

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- [1] E. S. Sulistiyawati dan A. Widayani, "Marketplace Shopee Sebagai Media Promosi Penjualan UMKM di Kota Blitar," *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, vol. 4, no. 1, hlm. 133, Okt 2020, doi: 10.32493/jpkpk.v4i1.7087.
- [2] H. Fansuri, I. Sartika, D. Ismiyanto, K. Pendayagunaan, A. Negara, dan R. Birokrasi, "Inovasi Pemanfaatan Media Sosial Instansi Pemerintah: Studi pada Tingkat Kementerian/Lembaga," 2024, doi: 10.33701/jmb.v6i1.4235.
- [3] R. Satria, I. Ahmad, dan R. D. Gunawan, "Rancang Bangun E-Marketplace Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Pelayanan Penjualan," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, hlm. 89–95, Mar 2023, doi: 10.33365/jatika.v4i1.2457.
- [4] We Are Social, "DIGITAL 2023 INDONESIA," 2023.
- [5] Afif Assadurachman, "MARKETPLACE BARANG BEKAS KOS YOGYAKARTA," 2017.
- [6] B. Firmansyah, D. I. Inan, R. Juita, dan M. Sanglise, "Designing UI/UX Thrift shop Website Using User Centered Design (UCD) Method (Case Study: Backfold Market)," *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, vol. 8, no. 2, hlm. 816–824, Apr 2024, doi: 10.33379/gtech.v8i2.4040.
- [7] C. S. Surachman, M. Riyan Andriyanto, C. Rahmawati, dan P. Sukmasetya, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in."
- [8] B. A. Pratama, U. Proboyekti, dan K. Wijana, "Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Dalam Pembangunan Layanan Online Jual Beli Barang Bekas," *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, hlm. 33–43, Jul 2021, doi: 10.21460/jutei.2020.41.192.
- [9] Khoirunisa dan Nur Ifani, "IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI GOLEK KOST BERBASIS MOBILE," 2022.
- [10] K. Gustiana Sugosha, R. Andreswari, dan M. Hardiyanti, "Design and Implementation of User Interface and User Experience in Online Sales Applications at Sugosha Pharmacy with User Centered Design Method," dalam *2021 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2021*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2021. doi: 10.1109/ICACISIS53237.2021.9631344.
- [11] W. Suprayogi Adhyaksa Pratama dan A. Dwi Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," 2023.
- [12] Haezrah Oktavini, Reni Aryani, Edi Saputra, dan Ulfa Khaira, "Analisis Penerapan Metode User Centered Design dengan pengujian metode Cognitive Walkthrough," *Jurnal PROCESSOR*, vol. 19, no. 1, Mei 2024, doi: 10.33998/processor.2024.19.1.1639.
- [13] A. E. Ernowo, E. Julianto, dan Y. D. Handarkho, "Pengujian Website CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode A/B Testing," 2021.

- [14] M. Sarah Victoria dan A. Dwi Indriyanti, “Penerapan Metode User Centered Design (UCD) dalam Merancang User Interface Learning Management System Website Torche Education,” 2023.
- [15] H. Farid, D. Yusup, dan U. Singaperbangsa Karawang Abstract, “Analisis Usability Pada Aplikasi Momby Spa Menggunakan Metode Usability Testing,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 2022, no. 14, hlm. 155–163, doi: 10.5281/zenodo.6982246.
- [16] E.-C. Pengembangan *dkk.*, “Pengembangan Aplikasi E-Commerce berbasis Android sebagai Sarana Jual Beli Barang Bekas menggunakan Metode Waterfall,” 2023.
- [17] Grover dan P. Ramanlal, “Playing the E-Commerce Game,” vol. 47, no. 1, hlm. 9–14, Okt 2000.
- [18] N. Sagala, “Marketplace Babelak (Barang Bekas Layak Pakai) Pada Mahasiswa Berbasis Web,” *Syanti Irviantina*, vol. 24, no. 2, doi: 10.55601/jsm.24i2.pg.
- [19] ISO 9241-210:2019, “Ergonomics of Human-System Interaction,” Jul 2019.
- [20] M. S. Hartawan, “ANALISA USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN USABILITY TESTING PADA APLIKASI ANDROID PEMESANAN TEST DRIVE MOBIL,” 2019.
- [21] D. Mutiara, K. Nugraheni, dan S. Setiyoningsih, “Upaya Pembaruan Kegiatan Kearsipan dengan Memanfaatkan User Persona dan User Journey Map.”
- [22] L. Ayu Kusumaningrum, F. Murti Dewanto, A. tri Jaka Harjanta, dan J. Sidodadi Timur No, “Rancang Bangun Aplikasi Doremi sebagai Pengenalan Alat Musik Berbasis Android dengan Metode User Centered Design,” vol. 2, no. 1, hlm. 13–18, 2020.
- [23] M. T. Firmansyah, R. Fauzi, S. Fajar, dan S. Gumilang, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MOBILE APPLICATION SIBENGKEL UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN METODE USER-CENTERED DESIGN (UCD) USER INTERFACE AND USER DESIGN SIBENGKEL MOBILE APPLICATION EXPERIENCE FOR MEET USER REQUIREMENTS USING USER-CENTERED DESIGN (UCD) METHOD.”
- [24] H. Ilham, B. Wijayanto, dan S. P. Rahayu, “ANALYSIS AND DESIGN OF USER INTERFACE/USER EXPERIENCE WITH THE DESIGN THINKING METHOD IN THE ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY,” *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 2, no. 1, hlm. 17–26, Jan 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- [25] L. Munro, “Understanding User Journey vs. User Flow.,” 2020.
- [26] L. K. Hi'mah dan A. O. P. Dewi, “PENGARUH ARSITEKTUR INFORMASI SITUS WEB JOGJA LIBRARY FOR ALL TERHADAP

- KEPUASAN PENGGUNA DI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,” 2016.
- [27] R. Fahrudin dan R. Ilyasa, “PERANCANGAN APLIKASI ‘NUGAS’ MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT,” 2021.
- [28] M. Program, S. T. Informatika, S. Dinamika Bangsa, J. J. Jendral, dan S. Thehok -Jambi, “Perancangan Prototype Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang,” 2018.
- [29] Kusrina dan C. Ayu, “KOLABORASI DESIGN SPRINT METHOD DAN ACTIVITY CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI FILANTROPI (Studi Kasus: DKM Masjid Raya Vila Inti Persada),” 2023.
- [30] N. A. Hidayah dan D. Abdul Malik, “Usability Testing Pada Situs Web UKK PUSBANGKI Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 4, hlm. 503–510, Okt 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i4.1046.
- [31] P. D. W. Ayu, “Analisis Pengukuran Tingkat Efektivitas dan Efisiensi Sistem Informasi Manajemen Surat STIKOM Bali,” *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, vol. 11, no. 2, hlm. 99–109, 2017.
- [32] S. K. Ratri, B. T. Hanggara, dan Y. T. Mursityo, “Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) pada Website E-commerce di Indonesia menggunakan Metode Scenario Testing dan SUPR-Q (Studi Kasus: Tokopedia dan Bukalapak),” 2022. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [33] T. Wahyuningrum, “*Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak.*” Yogyakarta, 2021.
- [34] J. R. Lewis, “The System Usability Scale: Past, Present, and Future,” *Int J Hum Comput Interact*, vol. 34, no. 7, hlm. 577–590, Jul 2018, doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.
- [35] A. H. Nugraha, A. Thoriq, dan M. Safira, “Desain Kalkulator Analisis Usaha Tani Berbasis Android,” *Jurnal Keteknikan Pertanian Tropis dan Biosistem*, vol. 10, no. 2, hlm. 124–135, Agu 2022, doi: 10.21776/ub.jkptb.2022.010.02.05.
- [36] Budi Kurniawan dan Romzi M, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” hlm. 3, 2022.
- [37] W. Styk dan W. Klinkosz, “The maze test: A computer tool for testing perseverance,” *Psychol Res Behav Manag*, vol. 13, hlm. 1277–1288, 2020, doi: 10.2147/PRBM.S271558.
- [38] Andyansyah dan Ilham, “Pengembangan instrumen penilaian afektif berbasis Google Form untuk mengukur kedisiplinan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Nahdlatul ‘Ulama Pakis,” 2018.
- [39] Jakob Nielsen, “Why You Only Need to Test with 5 Users,” <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>. nngroup, 2000.



- [40] J. Brooke, "SUS: A quick and dirty usability scale," *Usability Eval. Ind.*, vol. 189, Jan 1995.