

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mursyidah, A., Aknuranda, I., & Az-zahra, H. M. (2019). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Computers*, 3(4), 3931–3938. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5071>
- [2] Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/853>
- [3] Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(5), 1057.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844550>
- [4] Zaid, Z. (2021). *Ekuitas Merek dan Advokasi Pelanggan Melalui Strategi Gamifikasi dan Kualitas Pelayanan (Vol. 1)*. Academia Publication.
- [5] Sari, K., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 3(2), 96–104.
- [6] Ningsih, N., Widodo, W., Pascasarjana Prodi Pendidikan Sains Univesrtitas Negeri Surabaya, D., Benda Tegar, K., & Berpikir Kritis, K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game (Rpg) Maker Xp Pada Materi Keseimbangan Benda Tegar Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sains, Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. 6(1), 1107 1112.
- [7] Perwira, Y. Y. (2020). Penggunaan Media Animasi 3 Dimensi Berbasis Blender Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan di Kelas X SMK Negeri 7 Surabaya. *Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 140.
- [8] Enterprise, J. (2016). *Blender untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo.
- [9] Irmanto. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS UNITY 3D UNTUK PLATFORM ANDROID PADA PEMBELAJARAN GAMBAR TEKNIK KELAS X DI SMK NASIONAL BERBAH*. Yogyakarta: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- [10] Rahman, A. F. (2017). *PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI KATELU (Klasifikasi Komponen Komputer) BERBASIS ANDROID DENGAN TOOLS UNITY 3D GAME ENGINE*. Yogyakarta: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- [11] Brown, T. (2009). *How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Collins Publisers.

- [12] Poetrie, S. T. R. (2013). Diskriminasi Imigran Kulit Putih Berwarna Dalam Masa Kebijakan Multikulturalisme Pasca Penghapusan White Australian Policy. *Lakon: Jurnal Kajian Sastra Dan Budaya*, 2(1), 1-9.