

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Firmansyah, 'Kajian Kendala Implementasi E-Commerce Di Indonesia', *Masy. Telemat. Dan Inf. J. Penelit. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, no. 2, p. 127, 2018.
- [2] A. Josi, 'Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)', *Jti*, vol. 9, no. 1, pp. 50–57, 2017.
- [3] D. Fauziyyah. Septarini, 'Pembuatan front-end pada aplikasi thrift shop berbasis website dengan metode user centered design laporan skripsi', 2021.
- [4] O. De Troyer, and Leune, 'WSDM: A user centered design method for Web sites', *Comput. Networks*, vol. 30, no. 1–7, pp. 85–94, 1998.
- [5] R. Wisnu. Prio. Pamungkas, A. D. Alexander, and A. Reza, 'Perancangan Sistem Informasi Helpdesk Menggunakan Website Design Methode Dalam Mendukung Tata Kelola Teknologi Informasi', *J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan Inform.)*, vol. 3, no. 2, p. 201, 2019.
- [6] P. Wardani, Website Design Method (WSDM) Untuk Pengembangan Website Organisasi (Studi Kasus : Komunitas Kagem Jogja)', vol. 1, pp. 105–112, 2019.
- [7] A. Wafiqulul. Azmi, 'PENGARUH PERILAKU KONSUMEN TERHADAP E-COMMERCE Disusun Oleh : Ahmad Wafiqulul Azmi - 1211800038 Kelas E Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Manajemen Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya', *Skripsi*, vol. 10, p. 10, 2021.
- [8] L. Durotul. Ummah, 'Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Kerudung Nuri Collection Berbasis Customer Relationship Management', *Nuansa Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 10–17, 2018.

- [9] N. Ibrahim, and A. Ambarita, 'Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Air Berbasis Website Pada Pdam Kota Ternate', *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 1, 2018.
- [10] D. Deli, 'Analisis User Interface pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Visual Novel', *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 1, pp. 2548–6861, 2021.
- [11] R. Setyono and Adelia, 'Implementasi Teori Ron Weber mengenai User Interface dan Input Website Penerimaan Mahasiswa baru', *Strategi*, vol. 2, no. 2, pp. 443–455, 2020.
- [12] A. Yunus, 'Perancangan Desain User Interface Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design.', *User Interface*, vol. 1, p. 95, 2018.
- [13] A. Aria. Razi, R. Mutiaz, and P. Setiawan, 'Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer', *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018.
- [14] Mailoi, 'Pengembangan Prototipe Aplikasi Community Menggunakan Balsamiq Mockup Dan Figma ( Studi Kasus : PT Mozaik Bintang Persada )', *Skripsi.(UIN Jakarta*, p. 189, 2020.
- [15] A. Vickry. Pratama, 'Perancangan user interface (ui) dan user experience (ux) prototype aplikasi mobile ais menggunakan metode lean ux', 2020.
- [16] M. Muraqabatullah, 'Komparasi Perangkat Lunak High-Fidelity Prototyping : Marvel Dan Uxpin Pada Pengembangan Aplikasi Web Learning Management System ( Lms )', *Univ. Islam Indones.*, pp. 1–8, 2018.
- [17] M. Kania. Sabirah, 'Model User Experience Aplikasi Pengenalan Belajar Membaca Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Metode

Hierarchical Task Analysis’, vol. 2, no. 1, pp. 1713–1719, 2017.

- [18] F. Galuh. Sembodo, G. F. Fitriana, and N. A. Prasetyo, ‘Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)’, *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 146–150, 2021.
- [19] A. Wibowo. Soejono, A. Setyanto, A. F. Sofyan, and W. Anova, ‘Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale ( Studi Kasus : Website UNRIYO )’, vol. XIII, pp. 29–37, 2018.
- [20] S. Wardani, I. Gusti. Darmawiguna, and N. Sugihartini, ‘Usability Testing Sesuai Dengan ISO 9241-11 Pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa’, *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 2, p. 356, 2019.



STT - NF