

DAFTAR PUSTAKA

- Alan Cooper. (1999). *The Inmates Are Running the Asylum: Why High-Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity*. Indianapolis, IN: Sams Publishing.
- Alvian Kosim, M., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Annet, & Duncan. (1967). *Task analysis and training design*. In F.A. Gelder (Ed.), *Training research and education* (pp. 158–173). London: Wiley.
- Arfianto, M. R. (2022). *Analisis Desain User Interface pada Aplikasi Pencari Parkir Mobil* (Vol. 1).
- Azhariyah, S., & Mukhlis, M. (2023). *Framework CSS: Tailwind CSS Untuk Front-End Website Store PT. XYZ*. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/JI>
- Azky, Z. S., Ardiansah, I., & Pujiyanto, T. (2020). Analisis User Experience pada Warehouse Marketplace dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(1). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i1.2378>
- Azmirania, A., Hayuhardhika, W., Putra, N., & Muslimah Az-Zahra, H. (2024). *Fakultas Ilmu Komputer Perancangan User Experience Proses Manajemen Inventaris Merchandise Menggunakan Metode Human-Centered Design (Studi Kasus: PT. Telkomsel Branch Malang)* (Vol. 1, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Binar. (2024). *Wireframe adalah: Pengertian, fungsi, dan contoh penggunaannya dalam desain produk digital*. Diakses dari <https://www.binar.co.id/blog/wireframe-adalah>.
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design, Third Edition*.
- Dewi, S. K., Kemala Dewi, S., Nugroho, M., & Ramadhan, Y. R. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Reservasi di Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta Menggunakan Metode GDD. In *Teknik Komputer dan Teknologi Pendidikan (JUSTIKPEN)* (Vol. 3, Issue 1).
- Don Norman. (1988). *The Design of Everyday Things*. New York, NY: Basic Books.

- Efraim Turban. (1997). *Electronic Commerce: The Strategic Perspective*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Enzo Colasante. (2024). *Free user persona template – Figma [Gambar]*. Diakses dari <https://dribbble.com/shots/15240217-Free-User-Persona-Template-Figma>.
- Ernawati, S., & Dwi Indriyanti, A. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *JEISBI*, 03, 2022.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI “NUGAS” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. In Reza Ilyasa *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Faridha, S., Yulianti, S., & Sugiarti, Y. (2024). Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review. *Binary Digital-Technology*, 7(1). <https://doi.org/10.32877/bt.v7i1.1467>
- GALITZ, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design an introduction to GUI Design principles and techniques*.
- Giffari, M., Pamungkas, R., Muliawati, A., & Indarso, A. O. (2021). Perancangan User Interface Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode Goal-Directed Design (Studi Kasus: Desa Sukamanah). In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.
- Guo, J., Zhang, W., & Xia, T. (2023). Impact of Shopping Website Design on Customer Satisfaction and Loyalty: The Mediating Role of Usability and the Moderating Role of Trust. *Sustainability (Switzerland)*, 15(8). <https://doi.org/10.3390/su15086347>
- Hanifah, F., & Wisudawati, L. M. (2023a). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI GET CONTACT MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 28(3), 186–202. <https://doi.org/10.35760/ik.2023.v28i3.9192>
- Hanifah, F., & Wisudawati, L. M. (2023b). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI GET CONTACT MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 28(3), 186–202. <https://doi.org/10.35760/ik.2023.v28i3.9192>
- Jakob Nielsen. (1993). *Usability Engineering*. Boston, MA: Academic Press.

- Jakob Nielsen. (1994, April 24). *10 usability heuristics for user interface design*. Nielsen Norman Group. Diakses dari <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>.
- Kaplan, R. S., David, J., & Norton, P. (2001). *Accounting Horizons* (Vol. 15, Issue 1). ABI/INFORM Global pg.
- Khairil Ahsyar, T., & Lutfhi Hamzah, M. (2023a). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Evaluasi Usability Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Menggunakan Heuristic Evaluation dan Human-Centered Design. *Media Online*, 3(6), 728–736. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.874>
- Khairil Ahsyar, T., & Lutfhi Hamzah, M. (2023b). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Evaluasi Usability Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Menggunakan Heuristic Evaluation dan Human-Centered Design. *Media Online*, 3(6), 728–736. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.874>
- Khatib Sulaiman, J., Saputra, A., Rudi Sanjaya, M., & Artikel Abstrak, I. (2023). Analisis Pengguna Aplikasi Mobile Banking Sumsel Babel Menggunakan Metode System Usability Scale. *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, 12(5), 3115.
- Made, I., Mertha, S., Satwika, P., Istri, A. A., & Paramitha, I. (2021). Analisa Usability pada Website Platform Marketplace Edukasi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation System Usability Scale. *Jurnal Krisnadana*, 1(1). <https://ejournal.catuspata.com/index.php/jkdn/index>
- Melisa, G., & Anastasia Sitanggang, I. (2022). PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE INEED.ID. In *Jurnal Teknik Informatika* (Vol. 14, Issue 1).
- Musyaffa, A. I., Mulki Indana Zulfa, & Muhammad Syaiful Alim. (2024). RANCANG BANGUN PURECOMPUTE PLATFORM E-COMMERCE UNTUK BELANJA LAPTOP BERBASIS WEBSITE. *Jurnal SINTA: Sistem Informasi Dan Teknologi Komputasi*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.61124/sinta.v1i1.9>
- Nielsen, J., Molich, R., & Bitnet Denmark, J. (1990). *CHI 90 Proceed&qs HEURISTIC EVALUATION OF USER INTERFACES*.
- Nielsen-Molich's. (1990). *Heuristic evaluation: A method for finding usability problems in user interface design*. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 249–256). Seattle, WA: ACM Press.

- Pandowo, A., Yanto Rukmana, A., & Putri Nugraha Politeknik Kelautan dan Perikanan Sidoarjo, J. (2023). *DIGITAL MARKETING DAN E-COMMERCE*. <https://www.researchgate.net/publication/387275452>
- Panjaitan, J., & Pakpahan, A. F. (2021). Perancangan Sistem E-Reporting Menggunakan ReactJS dan Firebase. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(1). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v7i1.3098>
- Pratama, A. A. H. E. F. G. M. S. (2022). PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN KEMAMPUAN DESIGN THINKING BAGI SISWA SMA N 1 SLEMAN. *SEWAGATI (Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia)*.
- Rachmi, A. P., Muslimah Az-Zahra, H., & Prakoso, B. S. (2023). *Pengembangan Website Pemasaran Jasa Konstruksi menggunakan Pendekatan Goal-Directed Design (GDD). Studi Kasus: CV. Krisna Dwi Karya* (Vol. 7, Issue 2). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rizqi, H., Prasetyo, K., Sutrisna, L. W., Widyaningrum, S., Liem, D., Sin, G., & Manajemen, P. S. (2024). *Pentingnya Pengembangan E-Commerce sebagai Strategi Digital Marketing* (Vol. 4). www.context.id
- Rosário, A., & Raimundo, R. (2021). Consumer marketing strategy and e-commerce in the last decade: A literature review. In *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research* (Vol. 16, Issue 7, pp. 3003–3024). MDPI. <https://doi.org/10.3390/jtaer16070164>
- Sandy, H., Putra, P., Meiriza, A., Oktadini, N. R., & Sevtiyuni, P. E. (2023). Penerapan Goal Directed Design dalam Perancangan Ulang User Interface pada Admin Marketplace BUILD ID. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(1), 310–318. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i1.4183>
- Saputri, R., Mulyati, T., Aznel, K. M., & Ciptandi, F. (2024). Redesain antarmuka situs web bimbingan konseling dengan pendekatan user centered design. *Jurnal Desain*, 11(3), 588. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i3.19273>
- Saroj Shahi. (2024). *User journey map template [Gambar]*. Diakses dari <https://www.figma.com/community/file/966930311053829047>.
- Setiyanto, S., & Yasin, I. F. (2023). Analisis User Interface pada Website E-Learning dengan Metode Evaluasi Heuristik. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 1(3), 327–332. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v1i3.293>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci*.

Sofiani, I., & Nurhidayat, A. I. (2019). *Aplikasi E-Marketplace Hasil Pertanian Berbasis Website Dengan Menggunakan Framework Codeigniter 25* siRANCANG BANGUN APLIKASI E-MARKETPLACE HASIL PERTANIAN BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER.

Sriwidya Lafu, L. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN ONLINE BERBASIS E-COMMERCE PADA USAHA UKM IKE SUTI MENGGUNAKAN METODE WATERFALL IMPLEMENTATION OF ONLINE SALES SYSTEM BASED ON E-COMMERCE IN UKM BUSINESSES IKE SUTI USING THE WATERFALL METHOD. In *JOURNAL OF INFORMATION AND TECHNOLOGY UNIMOR*.

Suadamara, R. (2024). Opportunity and Challenges in UX Design for E-Commerce Website. *Engineering, Mathematics and Computer Science Journal (EMACS)*, 6(2), 157–162. <https://doi.org/10.21512/emacsjournal.v6i2.11555>

Teresya, R., Rahmah Nabiilah, R., Tunnajah, S., & Penulis, K. (2022). *LITERATURE REVIEW E-COMMERCE: PROFITABILITAS, TEKANAN EKSTERNAL DAN KEMUDAHAN PENGGUNA*. 3(4). <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i4>

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>

Utami, M., Apridiansyah, Y., & Putra, E. D. (2021). PERANCANGAN E-SKRIPSI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN (UCD) DESIGN OF THE MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF BENGKULU E-SCRIPTION USING USER CENTERED DESIGN (UCD). *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 4(1).

Wahyu Pratama, D., & Arifin, A. (2022). *IEEE Implementasi User Centered Design(UCD) pada Mobile App ASN Memayu*.

Wali, M., Salam, A., & Safrizal. (2022). Pengembangan Access Open Journal System (AOJS) sebagai Sistem Indeksasi dan Manajemen Pengelolaan Publikasi Jurnal. *Journal Digital Technology Trend*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.56347/jdtt.v1i1.31>

Yoga, V., & Ardhana, P. (2022). Analisis Usability Testing pada SITIDES Menggunakan System Usability Scale dan PIECES Framework. *Bulletin of*

Informatics and Data Science, 1(2).
<https://ejurnal.pdsi.or.id/index.php/bids/index>

Yunita, N., Aini, L. N., Marlina, S., Mandiri, U. N., Raya, J., & No, J. (2024).
*ANALISA USABILITY USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
APLIKASI SIMRS KHANZA PADA RSIA IBNU SINA MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING* (Vol. 14, Issue 1).

Zukhri, Z. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan
UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track.*