

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashshiddiqy, N. R., Luh, N., Ning, P., Putri Astawa, S., Putu, B., Nirmala, W., Istri, A. A., & Paramitha, I. (2021). Perancangan Mobile Application untuk Startup montirkeliling.com dengan Metode Design Sprint. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3).
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. In *Journal of Usability Studies* (Vol. 4).
- Binus. (2021). *Empathy Map : Tahap Pertama Memulai Design Thinking – School of Information Systems*. Binus.  
<https://sis.binus.ac.id/2021/03/12/empathy-map-tahap-pertama-memulai-design-thinking/>
- Darmalaksana, W. (2020). *METODE DESIGN THINKING HADIS*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74.  
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/2725>
- Hussein, A. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. UB Press.  
<https://play.google.com/books/reader?id=nNWFDwAAQBAJ&pg=GBS.PR3>
- Kamil, R. (2021). Perancangan Aplikasi Bahasa Isyarat “Isyaratku” Dengan Deep Learning Serta Google Cloud Platform. In *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika* (Vol. 1, Issue 2). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/simpatik>
- Khozaimi, A., Kusumaningsih, A., Kurniawati, A., & Wahyuningrum, R. T. (2022). GAME EDUKASI BERBASIS KINECT UNTUK MEMPERKENALKAN BENTUK DAN WARNA BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS EDUCATIONAL GAME TO INTRODUCE SHAPE AND COLOR FOR SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS STUDENTS BASE ON KINECT. In *Jurnal Ilmiah NERO* (Vol. 7, Issue 2).
- Machdar, N., & Andreas, F. (2021). *CLOUD KITCHEN: MENUTUP KESENJANGAN PERMINTAAN PADA ERA NORMAL BARU UNTUK INDUSTRI JASA MAKANAN*.
- Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 179–184. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33).

- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method). *JTIM: Jurnal Teknik Informasi & Multimedia*, 1(3).
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.  
<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Surachman, C. S., Riyan Andriyanto, M., Rahmawati, C., & Sukmasetya, P. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in. *Jurnal Telka*, 12(2).
- Tristiaratri, A., Brata, A., & Fanani, L. (2018). Tampilan Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online dengan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi INformasi Dan Ilmu Komputer*, 2(6). <https://jptiik.multi.web.id/index.php/j-ptiik/article/view/1509/550>
- Widodo, A., & Wahyuni, E. (2021). *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi*.
- Yunita, A. (2022). Perancangan Mobile Application untuk Startup Zyon Menggunakan Metode Design Thinking. In 2022.
- Zhang, J., Calabrese, C., Ding, J., Liu, M., & Zhang, B. (2017). Advantages and challenges in using mobile apps for field experiments: A systematic review and a case study. *Mobile Media and Communication*, 6(2), 179–196.  
<https://doi.org/10.1177/2050157917725550>