

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik, “Laporan Perekonomian Indonesia 2024,” Badan Pusat Statistik, Jakarta, 2024.
- [2] A. N. Hidayati, “Investasi: Analisis dan Relevansinya Dengan Ekonomi Islam,” *Jurnal Ekonomi Islam*, vol. 8, no. 2, pp. 227–242, Jun. 2017.
- [3] M. F. Kamal and R. Apriani, “Pengaruh Perkembangan Teknologi di Era Digital Terhadap Investasi dan Pasar Modal,” *Jurnal Ilmu Hukum dan Humaniora*, vol. 9, no. 1, pp. 488–496, 2022, doi: 10.31604/justitia.v9i1.
- [4] N. L. P. E. Pradnyawati and N. K. Sinarwati, “Analisis Keputusan Investasi Pada Generasi Millennial di Pasar Modal Saat Pandemi COVID-19,” *Jurnal Manajemen*, vol. 8, no. 2, pp. 428–437, 2022.
- [5] N. R. Wiwesa, “User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [6] F. Aziz, D. U. E. Saputri, N. Khasanah, and T. Hidayat, “Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan),” *Jurnal Infortech*, vol. 5, no. 1, Jun. 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>
- [7] J. Gothelf and J. Seiden, *Lean UX*. “O’Reilly Media, Inc.,” 2021.
- [8] N. Rahmah, R. I. Rokhmawati, and L. Fanani, “Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Situs Web Otoritas Kompeten Badan Karantina Ikan, Pengendalian Mutu dan Keamanan Hasil Perikanan (BKIPM) dengan menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 4, pp. 1442–1451, 2021, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] V. Adhiazni, “Perancangan Ulang Desain User Interface dan User Experience Pada Aplikasi Schoters Menggunakan Metode Goal-Directed Design,” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- [10] R. Hardiansyah and D. Tricahyono, “Identifikasi Faktor-Faktor Kesuksesan Start Up Digital di Kota Bandung,” *Jurnal Ekonomi*, vol. 27, no. 2, pp. 134–145, Jun. 2019, [Online]. Available: <http://je.ejournal.unri.ac.id/>
- [11] M. Winardi, A. Muawwal, and Renny, “Redesign UI/UX Pada Aplikasi BCA Mobile Menggunakan Metode Lean UX,” *Jurnal Kharisma Tech*, vol. 19, no. 10, pp. 153–167, Mar. 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.kharisma.ac.id/kharismatech>

- [12] M. R. Nabawi, F. Wulandari, N. Safaat, and T. Darmizal, “Penerapan Desain UI/UX Pada Aplikasi Buku Kas Laundry Menggunakan Metode Lean UX,” *Journal of Information System Research*, vol. 5, no. 3, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i3.5082.
- [13] Y. Efendi, Gunadi, R. Muzawi, and N. Utami, “Re-Design Application Mobile ‘Wallet’ With Method Lean UX,” *Journal Of Artificial Intelligence And Applications* , vol. 3, no. 2, pp. 15–20, Oct. 2023.
- [14] N. Naufal, “Redesign User Interface (UI) Dengan Verbal Behaviour Analysis dan UEQ Menggunakan Alur Lean UX (Studi Kasus Aplikasi INVESTASIK),” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2022.
- [15] I. Rabbanii, A. H. Brata, and K. C. Brata, “Penerapan Metode Lean UX pada Pengembangan Aplikasi Bill Splitting menggunakan Platform Android,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 7, pp. 6831–6836, Jul. 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [16] R. A. W. Ibrahim, D. Junaedi, and A. Gandhi, “Perancangan User Experience Aplikasi Puan Clothing Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD),” in *e-Proceeding of Engineering*, 6, Ed., 2023, pp. 3730–3741.
- [17] H. A. Hafianto, I. M. Nugroho, and Moch. Hafid, “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Pada Restoran Hutan Jati Cafe & Gelato Menggunakan Metode Goal Directed Design,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 3, pp. 1972–1979, Jun. 2023.
- [18] N. P. C. Sitorus, I. Jaelani, and Y. Muhyidin, “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Penjualan Furniture Interior & Build Pada Toko Stepline Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD),” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 4, pp. 2578–2584, Aug. 2023.
- [19] U. Niati, T. Suratno, and Mauladi, “Perancangan dan Evaluasi Sistem Transaksi Online Pasar Tradisional Menggunakan Metode Goal Directed Design dan Evaluasi Heuristik,” *Jurnal Sains dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 20–27, Aug. 2019.
- [20] J. Brooke, “SUS: A Retrospective,” 2013.
- [21] O. O. B. Krisnawan, “Optimalisasi Portofolio Investasi Program Tunjangan Hari Tua (THT) Pdaa PT Taspen (PERSERO),” *JURNAL*

*PERBENDAHARAAN, KEUANGAN NEGARA DAN KEBIJAKAN
PUBLIK*, vol. 4, no. 1, pp. 59–69, 2019.

- [22] Yulia, “Analisis Pengaruh Rasio Likuiditas Terhadap Return Saham,” *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, vol. 4, no. 2, pp. 192–204, Dec. 2016, doi: <https://doi.org/10.31294/jki.v4i2.1315>.
- [23] I. Sukartaatmadja, S. Khim, and M. N. Lestari, “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Harga Saham Perusahaan,” *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, vol. 11, no. 1, pp. 21–40, Mar. 2023, doi: [10.37641/jimkes.v11i1.1627](https://doi.org/10.37641/jimkes.v11i1.1627).
- [24] W. Buana and B. N. Sari, “Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course,” *Journal of Computer and Information Technology*, vol. 5, no. 2, pp. 91–97, 2022, [Online]. Available: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- [25] J. W. Satzinger, R. B. Jackson, and S. D. Burd, *Systems Analysis and Design in a Changing World*. 2011. [Online]. Available: www.cengage.com/highered
- [26] E. Z. Dewi, M. Fransisca, R. I. Handayani, and F. L. D. Cahyanti, “Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method,” *Sinkron : Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, vol. 7, no. 4, pp. 2329–2339, Oct. 2022, doi: [10.33395/sinkron.v7i4.11505](https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i4.11505).
- [27] N. Rafianto, Dimas, and Saifulloh, “Penerapan Metode Scrum Pada Pembuatan User Experience Landing Page Sistem Informasi Lentera,” *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 3, no. 2, Aug. 2021.
- [28] S. A. U. A. and R. I. P. Ganggi, “Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng,” *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, vol. 8, no. 4, pp. 11–21, 2019, [Online]. Available: <https://kominfo.go.id>
- [29] “The 7 Factors that Influence User Experience,” Interaction Design Foundation. Accessed: Aug. 26, 2024. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-7-factors-that-influence-user-experience>
- [30] D. Cahyadi, *Metodologi Desain Penerbit Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*. 2023. [Online]. Available: <https://penerbitpsdkvfdunm.wordpress.com/>
- [31] N. A. Hidayah, Zulfiandri, A. Rafiiuddin, Y. Durachman, and E. Rustamaji, “User Experience Design Analysis Using Lean UX Method,” in *2021 9th*

- International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2021*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2021. doi: 10.1109/CITSM52892.2021.9588905.
- [32] A. Cooper, R. Reimann, D. Cronin, C. Noessel, J. Csizmadi, and D. Lemoine, "About Face The Essentials of Interaction Design Fourth Edition," 2014.
- [33] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. Wiley, 2012. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=e75G0xIJju8C>
- [34] K. Hicks, P. Dickinson, J. Holopainen, and K. Gerling, "Good Game Feel: An Empirically Grounded Framework for Juicy Design," in *Proceedings of DiGRA 2018*, 2018.
- [35] E. N. K. Wati, M. I. A. Putera, S. R. Natasia, and L. Yonata, "Redesign the UI/UX of the PT MNO Company Profile Website Using the Thinking Design Method," *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima*, vol. 7, no. 2, pp. 11–25, 2024.
- [36] K. M. Ghufron, W. A. Kusuma, and F. Fauzan, "Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik," *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 90–99, Oct. 2020, doi: 10.31598/sintechjournal.v3i2.587.
- [37] I. Zahra and A. Voutama, "Rancangan User Persona dan Customer Journey Map Sebagai Representasi Kebutuhan Pengguna Media Sosial X Pada Fitur Pencarian," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 8, no. 3, 2024.
- [38] R. S. Kurnia, "Implementasi User Journey Map pada Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Tunanetra," *Information Technology Journal*, vol. 1, no. 4, 2019.
- [39] R. F. A. Aziza, "Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona dan User Journey," *Information System Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 6–10, Nov. 2020.
- [40] A. Nurfitri, I. Aknuranda, and H. M. Az-Zahra, "Pemetaan User Journey untuk Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 8, pp. 7542–7548, Aug. 2019.
- [41] M. M. Alkindi, "Perancangan Desain User Interface Aplikasi Mobile RS Syarif Hidayatullah Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD) dan Usability Testing," 2022.

- [42] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, Jun. 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [43] A. P. Fajar, R. Permatasari, and A. R. E. Najaf, “Analisis Dan Perancangan Desain UI/UX Website Startup Jasa Security Menggunakan Metode User Centered Desain,” *Jupiter: Publikasi Ilmu Keteknikan Industri, Teknik Elektro dan Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 148–156, Jan. 2024, doi: 10.61132/jupiter.v2i2.143.
- [44] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, Jun. 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [45] M. S. Hartawan, “Penerapan User Centered Design (UCD) Pada Wireframe Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film,” *JURNAL ELEKTRO & INFORMATIKA SWADHARMA*, vol. 2, no. 1, Jan. 2022.
- [46] I. B. Karo Sekali, C. E. J. C. Montolalu, and S. A. Widiانا, “Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.
- [47] H. A. Hafianto, I. M. Nugroho, and Moch. Hafid, “Perancangan User Iinterface dan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Pada Restoran Hutan Jati Cafe & Gelato Menggunakan Metode Goal Directed Design,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 3, pp. 1972–1979, Jun. 2023.
- [48] M. Muraqabatullah, “Komparasi Perangkat Lunak High-Fidelity Prototyping: Marvel dan UXPin Pada Pengembangan Aplikasi Web Learning Management System (LMS).”
- [49] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *JURNAL DIGIT*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, Nov. 2020, [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [50] D. I. Permatasari *et al.*, “Pengujian Aplikasi Menggunakan Metode Load Testing dengan Apache Jmeter pada Sistem Informasi Pertanian,” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 135–139, Jan. 2020.
- [51] M. Y. Alfique, I. Aknuranda, and N. H. Wardani, “Evaluasi Usability Pada Aplikasi UBER Menggunakan Pengujian Usability,” *Jurnal Pengembangan*

- Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 9, pp. 2599–2606, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [52] ISO, “Ergonomics of human-system interaction - Part 11: Usability: Definitions and concepts,” *ISO 9241-11:2018*, 2018.
- [53] A. L. Dyayu, Beny, and H. Yani, “Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, vol. 3, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jms>
- [54] Y. Pasmawati, T. Wijayanto, A. E. Tontowi, and B. Hartono, “A mobile application for assessing the product success on crowdfunding campaign: the development and usability testing,” *Jurnal Sistem dan Manajemen Industri*, vol. 5, no. 2, pp. 125–134, Dec. 2021, doi: 10.30656/jsmi.v5i2.4073.
- [55] J. R. Lewis, “The System Usability Scale: Past, Present, and Future,” *Int J Hum Comput Interact*, vol. 34, no. 7, pp. 577–590, Jul. 2018, doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.
- [56] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method),” *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 3, Nov. 2019.
- [57] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. D. Anwariya, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya,” *Shilka Dina Anwariya*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, [Online]. Available: www.youtube.com,
- [58] B. Kurniawan and M. Romzi, “Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, Jun. 2022.
- [59] R. N. Fadilah and D. Sweetania, “Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, May 2023.
- [60] F. Aziz, Firmansyah, P. Ishak, S. Abasa, F. F. Temarwut, and N. F. Amri, “Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Google Form Sebagai Kuesioner Online Untuk Pendataan Peserta Kartu Indonesia Sehat (KIS) Desa Aeng Towa

- Kabupaten Takalar,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 162–168, 2021.
- [61] R. Trisminingsih and D. Nurliaputri, “User Experience Design of Task-Management Application for Plantation Supervisor Using Lean UX,” in *2019 5th International Conference on Science and Technology (ICST)*, 2019.
- [62] F. Rita Fiantika, M. Wasil, S. Jumiyati, L. Honesti, and S. Wahyuni, *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. 2022. [Online]. Available: www.globaleksekutifteknologi.co.id
- [63] R. A. Malik and M. R. Frimadani, “UI/UX Analysis and Design Development of Less-ON Digital Startup Prototype by Using Lean UX,” *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 6, no. 6, pp. 958–965, Dec. 2022, doi: 10.29207/resti.v6i6.4454.
- [64] K. Nainggolan, K. N. Siahaan, F. M. T. Pardosi, and Sunardi, “User Experience Analysis on the Website of North Sumatra Province Using User Experience Questionnaire (UEQ) and Lean UX Methods,” in *Proceedings of 2023 International Conference on Information Management and Technology, ICIMTech 2023*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2023, pp. 591–596. doi: 10.1109/ICIMTech59029.2023.10278017.
- [65] K. Kusmawati, “Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Berinvestasi Di Pasar Modal Dengan Pemahaman Investasi Dan Usia Sebagai Variabel Moderat,” *Jurnal Ekonomi Dan Informasi Akuntansi (JENIUS)*, vol. 1, no. 2, pp. 103–117, 2011.
- [66] G. Lara, “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Generasi Z Untuk Berinvestasi di Pasar Modal (Studi Pada Generasi Z di Kota Bandar Lampung),” Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2022.
- [67] Jeff. Sauro, *A Practical Guide to Measuring Usability : 72 Answers to the Most Common Questions About Quantifying the Usability of Websites and Software*. Measuring Usability LLC, 2010.