

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Yesidora, “Menjelajah Web3, Generasi Baru Internet Melibatkan Dunia Kripto - Istilah Ekonomi Katadata.co.id,” 2022. <https://katadata.co.id/intannirmala/ekonopedia/62bc8a50b9162/menjelajah-web3-generasi-baru-internet-melibatkan-dunia-kripto> (accessed Aug. 21, 2022).
- [2] R. Romadhon, “Mengapa Website Begitu Penting di Era Digital? Berikut 10 Manfaatnya | Softwareseni,” 2021. <https://www.softwareseni.co.id/blog/manfaat-website-yang-menguntungkan-bisnis> (accessed Aug. 22, 2022).
- [3] Y. Trimarsiah and M. Arafat, “Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja,” *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 19, no. 1, pp. 1–10, 2017.
- [4] W. Andriyan, S. S. Septiawan, and A. Aulya, “Perancangan Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang,” *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 79–88, 2020, doi: 10.54914/jtt.v6i2.289.
- [5] A. E. Prasetiadi, “Web 3.0: Teknologi Web Masa Depan,” vol. 1, no. 3, pp. 1–6, 2011.
- [6] “Mengenal Apa itu ERC-20, Standar Token Milik Ethereum - Luno,” 2022. <https://discover.luno.com/id/mengenal-apa-itu-erc-20-standar-token-milik-ethereum/> (accessed Aug. 22, 2022).
- [7] I. F. Al-Shaarani and G. J. Menteri, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA TOKO AEMA KACAMATA SURABAYA MENGGUNAKAN MODEL LEAN USER EXPERIENCE,” *UNIVERSITAS DINAMIKA*, vol. 1999, no. December, pp. 1–6, 2006.
- [8] H. Himawa and M. F. Yanu, *Buku Interface User Experience*, vol. 1999, no. December. 2006.
- [9] Connolly, “Aplikasi dan Analisis Literatur Fasilkom UI Bab 2 landasan teori,” *Aplikasi dan Analisis Literatur Fasilkom UI*, pp. 4–25, 2015.

- [10] Rizki, “Bab iii landasan teori 3.1.,” <http://e-journal.uajy.ac.id/7244/4/3TF03686.pdf>, no. 492, pp. 15–48, 2003.
- [11] F. F. Nursaid, A. Hendra Brata, and A. P. Kharisma, “Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype (Studi Kasus : Toko Uda Fajri),” *J-Ptiik.Ub.Ac.Id*, vol. 4, no. 1, pp. 46–55, 2020.
- [12] Pressman, “<http://eprints.uny.ac.id/62678/2/BAB%20II.pdf>,” *J Chem Inf Model*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2012.
- [13] G. Wiro Sasmito, “Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal,” *Jurnal Informatika:Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 2, no. 1, pp. 6–12, 2017.
- [14] M. Ayunda, Dhewo, Andika, and Lukman, “Panduan Dokumen User Acceptance Test (UAT),” *Telkomuniversity*, vol. 20170410, pp. 1–4, 2017.
- [15] T. Yunitasari, “Pengertian Usability,” *Jurnal Informasi Interaktif*, vol. 1, 2016.
- [16] “Mengenal Apa itu Figma : Fitur, Fungsi, Cara Kerja / Menggunakannya - IDCloudHost.” <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-figma-fitur-fungsi-cara-kerja-menggunakannya/> (accessed Aug. 29, 2022).
- [17] Robitoh, “Perancangan Sistem Administrasi Pada Puskesmas Sarolangun Berbasis Web,” *J Chem Inf Model*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.