

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia A., Ananda R., Nayla P., Natasya Y., Qurrotul A. (2024). "Pengaruh Keterbatasan Akses Pendidikan Terhadap Tingginya Angka Putus Sekolah Dikaitkan Dengan SDGs." *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(9), 660-674.
- UNESCO. (2021). *Global Education Monitoring Report: Inclusion and Education - All Means All*. Paris: UNESCO Publishing.
- Islami, M., Berliana, R., Hikmatunnisa, H., & Prayudi, A. (2022). "Dampak dan Efektivitas Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan." *Jurnal Yudistira*, 2(3), 66-76.
- Boeren, E. (2019). Understanding Sustainable Development Goal (SDG) 4 On "Quality Education" From Micro, Meso And Macro Perspectives. *International Review Of Education*, 65(2), 277–294.
<https://doi.org/10.1007/s11159-019-09772-7>
- Darmawan Sudagung, A., Putri, V., Evan, J., Sasiva, I., & Putri Olifiani, L. (2021). Upaya Indonesia Mencapai Target Sustainable Development Goals. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 189-197.
- Benderang, P. L. (2016 - 2024). *website BINAR*. Retrieved from About: <https://www.binar.co.id/about>
- Alan. (2024). Yuk kenali design thinking: tips untuk memulai bisnis. *Alan.co.id*. Diakses dari <https://alan.co.id/yuk-kenali-design-thinking-tips-untuk-memulai-bisnis/>
- Hidayat, A., Rahman, F., & Dewi, S. (2021). Penerapan Design Thinking dalam Pengembangan Produk Berbasis Pengguna. *Jurnal Teknologi dan Desain*, 9(2), 120-130.
- Bathla, A., Chawla, G., Hofaidhllaoui, M., & Dabic, M. (2024). "Exploring the dynamics of design thinking in management education and training: a critical review, taxonomic analysis and practical implications." *European Journal of Innovation Management*, 27(9), 337-359.

- Hidayat, A., & Rahman, F. (2022). Pendekatan Empati dalam Desain Produk Berbasis Pengguna. *Jurnal Desain dan Kreativitas*, 10(1), 45-56.
- Sari, R. (2023). Pentingnya Definisi Masalah dalam Proses Desain. *Jurnal Manajemen Inovasi*, 12(2), 78-89.
- Nugroho, A., Putri, L., & Jaya, M. (2021). Strategi Brainstorming dalam Pengembangan Ide Kreatif. *Jurnal Kreativitas dan Inovasi*, 5(3), 112-120.
- Widianto, B. (2024). Prototyping dalam Proses Desain: Dari Ide ke Realita. *Jurnal Teknologi dan Desain*, 15(4), 200-210.
- Prasetyo, R. (2022). Evaluasi Pengguna dalam Prototyping: Metode dan Praktik Terbaik. *Jurnal Penelitian Desain*, 8(2), 150-160.
- Razzouk, R., & Shute, V. J. (2020). "What Is Design Thinking and Why Is It Important?" *Review of Educational Research*, 90(4), 663-694.
- Cooper, A. (2020). *About Face: The Essentials of Interaction Design*. Wiley.
- Stickdorn, M., Lawrence, A., & Schneider, J. (2021). *This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World*. O'Reilly Media.
- Burch, J., McCarthy, J., & Reddington, D. (2020). *Understanding User Needs through Interviews: A Guide for Designers*. New York: Design Press.
- BINUS University. (2020). "How Might We" dalam Desain UI/UX. Diakses dari <https://binus.ac.id/bekasi/2024/08/how-might-we-dalam-desain-ui-ux/>.
- Prasetyo, E., Rachmawati, R., & Yulianto, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking dalam Pengembangan UI/UX: Tinjauan Literatur. *Jurnal Teknologi Informasi*, 12(2), 75-89.
- Rachmawati, R., Yulianto, A., & Prasetyo, E. (2023). Moodboard sebagai Alat Visual dalam Proses Desain: Studi Kasus pada Desain UI/UX. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 45-60.
- Fuchs, C., & Fuchs, J. (2020). The Importance of Wireframing in User Experience Design. *Journal of Visual Communication and Image Representation*, 75, 103-112.

Meyer, J., Schmidt, R., & Müller, T. (2021). *Enhancing Usability through Wireframe Prototyping: A Case Study*. *Journal of Usability Studies*, 16(3), 123-135.

Bashir, M., Ahmad, M., & Khan, A. (2022). User-Centric Design: The Role of Wireframes in the Development Process. *International Journal of Computer Applications*, 182(8), 1-6.

ToffeeDev. (2022). Pengertian dan jenis prototype pada UX design website. ToffeeDev Blog. Retrieved from <https://www.toffeedesign.com>

Imajiku. (2023). Tools dan teknik untuk prototyping UX/UI dalam website. Imajiku. Retrieved from <https://www.imajiku.com>

Puskomedia. (2023). Membuat prototipe dan mengujinya: Langkah-langkah penting dalam proses desain UI/UX. Puskomedia. Retrieved from <https://www.puskomedia.com>

Harris, J. (2021). The Ultimate Guide to Usability Testing with Maze. Retrieved from <https://www.jamesharris.com/usability-testing-maze>

Leal Filho, W., Schmidberger, I., Sharifi, A., & Vargas, V.R. (2024). *Design Thinking for Sustainable Development: A Bibliometric Analysis and Case Study Research*. *Journal of Cleaner Production*.

Prasetyo, R. (2023). Pengertian dan Pentingnya User Persona dalam Desain Produk. *Jurnal Teknologi Informasi*, 15(2), 100-110.