

DAFTAR PUSTAKA

- Aldani, A. A., Nugroho, I. M., & Jaelani, I. (2024). Perancangan user interface dan user experience e-commerce berbasis mobile UMKM di Zecko dengan metode human centered design: Studi kasus Zecko Purwakarta. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 9992–9998.
- Atasa, D., Nurlaili, A. L., Fauzan, L. A., & Maulana, H. (2025). Aplikasi E-UMKM dengan pengujian System Usability Scale untuk meningkatkan perekonomian desa. *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 10(3), 329–336.
- Febriyanti, N., & Voutama, A. (2026). Perancangan UI/UX aplikasi pencarian dan rekomendasi tempat kuliner berbasis preferensi pengguna menggunakan metode User-Centered Design. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 14(2).
- Huda, N., Habrizons, F., Satriawan, A., Iranda, M., & Pramuda, T. (2023). Analisis usability testing menggunakan metode SUS (System Usability Scale) terhadap kepuasan pengguna aplikasi Shopee. *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 8(2), 208–220.
- Rasiban, R., Mulyana, D. I., Lestari, S., Pratama, M. F., & Yansen, Y. (2022). Implementasi aplikasi pelayanan warga berbasis Android berbasis User Centered Design. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 3(3), 250–259.
- Rinawiyanti, E. D., Surjani, R. M., Hartono, M., Permatasari, E. P., & Chrisma, A. C. V. (2025). Mixed method usability testing for user experience and user interface of AI-based supermarket applications. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 483–495.
- Sugandi, Z. A. W., & Isnaini, K. N. (2023). Perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dari aplikasi marketplace bahan makanan dapur: Metode User-Centered Design. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(3), 571–580.
- Suryani, I., Al Adzani, M. R., Perdana, M. R., Hakim, L., & Deppagoga, W. B. (2024). Perancangan prototipe aplikasi marketplace dan company profile berbasis web pada UMKM di Kota Depok. *JAIS - Journal of Accounting Information System*, 4(2), 80–87.
- Syahputri, N., & Hasdiana. (2025). Rancang bangun website e-commerce camilan dengan sistem Pre-Order dan notifikasi (studi kasus: Camilan Foodkuy). *Jurnal Mahasiswa Sistem Informasi (JMSI)*, 7(1), 79–88..
- Sari, A. A., Pramono, P., Saputra, I. T., & Prakoso, A. D. (2024). Optimalisasi proses digitalisasi UMKM melalui aplikasi marketplace berbasis Design Thinking. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 8(2), 535–544.
- Irawan, B. I., & Mahardhika, G. P. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience situs web CreativePub dengan metode User Centered Design. *AUTOMATA*, 3(2).

- Luthfi, A. H., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi Sampahocity menggunakan pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24–36.
- Fergo, A. G., & Ratnasari, C. I. (2023). Evaluation of Octo Mobile User Experience using the System Usability Scale method. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(1), 151–159.
- Mairistiansyah, M., & Nisa, K. (2024). Analisis usability aplikasi Ngetem menggunakan metode System Usability Scale (studi kasus PT. Seino Indomobil Logistic). *Jurnal Eksplora Informatika*, 14(1), 43–54.
- Universitas Bakrie. (2026). *Keputusan Rektor Universitas Bakrie Nomor 057/SK/UB/R/III/2026 tentang Panduan Tugas Akhir*