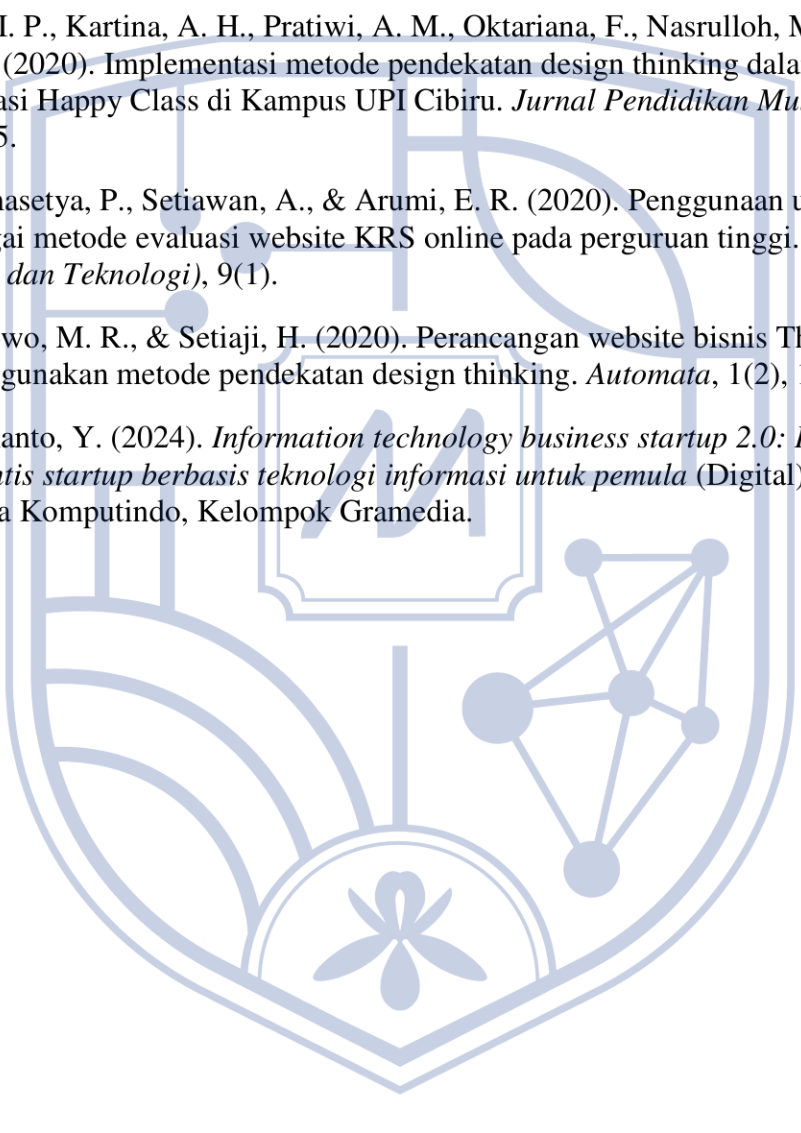


## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurul Ashfiya, D. A. (2025, 24 Juli). *Jenis olahraga yang paling digemari masyarakat Indonesia 2025*. GoodStats.
- [2] Ries, E. (2011). *The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. Crown Business.
- [3] Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers*. John Wiley & Sons, Inc.
- [4] Kasmir, & Jakfar. (2016). *Studi kelayakan bisnis* (Edisi Revisi). Kencana.
- [5] Chen, M. J. (2018). The role of mobile applications in the sports technology ecosystem. *Journal of Sport Management*, 32(5).
- [6] Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2019). *Management information systems: Managing the digital firm* (16th ed.). Pearson.
- [7] Pressman, R. S. (2020). *Software engineering: A practitioner's approach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- [8] Microsoft Corporation. (2023). *Understanding application software*.
- [9] Ayudhitama, A. P., & Pujiyanto, U. (2020). Analisa kualitas dan usability berdasarkan persepsi pada website Shopee. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(1), 61–70. <https://doi.org/10.33795/jip.v6i1.275>
- [10] Arifin, D. M. dkk. (2018). *Implementasi prinsip desain antarmuka pada purwarupa website edukasi bencana*. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 11–2018.
- [11] Yunus, A. I. (2018). *TA: Perancangan desain user interface dan user experience pada aplikasi SIAKAD dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD) pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya* [Tesis, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika Surabaya].
- [12] Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis user experience aplikasi mobile Facebook (Studi kasus pada mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679–2688.
- [13] Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2017). *Entrepreneurship* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- [14] Pavlou, P. A., & Gefen, D. (2004). Building effective online trust with institution-based trust and trusting beliefs. *Information Systems Research*, 15(1), 37–59.
- [15] Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi user experience aplikasi mobile pemesanan makanan online dengan metode design thinking (Studi kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7963–7972.

- 
- [16] Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX menggunakan metode design thinking berbasis web pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 111–117.
- [17] Kurniawan, A. (2022). Perancangan user experience dan user interface pada mobile app PeduliPanti dengan metode design thinking. *Automata*.
- [18] Prasida, A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2021). Evaluasi user experience pada website Progate.com menggunakan indikator UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(7), 2996.
- [19] Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi metode pendekatan design thinking dalam pembuatan aplikasi Happy Class di Kampus UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- [20] Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan usability testing sebagai metode evaluasi website KRS online pada perguruan tinggi. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 9(1).
- [21] Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan website bisnis Thrifdoor menggunakan metode pendekatan design thinking. *Automata*, 1(2), 147–154.
- [22] Yudhanto, Y. (2024). *Information technology business startup 2.0: Ilmu dasar merintis startup berbasis teknologi informasi untuk pemula* (Digital). PT Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia.