

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya wardhana. (2015). Strategi Digital Marketing dan Implikasinya Pada Keunggulan Bersaing UMKdi Indonesia. In Seminar Nasional Keuangan dan Bisnis IV (pp. 327–337). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ali, H. (2013). Marketing dan Kasus-Kasus Pilihan. Yogyakarta: CAPS.
- Assauri, Sofjan. 2014. *Manajemen Pemasaran*. Cetakan ke-11 Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Baker, Sarah. 2010. *Sustainable Development*. Routledge. New York.
- Basu, Swasta dan Irawan. 2008. *Manajemen Pemasaran Modern*, Edisi ke-2. Yogyakarta: Liberty.
- Basu, Swastha. 2008. *Menejemen Pemasaran Modern*, Edisi ke-2, Yogyakarta: Liberty.
- Buchari, Alma. 2014. *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Chaffey, D., Chadwick, F. E., Mayer, R., & Johnston, K. (2009). *Internet Marketing: Strategy, Implementation, and Practice*. United States: Prentice Hall.
- Chaffey, Dave. (2009). *E-Business and E-Commerce Management, Strategy, Implementation & Practice*. Pearson Education: England.
- Chandra, Gregorius. 2002. *Strategi dan Program Pemasaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi Ofset
- Coviello, N. Milley, R. & Marcolin, B. (2001). Understanding it-enable interactivity in contemporary marketing. *Journal of Interactive Marketing*, Vol. 15 No. 4, P. 18- 33.
- Daryanto. 2011. *Manajemen Pemasaran*. Bandung: Satu Nusa.

- Dharmmesta, Basu Swastha dan T. Hani Handoko. 2012. *Manajemen Pemasaran Analisis Perilaku Konsumen*, Edisi ke-1. Yogyakarta: BPFE. Diakses pada: <https://statistik.kominfo.go.id>.
- Fandy, Tjiptono. 2008. Strategi Pemasaran, Edisi ke-3. Yogyakarta: Andi. features of the computer interface. *Behaviour& Information Technology* ,10 (4), 325–343.
- Garrett, Jesse James. 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, 2nd Edition, California: New Riders.
- Hermawan, Agus, 2012, *Komunikasi Pemasaran*, Erlangga : Jakarta.
- International Organization for Standardization (ISO) Switzerland. SO FDIS 9241-210. 2009. Ergonomics of human system interaction - Part 210: Human-centered design for interactive systems (formerly known as 13407)
- Internet World Stats. 2017. Top 20 Countries With The Highest Number of Internet Users Internet. Dapat diakses pada www.internetworldstats.com.
- Keegan, Warren J. Mark C. Green. 2008. *Global Marketing*. United States of America : Pearson Prentice Hall.
- Kemkominfo. 2017. *Aktivitas Menggunakan Internet oleh Individu Tahun 2016*. Dapat diakses pada: <https://statistik.kominfo.go.id>.
- Kotler, Philip and Armstrong Gary. 2014. *Principles of Marketing*. 15th Edition. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Kotler, Philip and Kevin Lane Keller, 2016. *Marketing Management*. 15th Edition. Pearson Education, Inc.
- Kotler, Philip & Gary Armstrong 2009. *Prinsip-Prinsip Pemasaran*, Edisi 12 Jilid 1 & 2. Jakarta : Erlangga
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. 2012. *Manajemen Pemasaran*, Edisi ke-12. Jakarta: Indeks.

- Lindstorm, M. 2008. *Buyology: Truth and lies about why we buy*. New York: Crown
- Lupiyoadi, R. 2014. *Manajemen Pemasaran Jasa*. Edisi 3. Jakarta: Salemba Empat
- Morissan, 2010, *Periklanan, Kencana* : Jakarta.
- Morville P, Rosenfeld L. 2006. *Information architecture for the world wide web*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Nielsen, Jacob. 2012. *Usability 101: Introduction to usability*. Nielsen Norman Group. [online]. Tersedia: <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>. of human computer interaction. In Proceedings of the IFIP INTERACT '90 third international conference on human-computer interaction, Cambridge, UK, 27-31 August, 107-112. Publishing.
- Pegadaian, 2020. *Tentang Pegadaian*. Dapat diakses pada www.pegadaian.co.id.
- Riska, Harihanto, dan Nurmanina, A. 2013. *Studi Tentang Penggunaan Internet Oleh Pelajar*. *Jurnal Sosiastri-Sosiologi*, 4: 37-49.
- Sanjaya, R., & Tarigan, J. (2009). *Creative Digital Marketing*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Santosa, PI. 2014. *Measuring User Experience in An Online Store Using PULSE AND HEART Metrics*. *Kursor* 7(3): 145-154. DOI: 10.21107/kursor.v7i3.1096.
- Schleifer, L. M., & Geoffrey, O. O. (1990). System response time and method of pay: Cardiovascular stress effects in computer-based tasks. *Ergonomics*, Vol 22(12), Dec 1990, 1495-1509.
- Setiadi, Nugroho J. 2003. *Perilaku Konsumen: Konsep dan Implikasi untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Umar, H. 2001. *Strategic Management in Action, Konsep, Teori, dan Teknik Menganalisis Manajemen Strategis Strategic Business Unit Berdasarkan Konsep*

Michael R. Porter, Fred R. David, dan WheelanHunger. Jakarta:PT Gramedia
Pustaka Utama

Wastell, D. 1990. Mental effort and task performance: Towards a psycho physiology

Wiryanan, 2011. *User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain
Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Humaniora Vol.2
No.2. Binus University.

