

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2015). Usability Vs User Experience., *Binus University*.
- Arief Purba Sakti, R. S. (2022). *Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Belanja Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus Lazada)*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer.
- D.H, C. A. (2013). *E-Business & E-commerce*. pp, 225-228.
- Digital, 1. S. (2021, July 9). Kamu Perlu Tahu: Menggali Insight Lewat Proses Sintesis.
- Ependi U, K. T. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer Vol. 10, No. 1*, pp. 65-74.
- F, N. (2021). Pengertian *Design Thinking* dan 5 Tahapan di Dalamnya. *Online*.
- Fatimah, F. N. (2016). *Teknik Analisis SWOT: Pedoman Menyusun Strategi yang Efektif & Efisien serta Cara Mengelola Kekuatan & Ancaman*. Yogyakarta: Anak Hebat.
- Hakim, W. L. (2011). Pengertian *Prototype*. *Scribd.com*.
- IDNTimes. (2022). Survei: Shopee Rajai Pasar ECommerce Indonesia di 2021.
- Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia. (2023). *Media Briefing: Peluncuran Buku Putih Strategi Nasional Pengembangan Ekonomi Digital*. Jakarta, Indonesia.
- Lewis, J. S. (2016). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*. Morgan Kaufmann.
- Lewis, J. S. (n.d.). *UX Research: A Practitioner's Guide to User-Centered Design*.
- Maeda, J. (2020). *Figma for Beginners*.
- Ming-Hui Chen, Y.-T. F.-C. (2016). The Impact of E-commerce on Firm Performance: A Meta-Analysis.
- Nielsen, J. (2012). Introduction to Usability. [online] Tersedia di: <<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>>.
- Pemerintah Provinsi Lampung. (2024, Februari 7). Website resmi Pemerintah Provinsi Lampung. <https://www.lampungprov.go.id/>.

- Rian Rasyidhi, A. T. (2023). *Implementasi User Experience Pada E-commerce Petshop Online*. JURIKOM (Jurnal Riset Komputer), Vol. 10 No. 1.
- Rizki, M. D. (2019). Apa itu UI dan UX.
- Sianturi, R. A. (2021). Penerapan User Experience *Design* Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Markopi. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*.
- Sis. (2021). School of Information Systems. *Binus*.
- Sonia Elisurya, H. M.-Z. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-commerce Fashion). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Susilo, E. (2019). Why User Experience is important.
- Tim Redaksi PT Gramedia Pustaka Utama. (2019). *Pesona Lampung: Jelajah Budaya dan Kuliner*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tsani Nahdliyah, A. N. (2021). *ReDesigning User Interface on Halal Tourism. International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering*, (pp. 118 - 124). Banyuwangi, Indonesia.
- Wahyu Suprayogi, A. P. (2023). Perancangan *Design UI/UX E-commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking*. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, Volume 04 Number 01.
- Wahyu Suprayogi, A. P. (2023). *Perancangan Design UI/UX E-commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking*. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence* : Volume 04 Number 01,.
- Walter, A. (2022). *Figma: The Ultimate Guide to Design, Prototyping, and Collaboration*.