

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, M., Septiana, R., Septiana, R., & Aplikasi Pemantauan Rumah Kaca Pintar Berbasis, P. (2022). Perancangan Aplikasi Pemantauan Rumah Kaca Pintar Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i1.34573>
- Alawiyah, F. F., & Canta, D. S. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Shopee Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 344–350. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1574>
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 58–74. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i1.403>
- Dinova, S., & Suharyati. (2023). Pengaruh Live Streaming Shopping dan Flash Sale Terhadap Pembelian Implusif Pengguna Shopee di Kecamatan Jatinegara. *Journal Of Young Entrepreneurs*, 2(4), 88–102.
- Elfera, S. S., Sugiana, D., Bakti, I., & Bandung, U. P. (2024). *Pengaruh Iklan Live Streaming Shopee terhadap Keputusan Pembelian Dimoderasi oleh Sikap*. 7, 176–187. <https://doi.org/doi.org/10.38194/jurkom.v7i2.1093>
- Evita Pratiwi, Zainal Ruma, & Haeruddin, M. I. W. (2023). Analisis Perbandingan Loyalitas Konsumen Antara Pengguna Tiktokshop Dan Shopee (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar). *DECISION : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 4(1), 78–83. <https://doi.org/10.31850/decision.v4i1.2129>
- Fasabuma, R., Tolle, H., & Wijoyo, S. H. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(4), 1324–1332.
- Firda Rona Hafizhoh, Rayhan Gunaningrat, & Khabib Alia Akhmad. (2023). Potongan Harga, Live Streaming, Dan Online Customer Review Terhadap Minat Beli Konsumen Pada Aplikasi Tiktok Shop. *Jurnal Publikasi Sistem*

- Informasi Dan Manajemen Bisnis*, 2(3), 204–219.
<https://doi.org/10.55606/jupsim.v2i3.2023>
- Gotra, A. A. N. M. A., & Karyawati, A. A. I. N. E. (2023). Evaluasi Desain UI pada Prototype Aplikasi Influencer Marketing “Endorsfy” dengan Metode SEQ. *Jnatia*, 1(4), 2986–3929.
- Hasnan Hariri, D., Hannie, H., Purnamasari, I., & Singaperbangsa Karawang Abstract, U. (2022). Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 95–108.
- Huda, N., Habrizons, F., Satriawan, A., Iranda, M., & Pramuda, T. (2023). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee. *Simkom*, 8(2), 208–220.
<https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.158>
- Juliana, H. (2023). Pengaruh Siaran Langsung Dan Manfaat Yang Dirasakan Terhadap Niat Beli Melalui Kepercayaan Konsumen Pada Aplikasi Tiktok Shop. *SINOMIKA Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Ekonomi Dan Akuntansi*, 1(6), 1517–1538. <https://doi.org/10.54443/sinomika.v1i6.754>
- Kartikasari, R. A., & Suyatno, D. F. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Live Shopping Aplikasi Shopee Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) dan Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Service (PIECES). *Journal of Emerging Information System and Business Inteligence (JEISBI)*, 4(2), 146–155.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2), 1–7.
<https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Mausul, C. D., & Ma'mun, M. S. (2024). Pengaruh Live Streaming Tiktok Shop

- (Studi Minat Pembelian Pengguna Live Streaming di Akun Media Sosial TikTok @imazanhijab). *Karimah Tauhid*, 3(2), 2391–2400. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.12063>
- Monicha, A., Sania, F., & Febriana, P. (2023). Live Streaming TikTok Meningkatkan Penjualan dan Keterlibatan Merek di Indonesia. *CONVERSE: Journal Communication Science*, 1, 37–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/converse.v1i2.2985>
- Nandaresta, S. C., & Warman, C. (2023). Analisis Sentimen Tanggapan Masyarakat Terhadap Tiktok Shop Dan Shopee Di Twitter Menggunakan Metode Naïve Bayes Dan Knn (K- Nearest Neighbor. *Sismatik*, 12(1), 1–9. <https://sismatik.nusaputra.ac.id/index.php/sismatik/article/view/216>
- Ningrum, N. K., Mulyono, I. U. W., & Umami, Z. (2022). Pengujian UI/UX dengan System Usability Scale dan Single Ease Question pada Aplikasi Pantau untuk Monitoring Perkembangan Penanaman Tanaman di Lahan Hijau. *Proceeding Science and ...*, 7(Sens 7), 9. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/sens/article/view/3466%0A>
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books. <https://books.google.co.id/books?id=I1o4DgAAQBAJ>
- Nuzulia, A. (2022). Bab Ii Deskripsi Objek Penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., September, 5–24. [https://e-journal.uajy.ac.id/28264/3/17 09 06446 2.pdf](https://e-journal.uajy.ac.id/28264/3/17%2009%2006446%20.pdf)
- Prajana, A. M., Syafikarani, A., & Nastiti, N. E. (2021). Pemanfaatan Video Streaming Sebagai Media Pemasaran Pada Fitur Shopee Live. *Tanra: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 8(2), 145–152. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Prasetyo, S. M., & Ariesta, F. A. (2023). Mengenal User Interface dan User Experience dalam Dunia Desain dan Teknologi. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer* ..., 2(10), 2671–2679. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/1777>
- Putra, I. M., & Indah, D. R. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*,

- 3(6), 688–697. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.872>
- Sidabutar, S., & Ichwani, A. (2024). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile SATUSEHAT Menggunakan Heart Metrics. *Jurnal Pepadun*, 5(1), 72–82. <https://doi.org/10.23960/pepadun.v5i1.184>
- Solikha, N. I., Faroqi, A., & Wulansari, A. (2024). Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Access by KAI Menggunakan Metode UX Honeycomb. : : *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 13(2), 1272–1283.
- Sugiana, W., Widiartha, M., & Kuta, S. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Workin dengan Metode SUS (System Usability Scale). *Jurnal Nasional Teknologi Informasi Dan Aplikasinya*, 1(1), 509–516.
- Tabita Carolina, A. E. S. (2021). *Motivasi, Pola Penggunaan, Interaktivitas, Dan Kepuasan Menggunakan Shopee Live*. <https://www.jurnalkommas.com>
- Utami, D. F. T., & Ahmadi, M. A. (2024). *Pengaruh Fitur Live Streaming Dan Content Marketing Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Tiktok Shop*. <https://doi.org/https://doi.org/10.70283/idarrah.v1i2.37>
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152–161. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>
- Wijayanti, Y., Suyoto, S., & Hidayat, A. T. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.25008/janitra.v3i1.169>
- Wiryanan, M. B. (2011). User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>
- Yoga, V., Ardhana, P., Qamarul, U., & Badaruddin, H. (2021). Pengujian Usability Aplikasi Halodoc Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 9, 132–136.
- Yolanovia, D., & Indriyanti, A. D. (2021). Evaluasi User Experience Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *JEISBI (Journal of Emerging*

Information Systems and Business Intelligence), 02(03), 8–13.

Zami, R. Z. (2023). Pengaruh Live Streaming Shopping Dan Online Customer Review Terhadap Keputusan Pembelian Dengan Trust sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Mahasiswa Pengguna Tiktok Shop Di Beberapa Universitas Favorit Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen STIE Bank BPD Jateng*, 8(3), 1–16.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA