

## DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, B., & Zhang, D. 2015. *Developing adaptive and personalized mobile applications: A framework and design issues*. *Association for Information Systems - 11th Americas Conference on Information Systems, AMCIS 2005: A Conference on a Human Scale*, 3, 1384–1390.
- Ahuja, J. 2015. *Congratulations*. In *Cjem* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.1017/S1481803500003730>
- Andrian, R., Putri, A. S., Wiryandhani, F., & Nopriska, N. I. (2021). Pengembangan *Website E-Commerce Khusus Untuk Penyedia Jasa Penjualan Hampers dengan Metode Design Thinking*. 3(2), 10–14. <https://doi.org/10.15575/INTEGRATED>.
- Anggara, D. A., Harianto, W., Aziz, A., Informatika, T., Kanjuruhan, U., & Malang, S. 2021. Prototipe Desain *User Interface* Aplikasi Ibu Siaga. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4, 58–74.
- Aulia, N. Andryana, S. & Gunaryanti, A. 2021. Perancangan *User Experience* Aplikasi *Mobile Charity* Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal SISFOTENIKA*, 26–36.
- Ferdianto. 2019. *Pengenalan User Experience Design*. 1. <https://sis.binus.ac.id/2019/06/19/pengenalan-user-experience-design/>
- Gutomo, A. 2021. Platform Krealogi Du Anyam untuk Buka Akses Rantai Pasok kepada UMKM Kriya Dapat Dukungan MenkopUKM. 23/3/2021. <https://pipnews.co.id/nasional/platform-krealogi-du-anyam-untuk-buka-akses-rantai-pasok-kepada-umkm-kriya-dapat-dukungan-menkopukm/>
- Hidayat, K., Efendi, J., & Faridz, R. 2020. Analisis Pengendalian Persediaan Bahan Baku Kerupuk Mentah Potato Dan Kentang Keriting Menggunakan Metode *Economic Order Quantity* (EOQ). *Performa: Media Ilmiah Teknik Industri*, 18(2), 125–134. <https://doi.org/10.20961/performa.18.2.35418>
- Masduki, T., & UKM), M. K. dan U.Menkop. 2015. Tentang Krealogi. <https://krealogi.com/tentang-krealogi/>
- Putri. 2021. *Digitalisasi UMKM lewat Krealogi*. 23/3. <https://ihram.co.id/berita/qqhaf5327/digitalisasi-umkm-lewat-krealogi?msclid=0288c2a0b64111ecaac2a622ea6b05fb>

- Rauschenberger, M., Schrepp, M., Perez-Cota, M., Olschner, S., & Thomaschewski, J. 2016. *Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ)*. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 2(1), 39–45.
- Roth, R. E. 2017. *User Interface and User Experience (UI/UX) Design The Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge* (2and Quart).
- Samuel, F. L., Kurniawan, A. P., & Tambunan, T. D. (2020). *Pembangunan Desain UI/UX Pada Aplikasi Augmented Reality untuk museum batik ndalem gondosuli development of UI/UX Design in augmented reality application for gondosuli batik museum program studi D4 Prodi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia , Fakultas Ilm.* 6(2), 4182–4200.
- Sauda, S., & Agustini, E. P. 2020. Implementasi *Prototype* Model dalam Pengembangan Aplikasi *Smart Cleaning* Sebagai Pendukung Aplikasi *Smart City*. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 73–84. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.673>
- Sauro, J., & Lewis, J. R. 2019. *Correlations among prototypical usability metrics: Evidence for the construct of usability*. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 1609–1618. <https://doi.org/10.1145/1518701.1518947>
- Schlatter, T., & Levinson, D. 2013. *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. *Newnes*. elsevier.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun. 2008 . *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008. 1.*