

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah Rakhman, O., Wirianto, H., Bunfa, L., & Rifiyanti, H. (2022). FAKTOR-FAKTOR E-COMMERCE YANG MEMENGARUHI TINGKAT KONSUMERISME DI JAKARTA, *11*(1). Retrieved from <http://stp-mataram.e-journal.id/JHI>
- Atman Maulana, H., & Asra, Y. (2019). *Inovbiz Analisa Pengaruh Promo Gratis Ongkos Kirim terhadap Keputusan Pembelian pada E-commerce oleh Generasi Z di Daerah Pedesaan. Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis* (Vol. 7). Retrieved from [www.ejournal.polbeng.ac.id/index.php/IBP](http://www.ejournal.polbeng.ac.id/index.php/IBP)
- Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, M. A. (2019). *Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)* (Vol. 3). Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Balafif, S. (2022). ANALISIS WEBSITEMENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATIONBERBASIS SEVERITY RATINGS DAN SISTEMUSABILITY SCALE. *JINTEKS*, *4*, 123–130.
- Candra Wardana, F., & Gusti Lanang Putra Eka Prisma, I. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, *03*, 2022.
- Dwi Wahyudi, K., Amanda Putra, L., Redho Saputra, M., Akbar, N., Setyawan, S., & Rizky Pribadi, M. (2022). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Desain UI/UX Aplikasi HealMed Menggunakan Metode Design Thinking.*
- Firdausi, F. A. (2021). *ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX APLIKASI MARKETPLACE UMKM DIGIDESIA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING TUGAS" AKHIR.*
- Hadiprawiro. (2018). *DESAIN LOGO DAN MASKOT 'DIFABEL KLATEN' SEBAGAI BRAND AWARENESS KAMPANYE SOSIAL PEDULI*

*MASYARAKAT DISABILITAS DI KLATEN, JAWA TENGAH Yulianto Hadiprawiro.*

Mochamad Asy'ari Putra Pratam. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE (UI)/USER EXPERIENCE (UX) E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) PADA IJOE BIRU CLOTHING UNTUK MENINGKATKAN EXPERIENCE PEMESANAN CUSTOM PRODUK DAN PEMBELIAN PRODUK.

Nurul Az-zahra, H., Aries Tanya, V., & Cipta Apsari, N. (2021). *LAYANAN ONLINE FOOD DELIVERY DALAM MEMBANTU MENINGKATKAN PENJUALAN PADA USAHA MIKRO* (Vol. 2).

Piddiani, J., Aprilia, I., & Karlina, lilis. (2022). *TRANSEKONOMIKA: Akuntansi, Bisnis dan Keuangan Volume 2 ISSUE 4* (2022). Retrieved from <https://transpublika.co.id/ojs/index.php/Transekonomika>

Rifli, S. F., Susanto, A., & Rustamaji, I. E. (2022). *MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN*.

Rifqi Taufiq Maulana. (2020). *PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI MOBILE AUCTENTIK*. Yogyakarta.

Sani, S. A., Batubara, M., Silalahi, P. R., Syahputri, R. R., & Liana, V. (2022). Pengaruh Promosi, Kualitas Produk dan Harga terhadap Keputusan Pembelian Konsumen pada Produk Scarlett Whitening. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 4(5), 1327–1342. doi:10.47467/alkharaj.v4i5.931

Setiawan Conny R. (2018). Metode Penelitian Kualitatif.

Setiyani, L., & Tjandra, E. (2022). *UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang)*. *International Journal of Science*. Retrieved from <http://ijstm.inarah.co.id>

Shirvanadi, E. C. (2021a). *SKRIPSI PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER)*.

Shirvanadi, E. C. (2021b). *SKRIPSI PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER)*.

Syamsul Fuadi, R., Wiryandhani, F., Sekar Putri, A., Anggita Putri, A., Aulia Putri, R., & Sunan Gunung Djati Bandung, U. (2020). INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education) Pengembangan Purwarupa Aplikasi Informasi Diskon Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Oktober*, 2(2), 49–55.

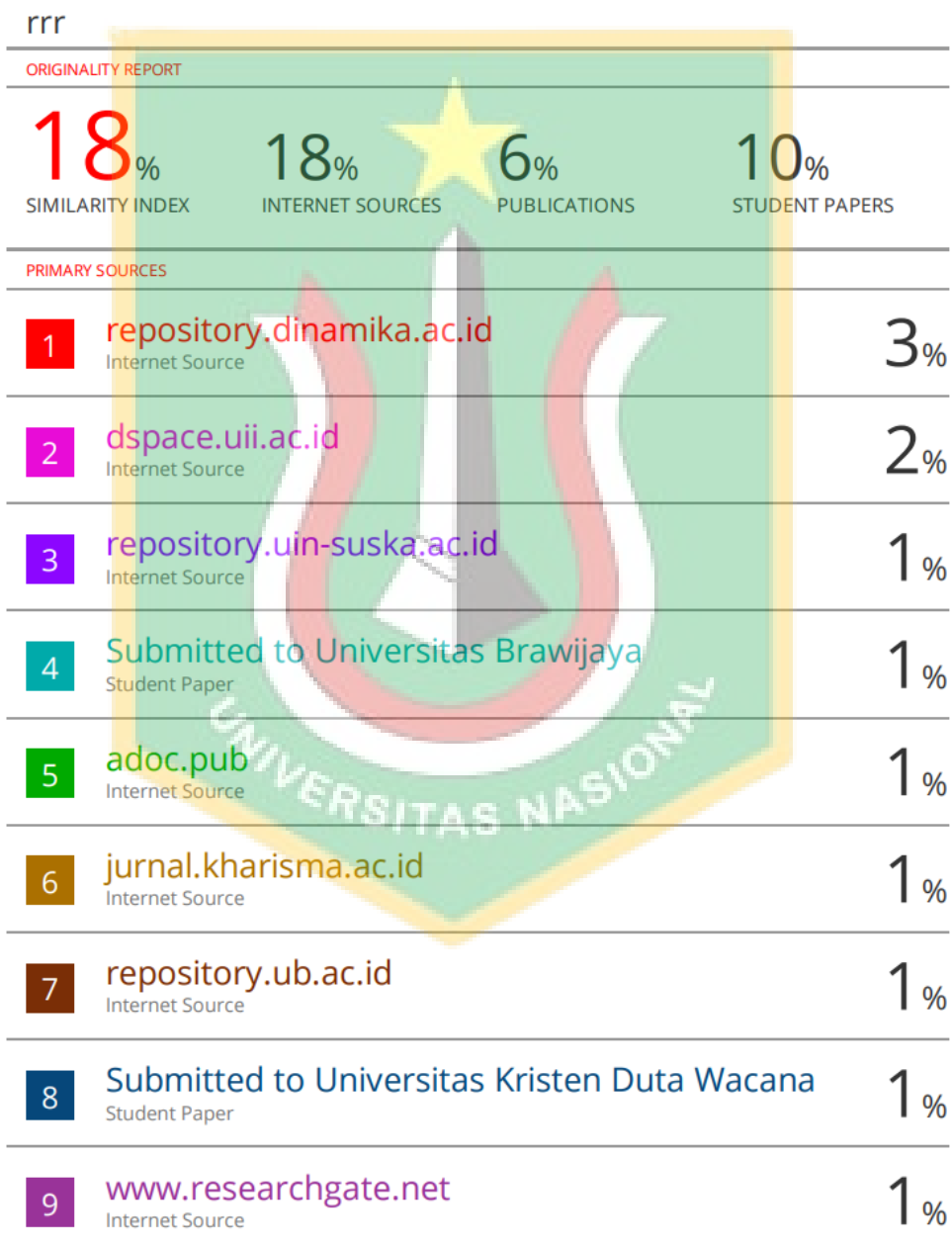
Venusita, L. (2019). *Partisipasi Anggaran dan Keterlibatan Kerja terhadap Senjangan Anggaran dengan Komitmen Organisasi sebagai Variabel Moderasi (Studi pada Perusahaan Industri Food and Beverage di Kawasan Industri SIER)*.

Vintha, A. (2021). *PERANCANGAN UI/UX MICROSERVICE SISTEM INFORMASI*.



# TURNITIN

## 1.1 TURNITIN SKRIPSI



## 1.2 TURNITIN JURNAL

Skripsi Ganjil 22/23

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	4%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	1%
2	j-ptiik.ub.ac.id Internet Source	1%
3	www.scribd.com Internet Source	1%
4	ichi.pro Internet Source	1%
5	Jesica Dwi Rahmayanti, Muhamad Arif. "Penerapan Full Day School Dalam Mengembangkan Budaya Religius di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Menganti Gresik", eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education, 2021 Publication	1%
6	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	1%
7	repository.unpad.ac.id Internet Source	1%