

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. N. Salsabila and A. Suyanto, “2020, Analisis Pemetaan E-Commerce Kecantikan Berdasarkan Brand Equity,” *J. Mitra Manaj.*, vol. 4, no. 2, pp. 293–301.
- [2] R. F. Salsabila and A. Suyanto, “2022, Analisis Faktor-Faktor Pembelian Impulsif pada E-commerce Kecantikan,” *J. Samudra Ekon. dan Bisnis*, vol. 13, no. 1, pp. 76–89.
- [3] A. Wirapraja and H. Aribowo, “2018, Pemanfaatan E-Commerce Sebagai Solusi Inovasi Dalam Menjaga Sustainability Bisnis,” *Teknika*, vol. 7, no. 1, pp. 66–72, doi: 10.34148/teknika.v7i1.86.
- [4] T. Schlatter and D. Levinson, 2012, *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications - Tania Schlatter, Deborah Levinson - Google Buku*.
- [5] A. Fathurrahman, T. Amelia, and T. Sagirani, “2022, Perancangan UI/UX pada Startup Suvis Indonesia Menggunakan Metode Lean UX Startup,” *JSIKA*, vol. 11, no. 2, pp. 31–38.
- [6] A. F. S. Anggitta Dharmawan, “2019, Studi Komparatif User Experience Desain Antar Muka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Elemen Desain.”
- [7] S. D. Purnamasari and F. Panjaitan, “2020, Pengembangan Aplikasi E-Reporting Kerusakan Lampu Jalan Berbasis Mobile,” *Jusikom J. Sist. Komput. Musirawas*, vol. 5, no. 1, pp. 59–69.
- [8] Mamay Syani and Nindi Werstantia, “2018, Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android,” *J. Ilm. Ilmu dan Teknol. Rekayasa* |, vol. 1, no. 2, pp. 1–10.
- [9] S. Handayani, “2018, Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta,” *Ilk. J. Ilm.*, vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018.
- [10] R. A. Bahtiar, “2020, Potensi , Peran Pemerintah , dan Tantangan Dalam Pengembangan E-Commerce Di Indonesia (Potency , Government Role , and Challenges of E-Commerce Development in Indonesia),” no. 2004, pp. 13–25.
- [11] S. Ayu and A. Lahmi, “2020, Peran e-commerce terhadap perekonomian Indonesia selama pandemi Covid-19,” *J. Kaji. Manaj. Bisnis*, vol. 9, no. 2, p. 114.
- [12] Y. L. . Rehatalanit, “2021, Peran E-Commerce Dalam Pengembangan Bisnis,” *J. Teknol. Ind.*, vol. 5, no. 0, pp. 62–69.
- [13] R. N. Isnaidin, I. D. G. Arikesa, and R. I. Nasution, “2021, Penggunaan User Interface (UI) Aplikasi Google Classroom Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan (Use of the Google Classroom Application User Interface (UI) At Junior High School Level Students in South Denpasar),” vol. 1.
- [14] M. S. Hartawan, “2019, Analisa user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan usability testing pada aplikasi android pemesanan test drive mobil,” *J. Teknol. Inf. ESIT, Univ. Krisnadwipayana*, vol. 14, no. 2.
- [15] N. E. G. Muhammad, D. S. Tony, and H. Anisah, “2018, Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrider),” *J. Tek. ITS*, vol. Vol. 7.
- [16] A. Sidik, S.Sn, M.Ds, “2018, Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2.
- [17] A. Yolanda, “2020, Perancangan Ulang User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Menggunakan Metode Lean Ux Pada Aplikasi Sister for Students (SFS) Universitas Jember.”
- [18] A. Fikriyya and R. T. Dirgahayu, “2020, Implementasi Prototyping dalam Perancangan Sistem Informasi Pendar Foundation Yogyakarta,” *Automata*, vol. 1, no. 2, p. 3.

- [19] A. Syarifudin, “2019, Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 8, no. 2, pp. 149–158.
- [20] C. Dwi, P. Yunus, and S. Wahyu, “2021, Pembangunan Konsep Desain User Experience Aplikasi Mobile Majubersama Guna Mendorong Percepatan Pengimplementasian Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka.”
- [21] A. S. Utami and M. Kadafi, “2020, Analisis User Interface pada Aplikasi Sumeks.co Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Pros. Semin. Nas. Sains dan Teknol. Terap.*, vol. 3.
- [22] N. Metafani, Djamaludin, and A. Hardiyanto, “2020, Pengenalan Cagar Budaya Tangerang Berbasis Android di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang,” *J. Ilm. Fak. Tek.*, vol. 1, no. 1, pp. 66–73.
- [23] R. Puspita, “2020, Pengembangan Prototipe Aplikasi Community Aggregator Beskrem dengan Pendekatan UCD Menggunakan Balsamiq Mockup dan Figma,” *Univ. Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, p. 189.
- [24] I. G. Ardikayana, A. Mailangkay, and I. Pendahuluan, “2020, Perancangan Aplikasi Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta Menggunakan UI dan UX Untuk Anak Usia 5-13 Tahun,” pp. 190–199.
- [25] F. Aditya, A. Dwi Putra, and A. Surahman, “2022, Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Android (Studi Kasus: Pada Toko Murah Jaya Alumunium),” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 3, pp. 316–329.
- [26] Y. Adhipratama, “2018, Perancangan Antarmuka Pengguna Dengan Metode Lean Ux Pada Website Hello Work Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Pasuruan,” *Bitkom Res.*, vol. 63, no. 2.
- [27] I. Rabbanii, A. H. Brata, and K. C. Brata, “2019, Penerapan Metode Lean UX pada Pengembangan Aplikasi Bill Splitting menggunakan Platform Android,” vol. 3.
- [28] P. Haski, “2021, Penerapan Metode Lean Ux Pada Pengembangan Desain Aplikasi Operasional Kurir.”
- [29] A. Saputra, “2019, Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 1.
- [30] M. Yusuf and Y. Astuti, “2020, System Usability Scale (SUS) Untuk Pengujian Usability Pada Pijar Career Center,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 9, no. 2.
- [31] I. M. H. Kusumawardhana, N. H. Wardani, A. Reza, and Perdanakusuma, “2019, Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8.
- [32] M. A. Insani, M. A. Gustalika, and I. Kresna, “2022, Prototype Desain User Interface Aplikasi My School Menggunakan Metode Lean UX,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4.