

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilisya, N. P. E., Kerti Yasa, N. N., & Giantari, I. G. A. K. (2017). *Peran Sikap Memediasi Pengaruh Pemasaran Hijau Terhadap Niat Beli Produk Ramah Lingkungan*. Udayana University.
- Artama, F., Sobri, M., Yadi, I. Z., & Hadinata, N. (2024a). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik di Desa Tanding Marga Menggunakan Metode User Centered Design: Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik di Desa Tanding Marga Menggunakan Metode User Centered Design. *Hunatech*, 3(1), 34–47.
- Artama, F., Sobri, M., Yadi, I. Z., & Hadinata, N. (2024b). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik di Desa Tanding Marga Menggunakan Metode User Centered Design: Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik di Desa Tanding Marga Menggunakan Metode User Centered Design. *Hunatech*, 3(1), 34–47.
- Atim, S. B. (2024a). Permodelan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Website Menggunakan Metode Agile. *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information*, 2(1), 14–25.
- Atim, S. B. (2024b). Permodelan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Website Menggunakan Metode Agile. *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information*, 2(1), 14–25.
- Daggubati, L. S. (2024). Designing Digital Payment Experiences: The Crucial Role of User-Centered Design and Effective User Feedback Integration. *International journal of computer trends and technology*, 72(2), 27–29.
- Daniswara, M. C., Afandi, M. I., & Wibowo, N. C. (2024). RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE PANGKAS RAMBUT BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3).
- Darusman, Y. M., Bastianon, B., Susanto, S., Benazir, D. M., & Setiawan, T. (2021). Pentingnya Pemahaman Tentang Kemanfaatan Dan Kemudahan Media Sosial. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 173–179.
- Fauzy, A., & Soebiagdo. (2024). Pengaruh Social Media Marketing Terhadap Minat Beli Klien PT. Indonesia5. *Jurnal Inovasi dan Humaniora (JURIHUM)*, 1.
- Gumroad. (2024). *Gumroad Marketplace*. <https://gumroad.com>
- Irawati, D. A., David, F., Ekojono, E., & Pramitarini, Y. (2018a). Desain model sistem marketplace untuk koperasi di Indonesia. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(1).
- Irawati, D. A., David, F., Ekojono, E., & Pramitarini, Y. (2018b). Desain model sistem marketplace untuk koperasi di Indonesia. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(1).

- Isaias, P., & Issa, T. (2015). *Sustainable design: HCI, usability and environmental concerns*. Springer.
- ISO. (2010). *ISO 9241-210 - Ergonomics of human–system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*.
- ISO/IEC. (2011). *ISO/IEC 25010 - Systems and software engineering — Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) — System and software quality models*.
- ISO/IEC. (2016). *ISO/IEC 25022 - Systems and software engineering — Systems and software quality requirements and evaluation (SQuaRE) — Measurement of quality in use*.
- Jaradat, B., & Weheba, G. (2024). A PRACTICAL GUIDE TO ISO 25022: MEASUREMENT OF SOFTWARE QUALITY IN-USE. *Journal of Management & Engineering Integration*, 17(1).
- Lieubun, K. R., & Pramaditya, H. (2024). Perancangan UI/UX Pemesanan dan Pembayaran pada Kei Tshirt Menggunakan Metode UCD Dengan Parameter ISO 9126. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 7(4).
- Lukito, A. R., Utamidewi, W., & Nayiroh, L. (2022). POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *Jurnal Heritage*, 10(1), 17–26.
- Maryati, M., Sutisnawati, Y., & Setiyadi, A. (2024). Model Sistem Simpan Pinjam Pada Koperasi Berbasis Website. *Journal of Economics, Management, Business and Accounting (JEMBA)*, 4(1), 26–37.
- Meldra, D. (2024). Aplikasi Android: Perancangan Sistem Modul Praktek Fisika Dasar. *Knowledge Industrial & Scientific Research*, 1(1), 12–18.
- Miguel, J. P., Mauricio, D., & Rodríguez, G. (2014a). A review of software quality models for the evaluation of software products. *arXiv preprint arXiv:1412.2977*.
- Miguel, J. P., Mauricio, D., & Rodríguez, G. (2014b). A review of software quality models for the evaluation of software products. *arXiv preprint arXiv:1412.2977*.
- Muaziz, I., & Isnaini, K. N. (2024). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Marketplace Petshop. *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 9(1), 1–9.
- Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyuddin, Y. A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51.
- Najaf, A. R. E. (2024). Evaluating the Usability of a Book Stock and Sales Recording Android App: System Usability Scale (SUS), Heuristic Evaluation, and Maze Tool Insights. *Journal of Information Systems and Informatics*, 6(3), 1774–1789.
- newzoo. (2024). *Global Games Market Report*.

- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things* (Revised and expanded). Basic Books.
- Nugroho, F. E. (2016a). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 717–724.
- Nugroho, F. E. (2016b). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 717–724.
- Permatasari, D. (2018). Hubungan Penggunaan Fitur Insta Story Sebagai Media Promosi Dengan Minat Beli Produk Wellborn. *Inter Komunika*, 3(2), 113–121.
- Rahmadani, N. W. (2024a). PERLINDUNGAN HUKUM KARYA CIPTA BUKU DI MARKETPLACE. *Jurnal Ilmu Hukum Lasadindi*, 1(3), 1–15.
- Rahmadani, N. W. (2024b). PERLINDUNGAN HUKUM KARYA CIPTA BUKU DI MARKETPLACE. *Jurnal Ilmu Hukum Lasadindi*, 1(3), 1–15.
- Ramadhan, N. I. F. (2024). *Rancang ulang ui/ux pada aplikasi taxsee driver menggunakan user centered design (ucd)*.
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2011). *Handbook of usability testing: How to plan, design, and conduct effective tests*. John Wiley & Sons.
- Sianturi, C. M., Pasaribu, V. A. R., Pasaribu, R. M., & Simanjuntak, J. (2022). THE IMPACT OF SOCIAL MEDIA MARKETING ON PURCHASE INTENTION. *SULTANIST: Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 10(1), 60–68.
<https://doi.org/10.37403/sultanist.v10i1.425>
- SteamDB. (2024). *Euro Truck Simulator 2 Report*.
- Subhiyakto, E. R., Astuti, Y. P., & Umaroh, L. (2021a). Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 145–154.
- Subhiyakto, E. R., Astuti, Y. P., & Umaroh, L. (2021b). Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 145–154.
- Taqiyya, R., & Riyanto, S. (2020). Strategi Pemanfaatan Media Sosial Facebook Dan Whatsapp Untuk Memperluas Jaringan Pemasaran Digital Benih Sayuran Oleh Wafipreneur Di Masa Pandemi Covid-19. *Syntax Idea*, 2(10), 813–826.
- Tinia, Q., Maulita, S., Sofiati, S., Ariani, L. D., Nurhayati, H., & Wulandari, N. W. (2021). Optimalisasi Pemasaran Dalam Keberlanjutan Program Bengkel Alat Bantu Disabilitas Berbasis Media Sosial. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 5, 2980–2987.

- Tinur, P. S. (2021). *Perancangan User Interface (UI) berdasarkan User Experience (UX) pada aplikasi ipusnas menggunakan metode user-centered design*.
- Triyono, T., Safitri, R., & Gunawan, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Absensi Guru Dan Staff Pada Smk Pancakarya Tangerang Berbasis Web. *Journal Sensi*, 4(2), 153–167.