

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2019). Analisis Aplikasi Mobile Transportasi Online Menggunakan User Experience Questionnaire pada Era Milenial dan Z. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 9(2), 204.
- Adinegoro, A. L. T., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(11), 5862–5870.
- Digital Economy Awards. (2016). Tokopedia meraih penghargaan pemasar terbaik dan terpilih sebagai "*Company of the Year*". <https://iprice.co.id/>. (Diakses pada tanggal 1 Juni 2021).
- Hartono. (2013). Populasi terbatas. <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-populasi-menurut-para-ahli/>. (Diakses pada tanggal 19 Juni 2021).
- Hasan & Asep. (2014). Aplikasi Pinjaman Bayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. Bandung. STMIK Mardira Indonesia. *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 8, No. 2, Desember 2014, 61-69 ISSN 2442-4943.
- Iprice. (2020). Survei *marketplace* Tokopedia. www.iprice.co.id. (Diakses pada tanggal 26 Juni 2021)
- Kurniawan. (2015). Pengertian Analisis dari beberapa ahli. www.gurupendidikan.co.id. (Diakses pada tanggal 25 Mei 2021).
- Kusnawati, W., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-Commerce (Studi pada klikindomaret.com dan alfacart.com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer; Vol 2 No 9 (2018)*, 2(9), 3287–3292.
- Machmud. (2013). Hubungan Sistem Informasi Manajemen dan Pelayanan Dengan Kinerja Pegawai Pada Rutan Makasar. *Jurnal Capacity STIE AMKOP Makassar*, Vol. 9, No. 1.

- Lee, R. (2019). Shopee — UX Case Study. UX PLANET. <https://uxplanet.org/shopee-ux-case-study-5bbad89e253a>. (Diakses pada tanggal 2 Juni 2021)
- Rizal, S., Retnadi, E., & Ikhwana, A. (2013). “Aplikasi Pencarian Obyek Wisata Terdekat di Kabupaten Garut Berbasis Android“. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut, Volume 10 Nomor 1. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Saputra, H., & Falah, M. (2020). *Analisis User Experience Pada Sistem Informasi Akademik STMIK PALCOMTECH Palembang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*. STMIK PALCOMTECH
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the user experience questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 8517 LNCS(PART 1), 383–392.
- Tay, J. (2019). A UX case study on Shopee (and my redesign of it). PROTOPYR. <https://blog.prototypr.io/a-ux-case-study-on-shopee-and-my-redesign-of-it-cb0cabd0d8d0>. (Diakses pada tanggal 14 Juni 2021)
- Tinsley (2019). Shopee Mobile Redesign. TINSLEYFOLK. <https://tinsleyfok.com/Shopee/>. (Diakses pada tanggal 22 Juni 2021)
- Way, L. (2019). Case study: A seamless mobile shopping experience. BOOTCAMP. <https://bootcamp.uxdesign.cc/shopee-a-seamless-mobile-shopping-experience-ui-ux-case-study-890041ba7a85>. (Diakses pada tanggal 4 Juli 2021)
- Yulianto, D., Hartanto, R., & Santosa, P. I. (2020). Evaluasi Buku Interaktif Berbasis Augmented Reality Menggunakan System Usability Scale dan User Experience Questionnaire. *Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi (RESTI)*, 4(3), 482–488.
- Yuwono, R., Wibowo, A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Analisis

Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5666–5673.