

B. Saran

Dalam perancangan aplikasi SEKOCI penulis berharap dapat memberikan kontribusi untuk toko By Yujo Design berupa media yang terus memperkenalkan toko ini ke masyarakat luas. Dengan adanya perancangan aplikasi ini penulis berharap untuk terus dikembangkan agar bisa memberi pengalaman baru kepada toko dan pelanggan By Yujo Design.

Dalam perancangan aplikasi SEKOCI By Yujo Design dalam bentuk aplikasi *e-commerce* ini penulis bisa mendapatkan ilmu tambahan serta saran dari berbagai pihak diantaranya adalah mengenai pentingnya detail sebuah produk yang akan dijual melalui aplikasi *e-commerce* serta pentingnya manajemen waktu pada saat berada di lapangan dalam melakukan kegiatan *project* Tugas Akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., Riswaya, A. R., & Id, A. (2014). Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69.
- Anharudin, A., & Nurdin, A. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pendaftaran Kursus (Studi Kasus: Ghibrant English Course-Pandeglang). *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 5(2).
- Anggarini S, Lia dan Kirana Nathalia. 2018. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Cetakan V. Bandung : Nuansa Cendikia.
- Azis, N. (2021). Pelatihan Animasi Tingkat Basic Menggunakan Adobe Flash Pada Siswa Smk Utama Pondok Gede, Bekasi-Jawa Barat. *KRIDA CENDEKIA*, 1(03).
- Cahyono, G. H. (2018). *Kewirausahaan dan Inovasi dalam E-Commerce*. Swara Patra: Majalah Ilmiah PPSDM Migas, 8(1), 80-92.
- Damastuti, F. A., Akbar, Z. F., Wulandari, I., & Al Haris, M. F. (2021, November). DESAIN APLIKASI VIRTUAL TOUR WISATA SETIGI GRESIK MENGGUNAKAN METODE UCD (USER CENTERED DESIGN). In *Prosiding Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV)* (Vol. 7, No. 1, pp. 637-643).
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132-146.
- Hidayat, M. A. (2020). *Desain Iklan Pada Marketplace Untuk Menarik Minat*

Konsumen (Studi Iklan Online Shop Shopee) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).

Kartina, R. (2024). Perancangan Aplikasi Belajar dan Bermain Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 5(1), 24-32.

Kuswara, H. (2021). Animasi Interaktif Pengenalan Alat Transportasi Pada TK Islam Al-Amin Bekasi. *ASWAJA: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 1(2), 336-352.

Nooriza, R. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Cinema Ticketing Di Indonesia Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).

Meida, L. A. (2019). Kajian User Interface Untuk Sistem Informasi Akademik Pasim Menggunakan Pendekatan Kansei Engineering. *Jurnal Ilmu Komputer*, 10(02), 8-49.

Mokalu, J. V., Mewengkang, N. N., & Tangkudung, J. P. (2016). Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Touure Kecamatan Tompaso. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 5(1).

Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial. *Jurnal nawala visual*, 1(1), 1-8.

Puspita, R., & Astriani, R. (2023). Perancangan Design Ui/Ux Pada Website Toko Mister Shop Id Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Dan Science*, 2(3), 35-46.

- Satrio, D. (2021). Upaya Peningkatan Minat Pemasaran Online (E-Commerce) Untuk Pelaku Umkm Makanan Ringan Di Kabupaten Batang. *Indonesian Journal Of Community Service*, 1(2), 259-268.
- Siswanto, S. (2021). *Pengantar Teknologi E-commerce*. Drestanta Pelita Indonesia Press, 1-137.
- Supriatno, D., & Romadhon, I. (2017). Pengaruh Media Komunikasi Smartphone terhadap Interaksi Sosial Pelajar (Studi Deskripsi Kuantitatif pada Pelajar SMK Astra Nawa Ambulu). *JURNAL PARADIGMA MADANI*, 4(2), 65-74.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Yogyakarta : CAPS.
- Thornsby, J. 2016. *Android UI Design: Plan, Design and Build Enganging User Interfaces for Your Android Applications*. Birmingham: Packt Publishing Ltd. Diakses dari URL <https://www.scribd.com/book/365186509/Android-UI-Design> Tanggal 20 Januari 2024.
- Tungadi, E., & Irfan, M. (2022). *Desain dan Pemrograman Web*. Nas Media Pustaka.
- Utari, O. F., Humaini, I., & Windarti, I. (2024). PEMBUATAN APLIKASI PENJEMPUTAN SAMPAH ANORGANIK (DTRASH) MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). *Jurnal Teknik dan Science*, 3(2), 137-146.
- Yaputra, M. (2023). Peran User-Centered Design terhadap Perancangan User Experience Aplikasi Community Marketplace. *JDMIS: Journal of Data Mining and Information Systems*, 1(1), 48-55.
- Zaafira, N. (2023). *SIK-NG User Interface Design with Design Thinking Method*

to Support System Integration. arXiv preprint arXiv:2309.12316.