

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). *Survey Design: Cross Sectional Dalam Penelitian Kualitatif. Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 31–39. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1955>
- Achmad Farid. (2023). *Apa Itu Google? Pengertian, Sejarah Dan Layanannya*. Exabytes.Co.Id.
- Alissyah Putri, & Rifki Adhitama. (2024). Desain Interaksi *Website* Edukasi Kekerasan Seksual Di Era Digital Menggunakan Metode *Design Sprint*: Studi Kasus PPKS Institut Teknologi Telkom Purwokerto. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 1850–1864. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.2436>
- Anwar, D. S., Kusuma, W. T., & Haris, M. S. (2024). Perancangan Dashboard Vaksinasi Dengan Kombinasi *Design Sprint*, *Persona*, *Crazy 8'S*, DAN MVP. *JURASIK (Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika)*, 9(2), 569–575.
- Arce, E., Suárez-García, A., López-Vázquez, J. A., & Fernández-Ibáñez, M. I. (2022). *Design Sprint: Enhancing STEAM And Engineering Education Through Agile Prototyping And Testing Ideas. Thinking Skills And Creativity*, 44, 101039. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101039>
- Ardani, A. K., Rusdianto, D. S., & Soebroto, A. A. (2019). *Pengembangan Sistem Pencarian Sponsorship Dan Partnership Berbasis Web* (Vol. 3, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Arsy, D. K., Kristiana, W. A., & Achlaq, M. M. (2022). Rancang Bangun Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Konsultasi Dokter Hewan Menggunakan Metode Design Sprint. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2372–2384. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i3.2886>
- Augusta, N. F., Setiawan, A. A., Nugroho, F. S., Prameswari, Z. K., & Maesaroh, S. S. (2023). Analisis Pelaksanaan Kerja Sama Sponsorship Terhadap

- Peningkatan Brand Awareness Pihak Sponsor. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 7(2), 97. <https://doi.org/10.30595/Jssh.V7i2.17526>
- Aurira Hanifah, Z., & Komarudin, O. (2024). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Mobile Transportasi Umum Menggunakan Metode Design Sprint. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10758–10766. <https://doi.org/10.36040/Jati.V8i5.11123>
- Basri, & Dwiningrum Nawang Retno. (2020). Peran Ormawa Dalam Membentuk Nilai-Nilai Karakter Di Dunia Industri (Studi Organisasi Kemahasiswaan Di Politeknik Negeri Balikpapan). In *Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan* (Vol. 15, Issue 1).
- Bdb-Sby.Telkomuniversity.Ac.Id. (2024). *Prodi SI Bisnis Digital*. Bdb-Sby.Telkomuniversity.Ac.Id.
- Belch George E, & Belch Michael A. (2020). *Advertising And Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective* (12th Ed.). Mcgraw Hill.
- Carlos Magno Mendon, Ca De S'A Ara' Ujo, Ivon Miranda Santos, Edna Dias Canedo, & Aleteia Patricia Favacho De Ara'Ujo. (2019). *Design Thinking Versus Design Sprint: A Comparative Study*. Computer Science Department. https://doi.org/10.1007/978-3-030-23570-3_22
- Cindy Afifah, R. (2024). Perancangan Desain *Prototype* Aplikasi Mobile Transportasi Online Ridesolve Menggunakan Metode Design Sprint.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). A Mixed-Method Approach. In *Writing Center Talk Over Time* (Fifth). SAGE Publication Inc. <https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>
- Creswell John W. (2018). *RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (FIFTH EDITION).
- Defriani, M., Gito Resmi, M., & Jaelani, I. (2021). Uji *Usability* Dengan Metode *Cognitive Walkthrough* Dan *System Usability Scale (Sus)* Pada Situs Web *Stt Wastukancana Usability Test Using Cognitive Walkthrough And System Usability Scale (Sus) Methods On Stt Wastukancana Website*. *Journal Of Information Technology And Computer Science (INTECOMS)*, 4(1). <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i1.2072>

- Defriani, M., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2021). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukancana. *INTECOMS: Journal Of Information Technology And Computer Science*, 4(1), 30–39. <https://doi.org/10.31539/Intecom.V4i1.2072>
- Dwiansyah, Z., Rizaldinata, W., & Fitra Mahesya, A. (2024). Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Interaktif. *JUTISI (Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 12(3), 1701–1712. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v12i3.1544>
- Fajr, F. M., & Setyawan, H. (2022). Proses Mendapatkan Media Partners Pada Penyelenggaraan Perdana Drive-In Senja. *Politeknik Negeri Jakarta*.
- Fauzan, R., Daga, R., Sudirjo, F., Soputra, J. H., Waworuntu, A., Madrianah, Widarman, A., Verawaty, Hasniaty, & Risakotta, T. K. (2023). Produk Dan Merek. In *PT Global Eksekutif Teknologi*.
- Fauzi, A. A., & Pahlevi, T. (2020). *Analisis Hubungan Keaktifan Berorganisasi Terhadap Hasil Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Geeksforgeeks.Org. (2023). What Is A Website ? *Geeksforgeeks.Org*.
- Gustiawan. (2024). *Manajemen Produk Dan Merek*. PT Indonesia Delapan Kreasi Nusa.
- Hadiq, H., Susanto, E. H., & Sari, R. P. (2021). *Prototyping Of Agricultural Education Website Using The Design Sprint Approach*. *CCIT Journal*, 14(1), 28–39. <https://doi.org/10.33050/Ccit.V14i1.1011>
- Haidar, Wong (2024). *Penerapan Metode Brainstorming Untuk Meningkatkan Kognitif Peserta Didik IPS Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung*. 2(2), 202–218. <https://doi.org/10.51903/Pendekar.V2i2.671>
- Hardani Msi, A., Ustiawaty, J., & Juliana Sukmana, D. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Hariz, M., Suci, A., & Martha, D. (2023). Perancangan User Interface Website Informasi Layanan Vaksinasi Dan Perkapalan Menggunakan Metode Goal

- Directed Design. *E-Proceeding Of Engineering*, 10(2), 1901.
- Id.Taximaxim.Com. (2024). *Layanan Maxim*. Id.Taximaxim.Com.
- Ihsan, A. A., Hidayati, U., & Mardinawati, M. (2022). Analisis Kualitas *Website* Dengan Metode *Webqual 4.0* Dan *Importance Performance Analysis*. *Keunis*, 10(2), 29. <https://doi.org/10.32497/Keunis.V10i2.3519>
- Kaban, E., Candra Brata, K., & Hendra Brata, A. (2020). *Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)* (Vol. 4, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Karim, A. (2022). Analisis Bibliometrik Menggunakan Vosviewer Terhadap *Trend Riset Matematika Terapan Di Google Scholar*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* Jakarta, 3(2), 23–33. <https://doi.org/10.21009/Jrpmj.V3i2.22264>
- Kaunang, F. J., Simamata, J., Iskandar, A., Ardiana, D. P., Septiani, R. S., Negara, E. S., & Widyastuti, R. D. (2021). *Konsep Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Kindangen, A. N., Fahrozi, F., Ramaditya, F., Nursanto, A., & Sulaiman, A. K. (2022). Analisis Perancangan Sistem Informasi Event Organisasi Kemahasiswaan Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. *JSI : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 14(1). <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Knapp Jake. (2017). *Sprint: Pecahkan Masalah-Masalah Besar Dan Uji Ide-Ide Baru Hanya Dalam 5 Hari*. BENTANG PUSTAKA.
- Liza Trisnawati, Setiawan, D., & Ryanto, S. (2023). *ANTIDERM Dermatitis Consultation Application User Interface Design Model Using Design Sprint Method*. *Journal International Multidisciplinary*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.58794/Jim.V1i1.193>
- Luturlean, B. S., Prasetyo, A. P., & Saragih, R. (2019). *The Effect Of Human Resource Practice, Perceived Organizational Support And Work-Life Balance In Enhancing Employee's Affective Commitment*. *GATR Journal Of Management And Marketing Review*, 4(4), 242–253.

- [https://doi.org/10.35609/Jmmr.2019.4.4\(3\)](https://doi.org/10.35609/Jmmr.2019.4.4(3))
- Magistretti, S., Dell’Era, C., & Doppio, N. (2020). *Design Sprint For Smes: An Organizational Taxonomy Based On Configuration Theory*. *Management Decision*, 58(9), 1803–1817. <https://doi.org/10.1108/MD-10-2019-1501>
- Marnewick, C., Romero-Torres, A., & Delisle, J. (2024). *Rich Pictures As A Research Method In Project Management – A Way To Engage Practitioners*. *Project Leadership And Society*, 5, 100127. <https://doi.org/10.1016/J.Plas.2024.100127>
- Melegati, J., Nascimento, N., Chanin, R., Sales, A., & Wiese, I. (2024). *Exploring Potential Implications Of Intelligent Tools For Human Aspects Of Software Engineering*. *Proceedings - 2024 IEEE/ACM 17th International Conference On Cooperative And Human Aspects Of Software Engineering*, CHASE 2024, 121–132. <https://doi.org/10.1145/3641822.3641877>
- Meysa Musyarofah, D. (2023). *Perancangan Design Ui/Ux Aplikasi Monitoring Perkembangan Anak Menggunakan Metode Design Sprint*.
- Monitaria Abi Melin, & Baskoro Ery. (2021). *Pengaruh Harga, Pelayanan Dan Promosi Pnline Terhadap Keputusan Pembelian Pada Rumah Makan Gubuk Tiwul*. *Jurnal Manajemen Diversivikasi*.
- Muarif, A., Syarifudin, A., & Hamandia, M. R. (2024). *Analisis Faktor Keberhasilan Event Organizer Dalam Menyelenggarakan Acara (Studi Kasus Cv Soundtrack Indonesia)*. In *Journal Of Business And Halal Industry* (Vol. 1). <https://economics.pubmedia.id/index.php/jbhi>
- Musa, H. G., Fatmawati, I., Nuryakin, & Suyanto, M. (2025). *What Drives Loyalty In Sustainable Tourism? Escapism And Affordability At Central Java’s Heritage Sites*. *Cogent Social Sciences*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/23311886.2025.2482112>
- Nur Amalia, D., & Ali, H. (2023). *Pemanfaatan Laporan Keuangan, Software Dan Brainware Terhadap Pengambilan Keputusan Manajemen*. *JEMSI*, 5(1). <https://doi.org/10.31933/Jemsi>
- Nur Wulandari, D. A., Sunarti, S., & Kuspriyono, T. (2023). *Design UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website UMKM Hendz Florist*

- Aglonema. *Jurnal Infortech*, 5(1), 22–29.
<https://doi.org/10.31294/Infortech.V5i1.15376>
- Nurlailah, E., & Nova Wardani, K. R. (2023). Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Oleh-Oleh Khas Kota Pagaram. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(4), 1175–1185.
<https://doi.org/10.29100/Jipi.V8i4.4006>
- Nuzula Ramadlana, A., Adi Prasetyo, N., & Chika Fransisca, D. (2023a). Perancangan UI/UX Website Pengaduan Wanita Dan Anak Menggunakan Metode Design Thinking. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 12(4), 950–963. <https://doi.org/10.30591/Smartcomp.V12i4.5569>
- Nuzula Ramadlana, A., Adi Prasetyo, N., & Chika Fransisca, D. (2023b). Perancangan UI/UX Website Pengaduan Wanita Dan Anak Menggunakan Metode Design Thinking. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 12(4), 950–963. <https://doi.org/10.30591/Smartcomp.V12i4.5569>
- Olivero, M. A., Morales-Trujillo, L., Domínguez-Mayo, F. J., & Mejías, M. (2019). *Systematic Development Of ERP Modules Using A Model-Driven Strategy Focusing On The Users. WEBIST 2019 - Proceedings Of The 15th International Conference On Web Information Systems And Technologies*, 489–492. <https://doi.org/10.5220/0008516204890492>
- Olsson, H. H., & Bosch, J. (2025). *Strategic Digital Product Management: Nine Approaches. Information And Software Technology*, 177, 107594.
<https://doi.org/10.1016/J.Infsof.2024.107594>
- Prasetyaningsih, S., & Putri Nabila Muchtar, S. (2023). Analisis Perbandingan User Experience Pada Website Dan Aplikasi Mobile Shopee Menggunakan UEQ. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 5(3), 162–170.
<https://doi.org/10.35746/Jtim.V5i3.326>
- Prasetyo, A., Muslimah Az-Zahra, H., & Hendra Brata, A. (2019). Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Pendekatan Design Sprint (Studi Kasus Bimbingan Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5808–5816. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Pratiwi, F. R., & Rachman, A. (2021). Rancang Bangun Iklan *Web Banner Clothing* Menggunakan Google *Web Designer* Pendekatan Metode *Design Sprint*. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 127–141. <https://doi.org/10.33365/Jtk.V15i2.1243>
- Rafi Taqiyuddin, M. N., & Indryanti, B. (2024). Perancangan Aplikasi Laundry Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). <https://doi.org/10.23960/Jitet.V12i2.4266>
- Rahadi, A., Putra Sutrisno, A., Nugroho, F., Desi Hertin, R., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (2024). Analisis Usability UI/UX Pada *Website* Klas Jgu Dengan Metode *System Usability Scale (SUS)*. In *Jurnal Inovasi Keuangan Dan Manajemen* (Vol. 5, Issue 3). <https://ijurnal.com/1/index.php/jikm>
- Rahma Pratiwi, F., & Rachman, A. (2021). Rancang Bangun Iklan *Web Banner Clothing* Menggunakan Google *Web Designer* Pendekatan Metode *Design Sprint*. *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(2).
- Rizka Yusianti, F., Studi Manajemen, P., & Tinggi Ilmu Ekonomi Mahardhika, S. (2023). Pengaruh Sponsorship Dan Media Sosial (Instagram) Terhadap Brand Awareness Pada Try Out Online Nasional Utbk Snbt 2023. & *Kependidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.59639/asik.v1i2.30>
- Rudiawan, H. (2021). Peranan Manajemen Produksi Dalam Menyelaraskan Kinerja Perusahaan. In *Jurnal Manajemen FE-UB* (Vol. 9, Issue 2).
- Saleh, R., & Siagian, A. O. (2020). Sponsorship Dalam Menciptakan Sikap Merek. *Jurnal Bisnis Terapan*, 4(1), 13–22. <https://doi.org/10.24123/Jbt.V4i1.2404>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep Dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun *Layout Web* Dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/infortech156>
- Saunders, M. N. K., Lewis, P., & Thornhill, A. (2023). *Research Methods For Business Students* (Ninth Edit). Pearson Education Limited.
- Sdgs.Bappenas.Go.Id. (2024). *Sdgs KNOWLEDGE HUB*. Sdgs.Bappenas.Go.Id.
- Sena Wahyu Purwanza, S. Kep. , Ners. , M. K., Dr. (Cand) Aditya Wardhana, S. E. , M. M. , M. S., & Tati Hardiyani, S. Kep. , Ns. , M. K. (2022). *Metodologi*

- Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. MEDIA SAINS INDONESIA. <https://www.researchgate.net/publication/363094958>
- Sirait, A. J., Siahaan, C., Peran,), Dalam, O., Mahasiswa, P. K., Sirait, A. J., & Siahaan, C. (2020). Peran Organisasi Dalam Pembentukan Karakter Mahasiswa. *Action Research Literate*, 4(2).
- Smb.Telkomuniversity.Ac.Id. (2024). *S1 Digital Business Fakultas Ekonomi Dan Bisnis*. Smb.Telkomuniversity.Ac.Id.
- Springer, O., & Miler, J. (2022). *A Comprehensive Overview Of Software Product Management Challenges*. *Empirical Software Engineering*, 27(5), 106. <https://doi.org/10.1007/s10664-022-10134-5>
- Sugiyono. (2019). *Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Syamhudi, I. (2024). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Kompetensi, Disiplin Kerja Dan Pengembangan Karir Terhadap Kinerja Pegawai (Studi Kasus Kantor Regional Viii Badan Kepegawaian Negara). *COSTING: Journal Of Economic, Business And Accounting*, 7(6).
- Telkomuniversity.Ac.Id. (2024). *Struktur Organisasi Universitas Telkom*. Telkomuniversity.Ac.Id.
- Utarki, S., Pratama, E. A., & Hellyana, C. M. (2020). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Website* Pada Taman Nasional Gunung Ciremai Jawa Barat. *Indonesian Journal On Software Engineering (IJSE)*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.31294/ijse.v6i1.7950>
- Visi Ari Pratiwi, & Yanda Bara Kusuma. (2024). Strategi Pengelolaan Event, Sponsorship Dan Patnership Serta Konten Media Sosial Pada PT. Telkomsel Surabaya. *Journal Of Management And Social Sciences*, 3(1), 121–129. <https://doi.org/10.55606/jimas.v3i1.985>
- Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak (Pertama)*. CV BUDI UTAMA.
- Wearesocial.Com. (2024). *Laporan Khusus Digital Indonesia 2024*. Wearesocial.Com.
- Wijaya, B. H., Anggun, D., Prasetyo, L., & Asyiqin, A. D. (2022). Analisis Penggunaan *Website* Sebagai Media Komunikasi Efektif: Studi Kasus

Website Bankziska.Org. *Journal Of Islamic Philanthropy And Disaster (JOIPAD)*, 2(1), 80. <https://doi.org/10.21154/Joipad.V2i1.4807>

Wijayanto, H., Kumarahadi, Y. K., & Prabowo, I. A. (2023). Implementasi Model *Waterfall* Dan Pengujian *System Usability Scale* (Sus) Pada Pembuatan *Website* Program Studi Informatika Berbasis Wordpress. *Indonesian Journal Of Business Intelligence* (IJUBI), 6(1). <https://doi.org/10.21927/Ijubi.V6i1.3375>

Zulfa Hasanah. (2023). Manajemen Organisasi Dalam Membentuk Karakter Di Himpunan Mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan.

Halaman ini sengaja dikosongkan