DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, D. P. (2024). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Rumah Baca Cerdas Library Mobile*. *4*(6), 2850–2860. https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1914

Ariffudin, M. (2018). *Konsistensi Identitas Visual : Kajian Visual Branding Media Publikasi Borobudur*. *2*(2), 105–119.

Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., Putra, M. G. L., Studi, P., Informasi, S., Kalimantan, I. T., & Timur, K. (2023). *Perancangan Prototipe UI / UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking CROWDE Website UI / UX Prototype Design Using Design Thinking Method*. *12*(1), 18–26. https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549

Aulia, Z., Prasetyo, P., Putra, O. V., & Harmini, T. (2023). *Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI / UX Situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu*. *7*(2), 1–10.

Azzahra, S. (2024). *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika Usability Testing pada Aplikasi Mobile SnapChat Menggunakan System Usability Scale*. *10*(2), 154–163.

Cahya, A. D. (2021). *Memanfaatkan Marketplace Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Penjualan di Tengah Pandemi Covid-19*. *4*(3), 503–510.

Dhieka Avrilia Lantana, S.Kom., M. K. (2025). *Design Thinking*.

Djamaris, A. (2023). *Design Thinking : Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas*.

Firdaus, M. (2024). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI / UX Pada Deskontruksi , Aplikasi Komunitas Sosial Developer Perumahan*. *6*(2).

Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (n.d.). *Warna dan Prinsip Desain User Interface (UI) dalam Aplikasi Seluler Bukaloka*. 105–119.

Herdjuno, R., & Kusumo, P. (n.d.). *Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*.

Ihsan, K., Rahul, A., Harianja, S., Fahreza, M., Informatika, S. T., & Mikroskil, U. (2023). *Evaluasi Usability Testing Aplikasi Vidio dengan Menggunakan Metode Usability Testing*. *1*(2), 18–27.

Imin, J. H., & Fajar, M. (2024). *Perancangan UI / UX Website Search Buddy Menggunakan Pendekatan Design Thinking*. *18*(1), 89–98.

Intanny, V., Widiyastuti, I., Dolorosa, M., & Perdani, K. (2018). *Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza . id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire Measuring Usability and User*

Experience of The Marketplace of Jogjaplaza . id Using UEQ and USE Questionnaire. *3*(2), 117–126.

Ipnuwati, S. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Pada Butik Neng Achie*.

Kahar, N., Aminuddin, F. H., & Pratiwi, E. M. (2025). *Penyederhanaan Akses Layanan Teknologi Pada Perancangan User Interface (UI) Website Padek . In dengan Metode Design Thinking*. *18*(1), 189–199.

Kholik, A., Soegiarto, A., Sari, W. P., & Negeri, U. (2024). *Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna*. *4*.

Kurnianto, F. (n.d.). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung*.

Lenaini, I., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2021). *Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling*. *6*(1), 33–39.

Lina. (n.d.). *Perancangan Wireframe Website Pelacakan Persuratan di Yayasan Tarakanita*. 30–39.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., Sevtiana, A., Catur, U., Cendekia, I., & Cirebon, K. (2020). *Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa*. *10*(2), 208–219.

Mulyono, H. (2020). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Pakaian Muslim Berbasis Web Pada Toko Hidayatullah Jambi*. *5*(4), 526–538.

Nusantara, J. K. (2022). *The Impact of Social Media Campaign on Green Coffee Image at Instagram @ BLACKPASSION . ID*. *4*, 89–98.

Pardede, F., Trinugroho, D. Y., Ngo, J., Felishia, A., & Wahyu, R. (2025). *Analisis Pengalaman Pengguna terhadap Prototipe Aplikasi Sewa Barang dengan Metode User Experience Questionnaire*. *7*(November), 172–185.

Patria, M., Hilimudin, I., Studi, P., Informatika, T., & Nusantara, U. D. (2025). *Pendekatan Design Thinking dalam Merancang Aplikasi Edukasi dan Transaksi Pengelolaan Sampah Rumah Tangga*. *13*(1), 1112–1123.

Pranata, A., Nasution, H., & Azaddin, Z. A. (2025). *Implementasi Sistem E-Business pada UMKM : Tantangan dan Peluang*. *3*(1).

Prastomo, S. D., Ma, A., & Barat, J. (n.d.). *Prototype Reservasi Barberxperience Aplikasi Menggunakan Metode Design Thinking*. *13*(3).

Pratama, B. A., Proboyekti, U., & Wijana, K. (2020). *Penerapan Metode User Centered Design (UCD) dalam Pembangunan Layanan Online Jual Beli Barang Bekas*. *1*. https://doi.org/10.21460/jutei.2020.41.192

Priyono, A. Y., Aryotejo, G., & Adhy, S. (2023). *Penerapan Metode Design*

Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found. *14*(2), 96–107.

Purba, D. S., Permatasari, P. D., Tanjung, N., Fitriani, R., Wulandari, S., Islam, U., Sumatera, N., Muslim, U., Al, N., & Ekonomi, P. (2025). *Analisis Perkembangan Ekonomi Digital*. *10*(204), 126–139.

Purbarin, W., & Soenjoto, P. (2024). *Ekonomi Sirkular: Praktik Strategi Pemasaran*. *5*, 253–259.

Putri, S. A., Sari, D. I., Marzuki, K., & Taryana, A. (2022). *Penerapan Design Thinking Eco-Boba dalam Pemanfaatan Limbah Cacahan Plastik dan Kemasan Paket E-commerce*. *3*(2), 71–81.

Rahman, M. A., Hapsari, Y., & Pameli, A. (2024). *Studi Literatur : Pertumbuhan Ekonomi Digital di Indonesia*. *1*(1), 20–26.

Ramadhan, P., Wahyuni, S., & Putra, R. R. (2025). *Metode Design Thinking Dalam Design UI / UX Web Profile Maka Studio Berbasis Prototype*. *14*(September), 1541–1549.

Ramdhani, D., & Utami, L. A. (2025). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Kopi Reman Berbasis Mobile*. *9*(3), 5394–5400.

Rokhaniyah, H. (2024). *Pemanfaatan Marketplace E-Commerce untuk Pelaku*. *7*(1), 184–192.

Sagala, N. (2023). *Marketplace Babelak (Barang Bekas Layak Pakai) Pada Mahasiswa Berbasis Web*. *24*(2).

Sagala, P. M. (2024). *Analisis pentingnya perencanaan dan pengembangan bisnis dalam meningkatkan kinerja perusahaan*. *4*(1), 150–159.

Salsabila, Z. (2023). *Penggunaan User Experience Questionnaire Plus (UEQ +) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Mypertamina*. *7*, 1856–1867.

Saputra, D., Kania, R., & Kunci, K. (2022). *Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital*. 13–14.

Sari, K. P. (2023). *Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada Aplikasi Perpustakaan Digital Isleman*. *7*(2), 301–315. https://doi.org/10.29240/tik.v7i2.8374

Schrepp, D. M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. 15.

Setiawan, R., Defriani, M., Sri, L., & Muni, A. (2024). *Perancangan Ui / Ux Aplikasi Layanan Sistem Informasi Siswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode Keep It Simple Stupid (Kiss)*. *2*(5), 101–115.

Singgih, D., Hadiana, A. I., Yuniarti, R., Informatika, T., Jenderal, U., Yani, A., Barat, J., & Cimahi, K. (2024). *Implementasi Design Thinking Pada Aplikasi Omnichannel*. *8*(6), 11242–11251.

Sirait, F. N. (2022). *Analisis User Experience terhadap User Interface Website*

dengan Design Thinking (Studi Kasus : Asuransi Online Superyou . co . id). *6*(02).

Sufandi, U. U., Aprijani, D. A., & Pandiangan, P. (2021). *Evaluasi dan Hasil Review Desain User Interface Prototype Aplikasi Mobile Sitta Universitas Terbuka Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI | 148*. *10*, 147–156.

Suparman, M. (2023). *Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content*. *1*(6), 552–555.

Syarif, M., Risdiansyah, D., Informatika, T., Bina, U., & Informatika, S. (2024). *Pemanfaatan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website*. *8*(4), 7945–7952.

Tamma, G. N., Iftadi, I., & Astuti, R. D. (2025). *Jurnal Sistem Teknik Industri Design Thinking Implementation for User Experience Improvement of UNS Graduation Website : A Case Study*. *27*(3), 162–175.

Tanaya, T. N. (2023). *Evaluasi User Experience Prototype Aplikasi Mobile Pinjaman Ruangan Menggunakan User Experience Questionnaire*. *1*(November 2022), 629–636.

Thalib, E. F., Putu, N., & Meinarni, S. (2019). *Tinjauan Yuridis Mengenai Marketplace Berdasarkan Peraturan Perundang Undangan Juridical Review on Marketplace Based on Indonesian Law and Legislation*. *7*(2).

Widodo, A. C. (2020). *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi*.

Widodo, A. E. E. (2024). *Perancangan UI/UX Aplikasi Jual Beli Barang Bekas Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dengan Metode Design Thinking*. *2*(1), 46–54.

Wiwesa, N. R. (2021). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan User Interface dan User Experience untuk Mengelola*. *3*(2).