

DAFTAR PUSTAKA

- Anendya, A. (2022, July 15). *Pengertian Usability Testing: Metode dan Manfaatnya bagi Bisnis*. Retrieved from dewaweb: <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-usability-testing/>
- Bagaskara, W., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital. *Journal Of Social Science Research*, 10113-10124.
- Cambridge Dictionary*. (2023). Retrieved from Cambridge Dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pet>
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Berkeley: Peachpit.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *J. Ilm. Teknol. Informasi Terapan*, 8(1), 111-117.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis*. Malang: UB Press.
- Karlina, D., & Indah, R. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 580-596.
- Khasanah, F. N., Untari, D. T., & Murdowo, S. (2023). *buku Ajar Interaksi Manusia dan Komputer Mengenal Tools Desain UI/UX*. Banyumas: PT Pena Persada Kerta Utama.
- Miller, B. H. (2017, September 5). *What is Design Thinking? (And What Are The 5 Stages Associated With it?)*. Retrieved from Medium: <https://medium.com/@bhmillier0712/what-is-design-thinking-and-what-are-the-5-stages-associated-with-it-d628152cf220>

- Nurosoft. (2023, July 20). *Aplikasi E-Commerce untuk Meningkatkan Bisnis di Era Digital*. Retrieved from Nurosoft: <https://blog.nurosoft.id/aplikasi-e-commerce/>
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop Dengan Fitur Petpedia. *GO INFOTECH: JURNAL ILMIAH STMIK AUB*, 24-36.
- Sari, I. P. (2021). *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. Medan: Umsu Press.
- Tolle, H., Pinandito, A., Kharisma, A., & Dewi, R. (2017). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak*. Malang: UB Press.
- Wibowo, H. S. (2023). *Desain Interaktif dengan Figma*. Semarang: Tiram Media.
- Wicaksono, R. S. (2023). *Usability Testing*. Malang: CV Seribu Bintang.
- Winarta, I. M. (2006). *Metode Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yahya, A. P., & Fauzi, A. M. (2022). DESAIN UI/UX APLIKASI PET SHOP MENGGUNAKAN. *Jurnal Siliwangi*, 8(1), 21-26.