

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Kurniawan, “E-Sport dalam fenomena olahraga kekinian,” *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, vol. 15, no. 2, pp. 61–66, 2020, doi: 10.21831/jorpres.v15i2.29509.
- [2] Kementrian Komunikasi dan Informasi, “Perkembangan ekonomi digital di Indonesia: strategi dan sektor potensial,” pp. 1–68, 2019.
- [3] R. Julius, “Analisis perilaku pengguna dalam pembelian item virtual pada game online,” *J. Animat. Games Stud.*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.24821/jags.v3i1.1582.
- [4] M. F. Hidayat, “Transaksi item virtual dalam game online di telkom plasa kota parepare (analisis hukum ekonomi islam),” 2020, [Online]. Available: <http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1181>.
- [5] R. Irwandana, A. D. Herlambang, M. C. Saputra, D. A. Fatah, A. P. Novitasari, and H. Tolle, “Evaluasi dan perancangan user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan metode human-centered design dan heuristic evaluation pada aplikasi ezypos,” *Rekayasa*, vol. 2, no. 2, pp. 130–143, 2018.
- [6] F. Muhammad Trisna, Firmansyah. Rahmat and S. fajar S. Gumilang, “Perancangan user interface dan user experience mobile application sibengkel untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan metode user-centered user interface and user design sibengkel mobile application experience for meet user requirements using user-centered,” vol. 7, no. 2, pp. 7574–7580, 2020.
- [7] L. Hardiansyah, K. Iskandar, and H. Harliana, “Perancangan user experience website profil dengan metode the five Planes (studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu),” *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 1, no. 01, pp. 11–21, 2019, doi: 10.46772/intech.v1i01.34.
- [8] S. Kasus, P. Hidroponik, D. I. Kabupaten, J. Vol, and N. Tahun, “Analisis dan perancangan user interface,” vol. 9, no. 1, pp. 1–8, 2020.
- [9] A. L. T. Adinegoro, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, “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)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 11, pp. 5862–5870, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3439>.
- [10] V. Intanny, I. Widiyastuti, M. Dolorosa, and K. Perdani, "Pengukuran kebergunaan dan pengalaman pengguna marketplace Jogjaplaza.id dengan metode UEQ dan USE questionnaire," *Pekomas*, vol. 3, no. 2, pp. 117–126, 2018, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/267627-measuring-usability-and-user-experience-a292205a.pdf>.
 - [11] I. Rabbanii, A. H. Brata, and K. C. Brata, "Penerapan metode lean UX pada pengembangan aplikasi bill splitting menggunakan platform android," *Pengemb. Teknol. Inf. Dan Komput.*, vol. 3, no. 7, pp. 6831–6836, 2019.
 - [12] A. D. Setyani, "Perancangan UI/UX aplikasi e-commerce berbasis website pada toko aema kacamata Surabaya menggunakan model lean user experience," 1375.
 - [13] E. Agyeiwaah, F. Badu Baiden, E. Gamor, and F. C. Hsu, "Determining the attributes that influence students' online learning satisfaction during COVID-19 pandemic," *J. Hosp. Leis. Sport Tour. Educ.*, vol. 30, no. November 2021, p. 100364, 2022, doi: 10.1016/j.jhlste.2021.100364.
 - [14] M. P. S. Utomo, "Perancangan mvp marketplace usaha perjalanan dengan menggunakan metode QFD dan lean UX," vol. 2507, no. February, pp. 1–9, 2020.
 - [15] M. C. Ramos-Vega, V. M. Palma-Morales, D. Pérez-Marín, and J. M. Moguerza, "Stimulating children's engagement with an educational serious videogame using Lean UX co-design," *Entertain. Comput.*, vol. 38, 2021, doi: 10.1016/j.entcom.2021.100405.
 - [16] A. V. Pratama, "Perancangan user interface (UI) dan user experience (UX) prototype aplikasi mobile ais menggunakan metode lean UX," 2020, [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55006>.
 - [17] R. Hermiati, A. Asnawati, and I. Kanedi, "Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql," *J. Media Infotama*, vol. 17, no. 1, pp. 54–66, 2021, doi: 10.37676/jmi.v17i1.1317.
 - [18] B. S. Utama, "Perancangan ulang user interface dan user experience pada website

- cosmic clothes,” pp. 8–45, 2020.
- [19] J. J. Garrett, *The elements of user experience: user-centered design for the Web*, vol. 10, no. 2. 2011.
- [20] I. Yolanda, “Analisa dan evaluasi user experience design sistem informasi tugas akhir menggunakan metode lean UX (studi Kasus : Jurusan Teknik Informatika UIN SUSKA Riau),” 2019.
- [21] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan UI/UX aplikasi my cic layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [22] M. Luthfi, “Aplikasi pengelolaan sport club universitas telkom berbasis website,” *Proceeding Appl. Sci. Vol.6, No.2 Agustus 2020 / Page 2562*, vol. 6, no. 2, p. 2, 2020, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/viewFile/13610/13965>.
- [23] N. K. Suastini, G. Lanang, A. Raditya Putra, and I. P. Satwika, “Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans),” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 3, pp. 135–144, 2018, [Online]. Available: <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/300>.
- [24] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [25] D. Mahmud M.Si., *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia., 2011.