

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Benedict and A. Ariestya, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram terhadap Sikap Berdonasi Melalui Platform Crowdfunding,” *Ultim. J. Ilmu Komun.*, vol. 12, no. 2, pp. 167–184, Dec. 2020, doi: 10.31937/ultimacomm.v12i2.1649.
- [2] N. Hutami and I. Irwansyah, “Pemanfaatan Aplikasi Mobile Kitabisa Dalam Pelaksanaan Crowdfunding Di Indonesia,” *J. Komun.*, vol. 13, no. 2, pp. 183–194, 2019, doi: 10.21107/komunikasi.v13i2.5357.
- [3] D. Platform, “MEMAHAMI MEKANISME CROWDFUNDING DAN MOTIVASI BERPARTISIPASI DALAM PLATFORM Kitabisa.com | Hot Asi Sitanggung | Interaksi Online,” pp. 1–11, [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/20859>.
- [4] S. Sudaryanto, W. Widayati, and R. Amalia, “Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia,” *Kode J. Bhs.*, vol. 9, no. 2, pp. 78–93, 2020, doi: 10.24114/kjb.v9i2.18379.
- [5] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, and M. H. Aufan, “Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma,” *Walisono J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [6] R. E. Putri *et al.*, “UI / UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma,” vol. 4, no. 3, pp. 525–533, 2022.
- [7] R. Deo and E. Putra, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran dan Latihan Mengenal Abjad Berbasis Android Menggunakan Metode Pengembangan Design Thinking.”
- [8] A. Shafayra, E. Franzia, A. Eko, and B. Waspada, “Designing Social Campaign Women Empowering Community,” vol. 4, no. 2, pp. 237–254, 2022.
- [9] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, and N. Setiani, “Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking,” *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, no. Oktober, pp. 50–55, 2017.

- [10] A. Julianto, “11.Unikom\_Aditia Julianto\_Bab 2,” pp. 7–21, 2018.
- [11] Suparyanto dan Rosad (2015, “濟無No Title No Title No Title,”  
*Suparyanto dan Rosad (2015*, vol. 5, no. 3, pp. 248–253, 2020.
- [12] D. Aryani, M. N. Ihsan, and P. Septiyani, “Prototype Sistem Absensi Dengan Metode Face Recognition Berbasis Arduino Pada SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed. 2017*, vol. 1, pp. 37–42, 2017.
- [13] F. Sarnita and A. Eddy, “Peningkatan Model Pembelajaran Langsung berbantuan Prototype Benda Langit Terhadap Hasil Belajar Siswa Tuna Netra,” *Pros. Semin. Nas. Lemb. Penelit. dan Pendidik.*, no. September, pp. 485–490, 2018.
- [14] Rohmat Taufiq, “n i l p i s i d i t l M u l a n o i s m N a u i s o m p,” *Anal. dan Peranc. Apl. Absensi Karyawan Dengan Teknol. QR Code Berbas. Android Pada UD Sejah.*, vol. 2, no. 1, pp. 2–8, 2021.
- [15] R. Ariana, “濟無No Title No Title No Title,” pp. 1–23, 2016.