

DAFTAR PUSTAKA

- Andysa, Shavira. (2022). *Mengenal System Usability Scale*. Binus University. binus.ac.id
- Alifiyah, D. (2022). *Perancangan Prototype Aplikasi Fun Learning Aksara Sunda Baku untuk Remaja..* Telkom University.
- Aprilia, P. (2022). *Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya*. Niagahoster.Co.Id.
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. Jurnal Pembelajaran Inovatif. Vol.03 No.02. Universitas Negeri Jakarta.
- Babich, N. (2021). *Design Thinking Process and Its Phases*. Adobe.
- Damayanti, W. K. (2021). *Eksistensi Bahasa Daerah Sebagai Kekayaan Budaya Nasional*. Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat.
- Fatahillah, M. N. (2020). *UI/UX untuk Pemula: Perbedaan Icon dan Button yang Wajib untuk Diketahui!* Medium.Com.
- Hadiansyah, F., Djumala, R., Gani, S., Hikmat, A. an A., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbar, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hakim, dkk. (2016). *Ensiklopedia Bahasa Sasak*. Kantor Bahasa Nusa Tenggara Barat.
- Hidayat, D., & Desa. (2019). *Representasi Nilai-Nilai Pandangan Hidup Orang Sunda dalam Mobile Apps Kisah Lutung Kasarung (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. *Demandia*, 4(1).
- Hidayat, T. S. (2010). *Kesepadanan antara Penggunaan Bahasa Sasak Halus dan Perilaku Masyarakat Penuturnya*. Seminar Nasional Pemertahanan Bahasa Nusantara.

- Ismi, H., Asrin, & Arif Widodo. (2020). Analisis Penggunaan Aksara Sasak dalam Keseharian Masyarakat Lombok Barat di Era Globalisasi. *Al Ma' Arief : Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*. Vol.2 No.2. Universitas Mataram.
- Jessica, C. (2022). *Seberapa Penting User Experience (UX) Design dalam Dunia Digital?* Glints.Com
- Kompas.Com. (2022). *Apa itu iOS? Mengenal Fungsi hingga Sejarahnya*.
- Kompas.Com. (2022). *Sejarah Android, dari Ditolak Samsung hingga Dibeli Google*.
- Kompas.Com. (2021). *Ini OS Android yang Paling Banyak Dipakai di Indonesia*.
- Lawe, & Hidayat. (2020). *Implementasi Prinsip Multimedia Learning pada E-Book Interaktif "Popout! The Tale of Peter Rabbit"*. *Deskomvis : Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual Seni Rupa Dan Media*, 1(3).
- Lararenjana, E. (2022). *Aplikasi Adalah Program dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian dan Jenisnya*. Merdeka.Com.
- Lazuardi & Sukoco. (2019). *Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek*. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*.
- Liu, T. (2017). *Typography In Mobile Design — 15 Best Practices To Excellent UI*. Medium.Muz.Li.
- Lukman & Aryanto. (2019). *Aplikasi Edukasi Ekosistem Pengenalan Dunia Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2).
- Lukmanulhakim, dkk. (2023). *Perajahan Muatan Lokal Budaya Sasak Kelas 6. CV Cerdas Mandiri : Lombok Timur*.
- Magetanapuung, J. D. (2019). *Teori Warna*. <http://repository.upi-yai.ac.id/3589/>
- Maharsi,I. (2016). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). *Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Idaarah*. 3(2).

- Maulana, R. T. (2020). *Perancangan User Interface User Experience dengan Metode User Centered Design pada Aplikasi Mobile Auctentik*. Universitas Islam Indonesia.
- Meilyana, Elizabeth. (2018). *AISAS Model*. bbs.binus.ac.id.
- Nento, M. (2020). *Typography/-Tipografi*. Medium.Com.
- ntb.bps.go.id. *Jumlah Murid Sekolah Dasar (SD) Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi NTB 2018-2020*. Badan Pusat Statistik Nusa Tenggara Barat.
- Qothrunnada, K. (2022). *Sistem Operasi : Arti, Fungsi, Jenis, dan Contoh*. Detik.Com.
- Patty, Marvin Patrick dan Marchia Molle. (2022). *Peningkah Revitalisasi Bahasa Daerah?*. kantorbahasamaluku.kemdikbud.go.id.
- Pratama, Bayu. (2022). *Bahaya Adiksi Gadget, Kerentanan Anak-Anak dan Remaja Pasca Pandemi*. InsideLombok.
- Razi, dkk. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer*. Demandia. Vol.03 No.02.
- Rijal, dkk. (2022). *Kamus Bergambar Sasambo*. Kantor Bahasa Provinsi NTB : Mataram.
- Rusandi dan Muhammad Rusli. (2021). *Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus*. STAI DDI Kota Makassar.
- Sembodo, dkk., (2021). *Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)*. Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC), Vol.5, No.2
- Sitoresmi, A. R. (2021). *Layout Adalah Desain Tata Letak, Ketahui Manfaat dan Elemen-Elemennya*. Liputan6.Com.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual (Edisi Revisi)*. PT Kanisius.
- Swasty, W. (2017). *Teori Warna*. Wirania. Staff.Telkomuniversity.Ac.Id.
- Tiffany, Helim, N., Wandy, S., Sondakh, A., & Natanael S, T. (2020). *Mobile User Experience* . Socs. Binus.Ac.Id.

- Toda, A. M., Klock, A. C. T., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., Bittencourt, I., Gasparini, I., Isotani, S., & Cristea, A. I. (2019). *Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy*. *Smart Learning Environments*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1>
- Yasri, dkk. (2010). *Cara Cepat Belajar Aksara Sasak*. Pustaka Widya:Mataram
- Yudiarti, D., Lantu, D.C. (2017). *Implementation creative thinking for undergraduate student: A case study of first year student in business school*. *Advanced Science Letters*, 2017, 23(8), pp. 7254–7257
- Wantoro, & Cahyadi, A. T. (2020). *Studio DKV II Ikon, Simbol, Indeks*.
- Warnaningtyas, Hartirini. (2020). *Desain Bisnis Model Canvas (BMC) Pada Usaha Batik Kota Madiun*. *Ekomaks:Jurnal Manajemen*. Universitas Merdeka Madiun.
- Widodo, A., Indraswati, D., Novitasari, S., Nursaptini, & Rahmatih, A. N. (2020). *Minat Belajar Aksara Lokal Sasambo Mahasiswa PGSD Universitas Mataram*. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9.
- Wijayanto, P. W., & Siradj, Y. (2017). *The Educational Game “Indonesian Tribes” for the Kindergarten Students*. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 1(1).