

DAFTAR PUSTAKA

- AdelPhi, A. (2015). *Pintar Mengoperasikan Iphone*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Adisaputro, G. (2010). *Manajemen Pemasaran : Analisis Untuk Perancangan Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPKN.
- Alexander Osterwalder & Yves Pigneur. (2012). *Business Model Generation*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Anggaraini S. Lia & Nathalia Karina. (2013). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuasa Cendikia.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Eta Mamang Sangadji, S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Adi.
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Berkeley: New Riders.
- Hermawan & Ahmadi. (2013). *E-Business & E-Commerce*. Yogyakarta: Andi.
- L.O.Turi. (2014). *Akuntansi Koperasi*. Kendari: Unhalu Press.
- Maulana, M. S. (2015). *Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online . Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang*.
- Nazarudin, S. H. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Rangkuti, F. (2009). *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Salbino, S. (2014). *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-dasar Tata rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana : Elemen-elemen Seni dan Desain (Edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sattar. (2017). *Buku Ajar Ekonomi Koperasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shneiderman, B. dan Plaisant, C. (2005). *Designing the User Interface: Strategies for Effective*.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunikas.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparta, I. M. (2019, September 27). *Repository ISI Denpasar*. Retrieved from Prinsip Seni Rupa: http://repo.isi-dps.ac.id/97/1/1._Suparta.pdf

Sutopo, A. H. (2008). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

SUMBER LAIN

CJK, a. (2019, Oktober 23). *Apa itu Fintech?* Retrieved from carajadikaya: <https://carajadikaya.com/apa-itu-fintech/>

Dni. (2019, September 14). *MNC Life Lindungi 75.000 anggota Konsorsium Koperasi TOMIKO Karawang*. Retrieved from Okezone Economy: <https://economy.okezone.com/read/2017/11/28/320/1822213/mnc-life-lindungi-75-000-anggota-konsorsium-koperasi-tomiko-karawang>

Ebis, S. (2019, Oktober 27). *7 Metode Pembayaran Online yang Paling Sering digunakan e-Commerce*. Retrieved from smartbisnis: <https://www.smartbisnis.co.id/content/read/belajar-bisnis/7-metode-pembayaran-online-yang-paling-sering-digunakan-e-commerce>

Edy. (2019, Oktober 30). *Apa itu Drawer, Dock, Widget, Status Bar Pada Perangkat Android*. Retrieved from elevenmillion: <https://elevenmillion.blogspot.com/2010/04/apa-itu-drawer-dock-widget-status-bar.html>

Efrain Turban, D. K.-P. (2015). *Electronic Commerce*. New York: Springer International Publishing Switzerland. Retrieved from <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/2013100969SIBab2001/page24.html>

iyozdamnation. (2019, Oktober 28). *Membangun Software Menggunakan Prototipe*. Retrieved from Raising Damnation: <https://iyozdamnation.wordpress.com/>

Maulana, S. M. (2019, September 27). *Implementasi E-commerce Sebagai Media Penjualan Online*. Retrieved from Jurnal Administrasi Bisnis: <http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1165>

Mgbemena, C. (2019, Oktober 30). *Cara Membuat Kode Navigasi Drawer Untuk Sebuah Aplikasi Android*. Retrieved from Code Tutsplus: <https://code.tutsplus.com/id/tutorials/how-to-code-a-navigation-drawer-in-an-android-app--cms-30263>

Perdana, J. (2019, Oktober 28). *Klasifikasi Empat Jenis Fintech Menurut Bank Indonesia*. Retrieved from Marketeers: <https://marketeers.com/fintech-bank-indonesia-klasifikasi/>

Petar, J. W. (2019, Oktober 23). *Gibbon : User Experience Design*. Retrieved from Gibbon.co: <https://gibbon.co/wdeb/user-experience-design-from-a-z/hierarchy-of-ux-needs>

Rosse, S. (2019, Oktober 23). *Apa itu Fintech dan Jenis Startup di Indonesia*. Retrieved from dunia fintech: <https://www.duniafintech.com/apa-itu-fintech/>

UniteUX, A. (2019, Oktober 23). *Piramida UX*. Retrieved from uniteUX:
<https://uniteux.com/blog/piramida-ux>