

DAFTAR PUSTAKA

- Aldianto, F. F. (2019). Aplikasi Berbasis Web Jastik (Jasa Titip Kolektif) (Skripsi). Fakultas Ilmu Terapan. Universitas Telkom. <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/162091/aplikasi-jasa-titip-kolektif.html>
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Ariani, D. W. (2011). Manajemen Operasi Jasa. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Arif, A. A. (2021, 29 Januari). 6 KOMPONEN PENTING DALAM USER EXPERIENCE. <https://sis.binus.ac.id/2021/01/29/6-komponen-penting-dalam-user-experience/>
- Dharmawan dan Sitorus. “STUDI KOMPARATIF USER EXPERIENCE DESAIN ANTAR MUKA PENGGUNA APLIKASI MOBILE BERDASARKAN ELEMEN DESAIN STUDI KASUS APLIKASI GRAB DAN GOJEK.” Jurnal SISTEM INFORMASI 01, no. 2 (2019): 19-21.
- Haryanto, Wahyutama, M. F., Damayanti, U. M., Natasyah, N., Ameliani. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pencarian Kerja Pada PT. Wira Karya Indonesia.
- I. Rochmawati, “IWEARUP.COM USER INTERFACE ANALYSIS”, Visualita, vol. 7, no. 2, pp. 31-44, Feb. 2019.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi, 2(1), 1-11. <https://www.researchgate.net/deref/https%3A%2F%2Fdoi.org%2F10.35138%2Forganum.v2i1.51>

- Mufti, B. A. R. (2019). “Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian konsumen pada penyedia jasa titip beli @goodsxakha”. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Komunikasi dan Bisnis. Universitas Telkom: Bandung.
- Nugraheny, D. (2016). Analisis *User Interface* dan *User Experience* pada *Website* Sekolah Tinggi Adisutjipto Yogyakarta. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Kedirgantaraan (SENATIK), Volume II, 183. <http://dx.doi.org/10.28989/senatik.v2i0.77>
- Panjaitan, R. (2018). Manajemen Pemasaran. Semarang: Sukarno Pressindo.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). Software Engineering: A Practitioner’s Approach, Eighth Edition. New York: McGraw-Hill Education.
- Ramadhan, Sulaksono, dan Andarwati. “DESAIN SISTEM JASA TITIP BERBASIS *E- COMMERCE* UNTUK MEMUDAHKAN PARA PENYEDIA JASA TITIP KUE.” Seminar Nasional Sistem Informasi 2018:1136). Fakultas Teknologi Informasi. Universitas Merdeka Malang: Malang.
- Razi, A., Mutiaz, I., & Setiawan, P. “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER.” Jurnal Desain Komunikasi Visual 03, no. 2 (2018): 79.
- Rizeki, D. N. (27 Januari 2022). E-commerce adalah: Pengertian dan Contoh E-commerce. majoo.id. Diakses dari <https://majoo.id/solusi/detail/ecommerce-adalah>
- Sakti dan Nursina. “Pengembangan Fitur Invoice Pada Aplikasi Jasa Titip Berbasis Android.” Jurnal TEKINFO 22, no. 2 (2021): 35.
- Soewardikoen, D.W. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual—Edisi Revisi. Yogyakarta: PT Kanisius.

Späth, P. (2018). Pro Android with Kotlin, Developing Modern Mobile Apps. Leipzig: Apress.

Swasty, Wirania. 2017. Serba Serbi Warna. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Yustiani dan Yunanto. “PERAN MARKETPLACE SEBAGAI ALTERNATIF BISNIS DI ERA TEKNOLOGI INFORMASI.” Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika 06, no. 2 (2017): 2. Binus. (23 April 2020). *E-commerce*. Binus University Business School. Diakses dari <https://bbs.binus.ac.id/business-creation/2020/04/e-commerce/>

Utami, I. W. (2017). Perilaku Konsumen. Diakses dari https://www.researchgate.net/profile/Indah-Utami-9/publication/352361982_K_O_N_S_U_M_E_N_P_E_R_I_L_A_K_U_PERILAKU_KONSUMEN_INDAH_WAHYU_UTAMI/links/60c589a8299bf1949f540f4b/K-O-N-S-U-M-E-N-P-E-R-I-L-A-K-U-PERILAKU-KONSUMEN-INDAH-WAHYU-UTAMI.pdf

Wibawa, A. E. Y. (2021). 76 IMPLEMENTASI PLATFORM DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI MI MUHAMMADIYAH PK KARTASURA PADA MASA PANDEMI COVID-19. Berajah Jurnal. <https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/27/24>