

DAFTAR PUSTAKA

- Agarina, M., Karim, A. S., & Sutedi, S. (2019). User-Centered Design Method in the Analysis of User Interface Design of the Department of Informatics System's Website. ... *International Conference on ... , Icitb 2019*, 218–230. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/icitb/article/view/2098>
- Ar Razi, Aria. Dkk. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan* Vol. 03 No. 02. ISSN 2477-6106
- Bryant, M., Wang, A., Visual, D. K., Kreatif, I., Petra, U. K., & No, J. S. (n.d.). *STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PERANCANGAN UI / UX SAAT INTERNSHIP DI ATDAWN. 121.*
- Chen, Y. (2019). Exploring Design Guidelines of Using User-Centered Design in Gamification Development: A Delphi Study. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35(13), 1170–1181. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1514823>
- Dai, A. (2022, Mei 26). *The Beginner's Guide to User Flow in UX Design | 2022.*
Retrieved from <https://uxplanet.org/>: <https://uxplanet.org/the-beginners-guide-to-user-flow-in-ux-design-2022-7a0ab8c7d0bd>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Jurnal SIMETRIS*, P-ISSN: 2252-4983, E-ISSN: 2549-3108.
- Id, T. (2019). *Belajar Information Architect, Agar Kamu Makin Jago Desain UX.* Retrieved from www.techfor.id: <https://www.techfor.id/belajar-information-architect-agar-kamu-makin-jago-desain-ux/>
- Id, T. (2020). *Fungsi User Interface (UI) dalam membangun Desain yang Optimal.* Retrieved from <https://www.techfor.id>: <https://www.techfor.id/fungsi-user-interface-ui-dalam-membangun-desain-yang-optimal/>

- Kopf, B. (2021). *The Power of Figma as a Design Tool*. Retrieved from <https://www.toptal.com/designers/ui/figma-design-tool>
- Kriswanto, Y. R. (2020). Penerapan Arsitektur Informasi Pada Digital Library. *Jurnal Pustaka Budaya*, Vol.7, No.2.
- Lifia. (2019, September 03). *Tipografi: dari Kontras hingga Psikologi*. Retrieved from <https://journal.moselo.com/https://journal.moselo.com/tipografi-dari-kontras-hingga-psikologi-ebd8dfc49d80>
- Mardatila, A. (2021, Januari 21). *Mengenal Pengertian Website, Ketahui Jenis dan Fungsinya*. Retrieved from <https://www.merdeka.com/https://www.merdeka.com/sumut/pengertian-website-fungsi-beserta-jenis-jenisnya-klm.html>
- Mkrtychyan, R. (2018, Juni 26). *Wireframe, Mockup, Prototype: What is What?* Retrieved from <https://uxplanet.org/https://uxplanet.org/wireframe-mockup-prototype-what-is-what-8cf2966e5a8b>
- Puji Lestari, F. A. (2018). Pengaruh Web E-Commerce, Kualitas Produk dan Kualitas Layanan terhadap Kepuasan Konsumen. *Sosio E-Kons*, 10(1), 87. <https://doi.org/10.30998/sosioekons.v10i1.2411>
- Pratama, A. (2023, Januari 1). *Pelatihan E-commerce Masyarakat Melek Digital Marketing Guna Meningkatkan Perekonomian di Indonesia*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/https://www.kompasiana.com/rinipermatasari2085/63b16f264addee0133496d62/pelatihan-e-commerce-masyarakat-melek-digital-marketing-guna-meningkatkan-perekonomian-di-indonesia>

- Puspita, R. (2020). PENGEMBANGAN PROTOTIPE APLIKASI COMMUNITY AGGREGATOR BESKEM DENGAN PENDEKATANUCD MENGGUNAKAN BALSAMIQ MOCKUP DAN FIGMA (Studi Kasus: PT Mozaik Bintang Persada). *Repositori UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Rizaty, M. A. (2022, September 22). *META: Prospek E-Commerce Indonesia Masih Positif pada 2022*. Retrieved from <https://dataindonesia.id/https://dataindonesia.id/digital/detail/meta-prospek-ecommerce-indonesia-masih-positif-pada-2022>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237.
- Simakov, V. (2020). HISTORY OF FORMATION OF E-COMMERCE ENTERPRISES AS SUBJECTS OF INNOVATIVE ENTREPRENEURSHIP. *Three Seas Economic Journal*, 661-5150.
- Still, B., & Crane, K. (2017). *Fundamentals of User-Centered Design a Practical Approach*. Boca Raton: CRC Press.
- Soewardikoen, D. W. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual - Edisi Revisi. Yogyakarta: PT. Kansius.
- Swasty, W. (2017). *Serba serbi warna: penerapan pada desain*. Remaja Rosdakarya.
- Swasty, W. & Jiwa Utama (2017). *Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website*. Andharupa, Vol.03 No.01.
- Zanzalari, D. (2022, September 13). *Advantages of E-Commerce*. Retrieved from www.thebalancemoney.com/advantages-of-ecommerce-

Sumber Lain

- 123dok. (2023). Perkembangan *Cosplay* dan Tantangan Atas Budaya Indonesia. Diakses pada 3 Februari 2023, dari <https://123dok.com/article/perkembangan-cosplay-dan-tantangan-atas-budaya-indonesia.zx0pjmoz>
- Evelyn. (2020). Mengenal *Cosplay*, Budaya Populer Jepang Yang Dicintai Banyak Orang. Diakses pada 3 Februari 2023, dari <https://japanesestation.com/culture/history/mengenal-cosplay-budaya-populer-jepang-yang-dicintai-banyak-orang>
- Sitoresmi, Ayu Rifka. (2022). *Cosplay* Artinya Permainan Kostum, Ketahui Makna dan Jenis-Jenisnya. Diakses pada 3 Februari 2023, dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5033085/cosplay-artinya-permainan-kostum-ketahui-makna-dan-jenis-jenisnya>
- Solihin, Muhammad. (2017). Sebenarnya apa yang Dimaksud dengan *Cosplay*? Diakses pada 3 Februari 2023, dari <https://dafunda.com/otaku/apa-itu-cosplay/>