

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. C. Laudon and C. G. Traver, *E-Commerce 2020-2021: Business, Technology and Society, Global Edition*. Pearson Education, 2020.
- [2] D. Norman, *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Hachette UK, 2013.
- [3] R. Habibi, D. I. B. N. Fakhri, and F. S. Damayanti, *Penggunaan framework laravel untuk membuat aplikasi absensi terintegrasi mobile*. Kreatif, 2020.
- [4] I. M. M. Yusa *et al.*, *BUKU AJAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [5] A. M. S. M.T S. T., A. R. N. M.T S. T., C. A. P. S. M.T S. T., and I. T. M.T S. T., *Buku Ajar Rancangan Mesin Dasar Kode MK TTMA-430203*. umsu press, 2022.
- [6] F. A. Widiyanto *et al.*, *Pemrograman 8 Bahasa dengan ChatGPT*. SIEGA Publisher, 2023.
- [7] M. T. E. I. M.E and A. F. S.Ag, *Pengembangan Aplikasi Arsip Berbasis Web*. Bypass, 2022.
- [8] I. W. A. P. Yasa *et al.*, *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [9] S. F. Pane, M. Zamzam, and M. D. Fadillah, *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online*. Kreatif, 2020.
- [10] R. Habibi and R. Karnovi, *Tutorial membuat aplikasi sistem monitoring terhadap job desk operational human capital*. Kreatif, 2020.
- [11] A. S. M. Fauzan Muhammad Yusril Helmi Setyawan, Mohamad Nurkamal, *Panduan Lengkap Algoritma Haversine Formula Pada Sistem Monitoring Mahasiswa Internship Berbasis GPS*. CV. Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [12] M. Y. dan N. Ifada, *E-Commerce: Konsep dan Teknologi*. Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022.
- [13] N. Sriminarti, Y. P. Yustisi, and R. I. Hariman, *Buku Ajar E-Commerce*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [14] N. SH.,MH and F. K. SH.,MH, *E-COMMERCE DALAM ASPEK HUKUM PERDATA DAN HUKUM PIDANA*. Cv. Cahaya Arsh Publisher & Printing.
- [15] Y. Y. Susilo Sahid Aldi, *Panduan UI/UX Aplikasi Digital*. Elex Media Komputindo, 2024.
- [16] N. Ekawati *et al.*, *Interaksi Manusia dan Komputer*. CV. Gita Lentera, 2024.
- [17] S. A. Nuswantoro, *Interaksi Manusia dan Komputer: Pengantar dan Prinsip Dasar*. Penerbit Adab, 2023.
- [18] K. W. M.MT S. Si, *Design Thinking for Education Merancang Teaching Factory Berbasis Kondisi Sekolah*. Mega Press Nusantara, 2024.
- [19] F. Nopermen, *Strategi Pembelajaran Sains Abad 21*. Bhuana Ilmu Populer, 2024.
- [20] S. Mumu *et al.*, *BISNIS INTERNASIONAL*. CV. Intelektual Manifes Media, 2024.

- [21] J. Sutarto, T. Suminar, Y. Siswanto, L. M. W, N. Trisnawati, and N. A. Amalia, *Bahan Ajar: Kewirausahaan (Pendidikan Kesetaraan Paket C Fase F)*. Bayfa Cendekia Indonesia, 2023.
- [22] D. N. A. L. N. M.B.A S. E., A. U. M.App.I&E S. E., and A. H. M.Si S. E., *Kewirausahaan Teori dan Praktik*. Nas Media Pustaka, 2024.
- [23] D. H. H. M.Ds S. Sn, *METODOLOGI PENELITIAN PENCIPTAAN KARYA PRACTICE-LED RESEARCH AND PRACTICE-BASED RESEARCH SENI RUPA, KRIYA, DAN DESAIN – EDISI REVISI*. Penerbit Andi, 2022.
- [24] B. S. G. dan J. Anton, *Design Create Innovate Your Future*. Gramedia Pustaka Utama, 2024.
- [25] L. C. Adiputri, M. N. Fauzan, and N. Riza, *Tutorial Pembuatan Protipe Prediksi Ketinggian Air (PKA) Dan Augmented Reality Berbasis IoT Versi 2*. Kreatif, 2020.
- [26] H. S. Wibowo, *Desain Interaktif dengan Figma Panduan Praktis untuk Pemula dan Profesional*. Tiram Media, 2023.
- [27] J. Digital, *Desain UI/UX dengan Figma dari Nol (Update 2023)*. Jubilee Digital.
- [28] Y. Y. dan M. A. Khadija, *Mahir Teknik Literasi Data dan Teknologi Informasi*. Elex Media Komputindo, 2024.
- [29] W. S. A. Pratama and A. D. Indriyanti, “Perancangan Design UI/UX ECommerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell. JEISBI*, vol. 4, no. 1, pp. 50–61, Jan. 2023.
- [30] D. Ariska and S. Nurlela, “Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Infortech*, vol. 4, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2022, doi: 10.31294/infortech.v4i2.13234.
- [31] A. Nabila, R. K. Dewi, and R. S. Sianturi, “Perancangan User Experience Aplikasi Thriftshop di Masa Pandemi berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking”.
- [32] M. A. Latief, “PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UIUX PADA JUALKEUN (APLIKASI E-COMMERCE BARANG SECOND),” *PROSISKO J. Pengemb. Ris. Dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 11, no. 2, Art. no. 2, Sep. 2024, doi: 10.30656/prosisko.v11i2.8715.
- [33] S. G. V. K. Erwi, S. V. K. Erwi, F. Feriyanto, F. Fernando, Y. F. M. Chandra, and M. R. Pribadi, “PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI V&F MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *MDP Stud. Conf.*, vol. 1, no. 1, pp. 361–368, Jan. 2022.
- [34] J. Sauro and J. S. Dumas, “Comparison of three one-question, post-task usability questionnaires,” in *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Boston MA USA: ACM, Apr. 2009, pp. 1599– 1608. doi: 10.1145/1518701.1518946.