

DAFTAR PUSTAKA

- Adinegoro, A. L., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5862-5870.
- Al Irsyad, A. W., & Mahardhika, G. P. (2021). Rancang Bangun Gim Edukasi untuk Mendukung Aktivitas Belajar Dari Rumah. *AUTOMATA*.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 35-44.
- Fitriyanto, & Ramadhan, B. (2023, March 7). *Industri Game di Indonesia Masih Terus Bertumbuh*. Retrieved from REPUBLIKA: <https://tekno.republika.co.id/berita/rr5pue330/industri-game-di-indonesia-masih-terus-bertumbuh>
- Hadafi, M. S., & Herlambang, B. A. (2021). Pengembangan UI/UX Design Studi Kasus Aplikasi Campaign Menggunakan Metode Design Thinking. *Science And Engineering National Seminar 6*, 297-307.
- Hamdandi, M., Chandra, R., Bachtiar, F., Lais, N., Sastika, D. A., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking. *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC)*, 392-397.
- Herfandi, Yuliadi, Zaen, M. T., Hamdan, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 337-344.
- Ikhlas, M. I., & Zukhri, Z. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track. *Automata*.
- Kasri, F., H, N. S., Irsyad, M., & i, P. (2022). Perancangan User Interface Game Sejarah Kerajaan Siak Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 707-718.
- Lidwinanta, J. F., & Dirgantara, H. B. (2022). Pengembangan Gim Edukasi Penggunaan Listrik Bijak Berbasis Android. *KALBISIANA: Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, 1123-1134.
- Pratama, M. A., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 980-987.
- PT. Gramedia Asri Media. (2023, 9 24). *Apa Itu Sejarah*. Retrieved from Gramedia: https://www.gramedia.com/literasi/apa-itu-sejarah/#Apa_Itu_Sejarah_Pengertian_Sejarah

- Putra, D. H., Asf, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laporte Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 111-117.
- R. Gamma Ramadhan, A. S. (2023). Media Pembelajaran Aksara Jepang Berbasis Android untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (Jatika)*, 246-252.
- Randiani, R. E., & Dirgantara, H. B. (2020). Pembangunan Gim Edukasi Peraturan Lalu Lintas Kawasan Ganjil Genap di Jakarta Berbasis Androi. *Jurnal Buana Informatika*, 36-46.
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efend, E. (2019). Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking. *Simposium Nasional RAPI XVIII – 2019 FT UMS* , 364-370.
- UEQ Team. (2018). *User Experience Questionnaire*. Retrieved from User Experience Questionnaire: <https://www.ueq-online.org/>
- Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2020). Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan user Experience Questionnaire (Ueq). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 173-178.
- Wardana, F. C., & Eka Prisma, I. L. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 1-11.
- Wikipedia. (2023, 9 14). *Lampung*. Retrieved from Wikipedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Lampung>
- Wikipedia. (2023, 9 24). *Situs Web*. Retrieved from Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web