

BAB V

REFERENSI

- Katadata.co.id. Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Diakses pada 28 Juli 2022, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Atome.id. Menengok perkembangan e-commerce di Indonesia. Diakses pada 28 Juli 2022, dari <https://www.atome.id/blog/menengok-perkembangan-e-commerce-di-indonesia>
- Lummoshop.co.id. Fakta-Fakta Bisnis Online di Indonesia yang Bikin Semangat Menyala di Hari Kebangkitan Nasional. Diakses pada 28 Juli 2022, dari <https://www.lummoshop.co.id/blog/fakta-fakta-bisnis-online-di-indonesia-yang-bikin-semangat-menyala-di-hari-kebangkitan-nasional>
- Arsyad Achmadi, D. Junaedi, and E. Darwiyanto, "Rekomendasi User Interface Pada Website Dikti Menggunakan Metode Goal Directed Design," *e-Proceeding Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 5063–5069, 2017.
- Y. A. Rahman, E. D. Wahyuni, and D. S. Pradana, "Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design," *J. Repos.*, vol. 2, no. 4, p. 503, 2020.