

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Saputra, E., Rozanda, N. E., & Ahsyar, T. K. (2021). Evaluasi usability website Dinas Pendidikan Provinsi Riau menggunakan metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132.
- Almayda, R. A. (2022). *Perancangan UI/UX aplikasi Ayo Beraksi (Belawan Bersih Anti Korupsi) dengan metode Design Thinking*.
- Anggara, A. T. (2020). *Analisis dan perancangan user interface pada sistem informasi kepegawaian (SIMPEG) Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Sumenep dengan metode User Centered Design (UCD) based on contextual design*.
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe desain user interface aplikasi Ibu Siaga menggunakan Lean UX. *Kurawal–Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), 58–74.
- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis dan perancangan UI/UX aplikasi Lazada menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Infotech*, 4(2), 86–91.
- Brown, L. (2020). *Desain prototipe modern dengan Figma*. *UX Today*, 6(2), 112–119.
- Damiyati, M. D. (2023). *Implementasi user interface (UI) dan user experience (UX) pada aplikasi Kaki Keenam menggunakan metode Design Thinking*.
- Deacon, C. (2020). *UX and UI strategy: A step-by-step guide on UX and UI design*. Independently published.
- Desmulyani, N., & Agustini, S. R. (2024). Analisis usability website HSI AbdullahRoy menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)*, 4(2), 1099–1107.
- Firdausi, F. A. (2021). *Analisa dan desain kembali UI/UX aplikasi marketplace UMKM Digidesa menggunakan metode Design Thinking*.

- Guntara, I. R., Yazid, T. P., & Rummyeni. (2023). Strategi Komunikasi Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Kabupaten Kampar Menuju Kota Layak Anak Tingkat Utama. *Public Service And Governance Journal*, 4(1), 1–19.
- Harisatul, A., Saktia, A. D., & Adinta, S. T. (2023). CONSUMER REPURCHASE INTENTION MODEL IN LAZADA E-COMMERCE. *Eksis: Jurnal Riset Ekonomi dan Bisnis*, 18(2), 53-68.
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan metode Design Thinking dalam pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 337–344.
- Immanuel, N. (2025). *Adaptasi dan properti psikometrik Resilience at Work Scale dalam konteks Indonesia*.
- Irawan, B. I. (2022). *Perancangan user interface dan user experience situs web Creativepub dengan metode User Centered Design (UCD)*.
- Iryani, N., & Fauzan, T. R. (2023). Pemasaran digital melalui fitur live pada platform marketplace terhadap pengembangan bisnis. *Jurnal Manajemen*, 13(2), 121–139.
- Kusumaningsih, S., Sutopo, J., & Nurlaeli, F. (2021). *Buku panduan marketplace*. Global Aksara Press.
- Lim, J. W. A., Deli, D., & Adnas, D. A. (2025). Analisis Aplikasi E-Commerce pada Generasi Z dengan Pendekatan System Usability Scale: Analysis of E-Commerce Applications in Generation Z with the System Usability Scale Approach. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 5(2), 645-655.
- Lubis, A. A., Kirani, S. D., Meiliasari, D., Rakha, Y., Wardani, A. S., Jazilah, A., & Sholihatin, E. (2023). Strategi penggunaan bahasa Indonesia dalam iklan toko online Lazada untuk menarik minat konsumen. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 7965–7975.
- Masdaini, E., & Hidayat, R. (2020). Pengaruh user experience, perceived quality dan perceived sacrifice terhadap behavioral intention dan customer satisfaction pada aplikasi mobile Gojek di Kota Palembang. *BBM (Buletin Bisnis & Manajemen)*, 6(01), 30–44.

- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi My Cic layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208–219.
- Noviar, A. M. M. (2023). *Analisis kepuasan konsumen marketplace Lazada pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis*.
- Nursyahbani, D. F., Ismawan, F., & Wilson, A. (2023). Perancangan aplikasi pembelajaran tiga bahasa Indonesia–Sunda–Inggris dilengkapi kamus berbasis Android. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 4(01), 1–8.
- Pramono, A., & Setiawan, A. (2024). *Eksplorasi Design Thinking dalam pengembangan UI prototyping*. Penerbit Adab.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa user experience pada TFME interactive learning media menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157.
- Pratama, M. O. D., & Suwarni, S. (2022). Pengembangan prototipe desain user interface & user experience (UI/UX) pada aplikasi OSS URINDO menggunakan Figma. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(2), 155–166.
- Pratiwi, D. D. (2024). *Pengaruh kualitas layanan dan kepercayaan serta perceived risk terhadap minat membeli ulang konsumen pada forum belanja online Lazada (Studi pada mahasiswa Universitas Jember)*.
- Probosini, D. A., Hidayat, N., & Yusuf, M. (2021). Pengaruh promosi, brand ambassador terhadap keputusan pembelian pengguna marketplace X dengan brand image sebagai variabel intervening. *Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Keuangan (JBMK)*, 2(2), 445–458.
- Putra, F. D., Riyanto, J., & Zulfikar, A. F. (2020). Rancang bangun sistem informasi manajemen aset pada Universitas Pamulang. *Journal of Engineering, Technology & Applied Science*, 2(1), 32–50.
- Rahman, A. P., & Wahyu, S. (2023). Perancangan model user experience (UX) pada aplikasi mobile pendaftaran pasien di puskesmas dengan pendekatan Design Thinking dan Usability Testing. *Proceeding KONIK (Konferensi Nasional Ilmu Komputer)*, 6, 041–048.

- Sakti, A. P., Sianturi, R. S., & Kharisma, A. P. (2022). Evaluasi user experience aplikasi mobile belanja online dengan metode Design Thinking (Studi kasus Lazada). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3499–3508.
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). Perancangan sistem informasi jadwal dokter menggunakan framework CodeIgniter. *Jurnal Media Infotama*, 16(1).
- Simanjuntak, R. H. (2022). *Pengaruh kepercayaan dan promosi terhadap keputusan pembelian pada situs e-commerce Lazada di Kota Batam*.
- Sinaga, J. A. (2020). *Studi Tentang Persepsi Konsumen Terhadap Pembelian Online Saat Pandemi Covid-19* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan metode Design Thinking pada perancangan website UMKM Kirihuci.
- Suryani, S. A. (2024). *Strategi komunikasi affiliator pada akun Shopee @ikhshanzen dalam mempromosikan produk*.
- Triansya, A. P. (2024). *Perancangan user interface dan user experience aplikasi deteksi dini tingkat stres mahasiswa*.
- Ulya, H. D. *Praktik Denda keterlambatan Layanan Paylater Lazada Perspektif Hukum Perjanjian Dan Ekonomi Syariah* (Bachelor's thesis, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Wardhana, A. (2024). *Perilaku konsumen di era digital*. CV Eureka Media Aksara.