user interface (ui) & user experience (ux) aplikasi pencari indekost di kota padangpanjang,” *TJDKV*, vol. 7, no. 2, p. 101, Aug. 2020, doi: 10.26858/tanra.v7i2.13670.
- [22] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, “pengujian blackbox sistem informasi penilaian kinerja karyawan pt inka (persero) berbasis equivalence partitions,” *JDTI*, vol. 4, no. 1, p. 22, Mar. 2021, doi: 10.32502/digital.v4i1.3163.
- [23] “What is BLACK Box Testing? Techniques, Types & Example.” Accessed: Jun. 28, 2023. [Online]. Available: <https://www.guru99.com/black-box-testing.html>
- [24] F. Agil Sakinah, F. Prima Aditiawan, and A. Lina Nurlaili, “PENGUJIAN PADA APLIKASI MANAJEMEN ASET MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING,” *jati*, vol. 8, no. 3, pp. 2814–2823, May 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9524.