

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- [2] Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- [3] Bintang, S. C., & Usriyah, L. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Peserta didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Psikologi Perkembangan Peserta didik. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 09-18.
- [4] Kurnia, A., Kusuma, S. A., & Lestari, N. D. (2024). Penumbuhan Motivasi Belajar Serta Pengenalan Dampak Gadget pada Anak Sekolah Dasar. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 198-208.
- [5] Arbi, Z. F., & Amrullah, A. (2024). Transformasi Sosial dalam Pendidikan Karakter di Era Digital: Peluang dan Tantangan. *Social Studies in Education*, 2(2), 191-206.
- [6] Nas, T. R. (2024). *Perancangan UI/UX Game Asmaul Husna Menggunakan Metode Design Thinking Di TPA Darul Jannah* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- [7] Ariani, F., Taufik, A., & Arsanti, A. (2022). Application Of Design Thinking Method For Ui And Ux Design In Ngajiyuk. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 6(2), 425-440.
- [8] Metris, D. (2024). Design thinking: Transformasi manajemen kinerja dan budaya organisasi. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis dan Manajemen*, 11(2), 51-74.
- [9] Huda, A., Arifin, M., & Adiyono, S. (2024). Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Employee Self Service Berbasis Mobile Menggunakan Pendekatan Design Thinking Pada Haen Teknologi Nusantara. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 7(2), 51-60.
- [10] Tasril, V., Iqbal, M., Dewi, A. S., Syahputra, E. E., & Suhut, A. (2023). Usability Testing Kualitas Desain UI Pemahaman Literasi Digital Anak-Anak. *Bulletin of Computer Science Research*, 3(6), 427-434.

- [11] Amelia, R. F., & Lestari, T. (2021). Tanggapan orang tua mengenai pengaruh youtube terhadap emosi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1482-1489.
- [12] Iswanto, B. B., Widodo, D. W., & Farida, I. N. (2024). PERANCANGAN GAME EDUKASI CALCUBOY PADA ANAK USIA 4 SAMPAI 7 TAHUNSTUDI KASUS: TK DHARMA WANITA 1 TAROKAN DAN SDN TAROKAN 1. *Nusantara of Engineering (NOE)*, 7(2), 242-249.
- [13] Kurniawati, E., & Ratnasari, C. I. (2023). Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *AUTOMATA*, 4(2).
- [14] Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2.
- [15] ZAVIRA ALAMI, A. L. M. I. R. A. (2022). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI CAMPAIGN BERBASIS MOBILE UNTUK FITUR GAMIFICATION MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.
- [16] Kholik, A., Soegiarto, A., & Sari, W. P. (2024). Strategi komunikasi visual dalam user interface (ui) dan user experience (ux) untuk membangun kepuasan pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(4), 335-344.
- [17] Akbar, F. M., Wardhanie, A. P., & Amelia, T. (2023). Implementasi Re-design UI/UX Website Fumigasi Untuk Meningkatkan Customer Experience. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 4(2), 90-99.
- [18] Fauzan, R., Daga, R., Sudirjo, F., Soputra, J. H., Waworuntu, A., Madrianah, M., ... & Risakotta, T. K. (2023). Produk dan Merek. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- [19] Aufa, D. S. (2024). *Desain UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dafam Fortuna Malioboro Menggunakan Metode Design Thinking* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- [20] Husni, H. B., Ansahar, R., Maulana, D. A., Rurqan, R., & Salat, J. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ANTAR MUKA PENGGUNA PADA APLIKASI BRAINLY BERBASIS MOBILE.
- [21] Oslim, M., & Suranto, B. (2024). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Agama Islam (Belajar Ciptaan Allah) Untuk Anak Tunagrahita. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(3), 1100-1111.

- [22] Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017, August). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- [23] Satria, A. B. A., & Muntaha, A. A. (2021). Inovasi pendidikan abad 21: penerapan design thinking dan pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2).
- [24] Sintia, P., & Supratman, E. (2023). DESAIN UI/UX PENGELOLAAN SAMPAH SEBAGAI MEDIA PEMBAYARAN SPP TAMAN KANAK-KANAK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 7(2), 193-203.
- [25] Adyaksa, A. C. G., Santoso, D. B., & Razaq, J. A. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi e-learning kampus Universitas Stikubank dengan menggunakan metode design thinking. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(3), 2402-2412.
- [26] Rizkyanzah, A. D. T., Purbaya, M. E., Saputri, Y. E., Wulandari, S., & Annajdiah, A. R. (2024). Desain Aplikasi “Army” Menggunakan Metode Design Thinking untuk Investasi dan Jual Beli Ternak. *Journal of Digital Business Innovation*, 2(1), 22-39.
- [27] Fajrina, N., & Zahra, F. (2023). Eksplorasi Design Thinking Dalam Perancangan Ulang Identitas Visual dan Desain Kemasan Berkelanjutan Pada Umkm Djadi Batik di Program BEDA'KAN. *Jurnal Katamata*, 1(2), 53-69.
- [28] Ramadani, N., Yul, F. A., & Prasetyo, C. (2023). Model Prototype pada Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Pendisiplinan Siswa (Studi Kasus: SMA Negeri 8 Kota Bengkulu). *Jurnal KomtekInfo*, 135-140.
- [29] Gemintang, M. D. K. (2024). *PERANCANGAN PURWARUPA APLIKASI PENJUALAN PRODUK MAKANAN UNTUK PLATFORM MOBILE MENGGUNAKAN DESIGN THINKING (STUDI KASUS: UMKM SAMBEL GAGAL DIET)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA).
- [30] WAHYUNAN, M. R. D. (2022). Redesign User Experience Sistem Manajemen Tugas Akhir (Sekawan) Program Studi Informatika Program Sarjana Menggunakan Metode Human Centered Design (Hcd).
- [31] WACHID, I., & DE, M. (2024). *PERANCANGAN USER INTERFACE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PENGELOLA KEUANGAN ANGKUTAN TRUK* (Doctoral dissertation, Universitas Teknologi Digital Indonesia).

- [32] Firdaus, A. C., Ahmadi, R. N., Hudayana, F. A., & Saputro, I. A. PERANCANGAN UI/UX SISTEM APLIKASI STREAMING MUSIK.
- [33] Dasuki, M., Rahman, M., & Saifudin, I. (2024). Evaluasi Usability Media Pembelajaran Alfabet Berbasis Augmented Re-ality Menggunakan Metode Addie Dan Human-Centered Design. *JIPPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(4), 2303-2315.
- [34] Istikomah, A., Panduardi, F., & Hidayat, A. (2025). Perancangan Ulang Website Gesha Menggunakan Pendekatan Lean UX dan Metode System Usability Scale. *Jikom: Jurnal Informatika dan Komputer*, 15(1), 62-74.
- [35] Antonio, A. (2022). *Perancangan Desain Website Hajad Leather Sebagai Media Promosi* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia).
- [36] Sugiyarti, N., & Hasani, R. A. (2023). Re-Design UI/UX IBS Core dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(1), 93-102.
- [37] Laksmana, M. F. (2023). *Design System Pada Produk Digital Teamstar* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- [38] Purwanto, D., & Utomo, F. S. (2024). Implementasi Metode Design Thinking dalam Proses Perancangan Desain UI/UX Aplikasi "Rumah Tani". *Journal of Informatics and Interactive Technology*, 1(1), 29-38.
- [39] Ramadhani, S. R., & Afriyansyah, M. F. (2024). Optimalisasi dan Evaluasi User Acceptance dan Usability dengan Penerapan Prototyping pada Aplikasi Manajemen Produk dan Pesanan. *Jurnal Komputer Terapan*, 10(2), 131-141.
- [40] Solichuddin, R. B. (2021). Perancangan User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web" Kalografi".
- [41] Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 7(1), 50-59.
- [42] Yumarlin, M. Z. (2016). Evaluasi penggunaan website universitas janabadra dengan menggunakan metode usability testing. *Informasi Interaktif*, 1(1), 34-43.
- [43] Supriyono, S., & Ardillah, N. D. F. (2023). Implementasi Metode Usability Testing pada Pengukuran Kualitas Perangkat Lunak Website Kelurahan Dinoyo. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 5(3), 139-148.
- [44] Pradini, R. S., Kriswibowo, R., & Ramdani, F. (2019, September). Usability evaluation on the SIPR website uses the system usability scale and net

promoter score. In 2019 International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology (SIET) (pp. 280-284). IEEE.

- [45] HN, I. A., Nugroho, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian usability website menggunakan system usability scale. *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 17(1), 31-38.
- [46] Kharis, K., Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2019). Evaluasi usability pada sistem informasi pasar kerja menggunakan System Usability Scale (SUS). *Prosiding Sains Nasional dan Teknologi*, 1(1).
- [47] Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83-88.
- [48] Alathas, H. (2018). Bagaimana Mengukur Kebergunaan Produk dengan System Usability Scale (SUS) Score. medium. com.
- [49] Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi usability website unriyo menggunakan system usability scale (studi kasus: website UNRIYO). *Respati*, 13(1).
- [50] Limbong, K. J., & Kartini, K. (2024). PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX SISTEM MONITORING AKADEMIK SISWA TKQ BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING:(STUDI KASUS: YAYASAN NURUL HUDA INSANI). *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 4(5), 51-60.
- [51] Ardikayana, I. G., & Mailangkay, A. (2021, July). Perancangan Aplikasi Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta Menggunakan Ui Dan Ux Untuk Anak Usia 5-13 Tahun. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 1, pp. 190-199).SARI
- [52] Pratomo, P. A., Jaya, T. S., Saputra, K., Maulini, R., & Sahlinal, D. (2024). INTEGRASI METODE DESIGN THINKING SEBAGAI PENDEKATAN UI/UX PADA APLIKASI STUNTING KAB PRINGSEWU. *JURNAL ILMU KOMPUTER, SISTEM INFORMASI, TEKNIK INFORMATIKA*, 3(1), 49-56.
- [53] Lukmana, H. H., & Al-Husaini, M. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile untuk Pencegah Stunting pada Anak di Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 8(2), 187-198.
- [54] Alam, N., Ariani, F., & Rizal, K. (2023). Penggunaan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Rainbow Kids. *Indonesian Journal Computer Science*, 2(1), 16-21.
- [55] Farhan, F. A. F., & Arifin, M. (2024). Design Thinking dalam Meningkatkan User Experience pada Website Edukasi Gizi Anak. *bit-Tech*, 7(2), 387-395.

- [56] Ikhwan, A., Lubis, T. A., Ananda, M. R., Putri, S. S., & Pangestu, A. D. (2025). Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Matematika Usia Sekolah Dasar Menggunakan Metode Design Thinking Di SDN No. 101827 Tuntungan. *Journal Of Informatics And Busisnes*, 2(4), 549-554.
- [57] Sari, R. M., Nugroho, I. M. R., & MH, T. (2022). Perancangan UI/UX aplikasi pembelajaran bahasa Inggris usia sekolah dasar dengan metode design thinking. *Inf. Manag. Educ. Prof*, 6(2), 121-130.