

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. F. Sitepu and H. Hasyim, “Perkembangan Ekonomi Koperasi di Indonesia,” *Niagaawan*, vol. 7, no. 2, pp. 59–68, 2018, doi: 10.24114/niaga.v7i2.10751.
- [2] S. Suyani, “Koperasi dan Semangat Nasionalisme-Kebangsaan,” *MIMBAR ADMINISTRASI FISIP UNTAG Semarang*, vol. 13, no. 18, pp. 93–108, 2018.
- [3] W. Warsiati, T. Sudartono, and R. Dewi, “Peranan Koperasi Sebagai Bentuk Implementasi Ekonomi Pancasila di Era Digital,” *Empowerment in the Community*, vol. 1, no. 1, pp. 32–36, 2020.
- [4] D. A. Irawati, F. David, E. Ekojono, and Y. Pramitarini, “Desain Model Sistem Marketplace untuk Koperasi di Indonesia,” in *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 184–194. [Online]. Available: <http://103.23.20.161/index.php/semnasif/article/view/2636>
- [5] O. W. O. Panjaitan, A. Mahrita, and K. Rahayu, “Persepsi dan Minat Generasi Z dalam Berkoperasi Guna Mendorong Keberlanjutan Koperasi (Studi pada CU Betang ASI),” *Competence: Journal of Management Studies*, vol. 14, no. 2, pp. 234–250, 2020, doi: 10.21107/kompetensi.v14i2.8966.
- [6] C. A. Febrina and D. A. Megawaty, “Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha STAINLESS Berbasis Mobile di Wilayah Bandar Lampung,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 15–22, 2021, doi: 10.33365/jtsi.v2i1.708.
- [7] Y. Pusparisa, “Daftar Negara Pengguna Smartphone Terbanyak, Indonesia Urutan Berapa?,” *databoks*, Jul. 01, 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01/daftar-negara-pengguna-smartphone-terbanyak-indonesia-urutan-berapa> (accessed Jan. 16, 2022).

- [8] H. Awali, “Urgensi Pemanfaatan E-Marketing pada Keberlangsungan UMKM di Kota Pekalongan di Tengah Dampak Covid-19,” *BALANCA: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–14, 2020, doi: 10.35905/balanca.v2i1.1342.
- [9] N. E. Putri and A. Rizaldi, “Perkembangan Koperasi di Indonesia Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0 di Era Globalisasi,” *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis dan Keuangan*, vol. 1, no. 6, pp. 528–535, 2021, doi: 10.55047/transekonomika.v1i6.85.
- [10] A. Septiara, N. Santoso, and A. P. Kharisma, “Pengembangan Aplikasi Al-Quran untuk Membantu Hafalan Al-Quran Secara Mandiri Menggunakan Metode Tikrar,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, vol. 3, no. 3, pp. 2807–2813, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4804>
- [11] Y. Syahrul, “Penerapan Design Thinking pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech dan Politeknik Palcomtech,” *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 109–117, 2019, doi: 10.31598/bahasarupa.v2i2.342.
- [12] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, “Pengembangan UI/UX pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking,” *Simposium Nasional Rapi XVIII*, 2019, [Online]. Available: <http://hdl.handle.net/11617/11706>
- [13] M. Azmi, A. P. Kharisma, and M. A. Akbar, “Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, vol. 3, no. 8, pp. 7963–7972, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6076>
- [14] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, “Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan

- Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer,” *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, vol. 3, no. 2, pp. 75–93, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [15] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, vol. 3, no. 11, pp. 10484–10493, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6700>
- [16] A. Mursyidah, I. Aknuranda, and H. M. Az-Zahra, “Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, vol. 3, no. 4, pp. 3931–3938, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5071>
- [17] F. A. Budiawan, “Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveler Menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *Islam Indonesia*, 2019. [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/13171>
- [18] H. Mutsani, “Pengertian Desain : Jenis dan Prinsip Dasarnya,” *forbes.id*, Jun. 20, 2021. <https://tutorialbahasainggris.co.id/pengertian-desain-jenis-dan-prinsip-dasarnya/> (accessed Jan. 17, 2022).
- [19] N. R. Yunita, H. Sumarsono, and U. Farida, “Pengaruh Persepsi Resiko, Kepercayaan, dan Keamanan Terhadap Keputusan Pembelian Online di Buka Lapak (Studi Kasus pada Komunitas Buka Lapak Ponorogo),” *ISOQUANT: Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*, vol. 3, no. 1, pp. 90–105, 2019.
- [20] I. Rifka, “Apa Pengertian Koperasi dan Ciri - Ciri Koperasi,” *Kompas*, Dec. 31, 2021. <https://money.kompas.com/read/2021/12/31/155548526/apa->

- pengertian-koperasi-dan-ciri-ciri-koperasi?page=all (accessed Jan. 18, 2022).
- [21] Techopedia, “What Application (Mobile App),” *techopedia*, Aug. 07, 2020. <https://www.techopedia.com/definition/2953/mobile-application-mobile-app> (accessed Jan. 21, 2022).
- [22] L. Anastasia, “Tahap Idea dalam Design Thinking,” *Medium*, Nov. 11, 2018. <https://medium.com/@lilyanastasia75/tahap-idea-dalam-design-thinking-9a6e69d2061a> (accessed Jan. 19, 2022).
- [23] S. Priharto, “Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Kasus,” *Aksaragama*, Mar. 12, 2021. <https://aksaragama.com/manajemen/design-thinking/> (accessed Jan. 21, 2022).
- [24] A. al Ababil, “Mengenal Tahapan dalam Design Thinking,” *Gamelab*, Jun. 29, 2021. <https://www.gamelab.id/news/737-design-thinking> (accessed Jan. 21, 2022).
- [25] W. Welda, D. Putra, and A. Dirgayusari, “Usability Testing Website dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *International Journal of Natural Science and Engineering*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, Nov. 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [26] E. Susilo, “Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability,” *edisusilo.com*, Mar. 07, 2019. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/> (accessed Jan. 21, 2022).
- [27] P. W. Pradana, F. A. Muqtadiroh, and A. S. Nisafani, “Perancangan Aplikasi Liva untuk Mengurangi Nomophobia dengan Pendekatan Gamifikasi,” *Jurnal Teknik ITS*, vol. 5, no. 1, pp. 38–47, 2016, doi: 10.12962/j23373539.v5i1.14420.