

## DAFTAR PUSTAKA

- Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, I. Y. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi E-Commerce Zupply Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Engineering Research*.
- Aryadi, D., **Daniati, E., & Indriati, R.** (2018). *E-commerce untuk layanan service mobil*.
- Bin Tahir Achmad, L. (2022). Eksistensi E-Commerce Menurut Perspektif Islam. *ILTIZAMAT: Journal of Economic Sharia Law and Business Studies*, 1(2), 135–143. <https://doi.org/10.55120/iltizamat.v1i2.628>
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Felici, J. (2012). *The Complete Manual of Typography*.
- Fikrun Nadhif, M., **Indriati, R., & Sucipto, S.** (2019). *Arsitektur Manajemen Bandwidth Menggunakan Metode Queue Tree*.
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2). <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Gede, N., Diatmika, R. S., Made, I., Suarjaya, A. D., & Wibawa, K. S. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Restoran. In *JITTER- Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer* (Vol. 3, Issue 2).
- Gunawan Nugroho, **A., Daniati, E., & Indriati, R.** (n.d.). *Pengembangan Sistem Penjualan Alat Medis Melalui E-Commerce*.
- Haerulah, E., & Ismiyatih, S. (2017). *APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN SOUVENIR PERNIKAHAN PADA TOKO "XYZ."* 4(1).
- Hidayatulah Himawan, & Mangaras Yanu F. (2020). *Interface User Experience*.
- Indriati, R., & Kasih, P.** (2017). Sistem Bantu Pemilihan Rumah Kos Dengan Weighted Product Dan Geographic Information System. *POLITEKNOSAINS*, XVI(1).
- ISMAIL ALIF SIREGAR MA. (2022). *UX DESIGN*.
- Junilla A V. (2021). *Perancangan ui/ux microservice sistem informasi akademik kampus dengan metode perancangan five planes. studi kasus: Ais mahasiswa Uin Jakarta*.
- Khoirunnisa. (2023). *Pemodelan Ui/Ux Aplikasi Melatih Menggunakan Metode Design Thinking*.

- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2014). *Sistem Informasi Manajemen Mengelola Perusahaan Digital. Edisi 13. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.*
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Mai Candra, R., & Almira Firdausi, F. (2021). *Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa menggunakan Metode Design Thinking.*
- Mulyadi, A., Eka, D., & Nailis, W. (2018). PENGARUH KEPERCAYAAN, KEMUDAHAN, DAN KUALITAS INFORMASI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN DI TOKO ONLINE LAZADA. *JEMBATAN*, 15(2), 87–94. <https://doi.org/10.29259/jmbt.v15i2.6656>
- Negoro, R. A., Triayudi, A., & Iskandar, A. (2023). Implementasi E-Commerce Clothing Line Menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale. *Jurnal Riset Komputer*, 10(1), 2407–389. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i1.5634>
- Nurjati, H. S., Informatika, P. S., Sarjana, P., Informasi, F. T., Teknologi, U., & Indonesia, D. (2022). *MEMBANGUN DESAIN UI / UX UNTUK WEBSITE E- COMMERCE ( STUDI KASUS TOKO KOMPUTER ONLINE )*.
- Pratama, I., **Daniati, E., & Indriati, R.** (n.d.). *Sistem Informasi SDI NU Pare Berbasis Web.*
- Ristyawan, A., Firliana, R.,** Rizky Indrawan, D., Marcell Wibisono, R., & Andriyanto, T. (2024). *Perancangan Antarmuka Situs web Profil DLHKP.* 3(2). <https://doi.org/10.29407/dimastara.v3i3.22710>
- Rizky Basatha, Ariel Kristianto, Titasari Rahmawati, Briantito Adiwena, Raymond Sutjiadi, Novi Tri Hariyanti, & Alexander Wirapraja. (2022). *UI/UX Design: Panduan, Teori dan aplikasi* (A. Wirapraja, Ed.). IKADO Press.
- Safitri, Y. D., & Sucipto, A. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) SISTEM PENGADUAN PENCEMARAN LINGKUNGAN. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(3), 26–32. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. In *Jurnal Infortech* (Vol. 4, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Saputra, D. A., **Sucipto, S., & Andriyanto, T.** (2022). Analisis Kualitas Website Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri Quality Analysis of Website Academic Information System Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Research : Journal of Computer*, 5(1), 17–22.
- Shirvanadi, E. C. (2021). *PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER)*.
- Siti, R., Fasabuma, N. P., Tolle, H., & Wijoyo, S. H. (2020). *Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience*

*Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE)* (Vol. 4, Issue 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Sutanto, R. P. (2018). Studi Kasus Website Gramedia sebagai Media Online untuk Membeli Buku. *Nirmana*, 17(1), 37. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.1.37-41>

Tenia Wahyuningrum. (2021). *Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish.

Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS. *Jambura Journal of Informatics*, 4(1), 13–26. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i1.13411>

Veni Manik. (2020). *EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MOBILE ACC.ONE MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN USABILITY TESTING*.

Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*.

Wicak, A., Gamas, M., **Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, N.**, Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022). *Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma*. 3(4), 281–288. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>

Yahya, M. A., Wahyuningrum, T., & Adi Prasetyo, N. (2022). Usability Testing pada Prototype Aplikasi Mobile PlayKids Menggunakan USE Questionnaire. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 3(1), 169–178. <https://doi.org/10.52158/jacost.v3i1.160>

Zuhdi, H. I. (2020). *Analisis Dan Perancangan User Interface User Experience dengan Metode Design Thinking Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jenderal Soedirman*.