

DAFTAR PUSTAKA

- Afdiansyah, M., Permanasari, I. E., & Hidayah, D. (2020). *Perancangan prototipe antarmuka pengguna berbasis user-centered design untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi pembelajaran anatomi kepala manusia*. Repository UGM.
- AHASS Honda Care. (2023). *Laporan penerapan teknologi digital dalam layanan otomotif*. Jakarta: PT Astra Honda Motor.
- Asosiasi Industri Sepeda Motor Indonesia (AISI). (2023, Januari). *Laporan pasar sepeda motor Indonesia 2023*. Diakses pada 12 November 2024, dari <https://www.aisi.or.id>
- Astra Otoshop. (2024, 6 Juni). *Panduan servis sepeda motor: Servis besar*. Diakses 14 November 2024, dari <https://www.astraotoshop.com/panduan-servis>
- ASTRA Otoshop. (2024). *Tips Servis Motor Honda Vario 150: Perawatan Motor*. Diakses Pada 2 Januari, 2025, dari <https://astraotoshop.com/article/perawatan-motor-honda-vario>
- Badan Pusat Statistik (2024, 20 Februari). *Jumlah Kendaraan Bermotor Menurut Provinsi dan Jenis Kendaraan(unit), 2023*. Diakses pada 15 September 2024, dari <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/VjJ3NGRGa3dkRk5MTIU1bVNFOTVVbmQyVURSTVFUMDkjMw==/jumlah-kendaraan-bermotor-menurut-provinsi-dan-jenis-kendaraan--unit---2023.html>
- Brown, T. (2008). *Design thinking*. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.
- Chairunissa, H., Prabawa, B., & Diena Yudiarti, dan. (2023). PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PENGUKURAN KINERJA DOSEN. 10(6), 11673
- CNN Indonesia (2024, 5 Oktober). *Jumlah Kendaraan di Indonesia Tembus 164 Juta Unit, 83 Persen Motor*. Diakses pada 15 September 2024, dari <https://www.cnnindonesia.com/otomotif/20241004133318-579-1151516/jumlah-kendaraan-di-indonesia-tembus-164-juta-unit-83-persen-motor>

- Creswell, J. W. (2005). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (2nd ed.)*. New Jersey: Pearson Education.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran; Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- dephub.go.id. (2021). *Korban Kecelakaan Lalin Didominasi Usia Produktif, Menhub Ajak Para Pelajar Selalu Disiplin Berlalu Lintas dan Utamakan Aspek Keselamatan*. Diakses Pada 2 Januari, 2025 dari <https://dephub.go.id/post/read/korban-kecelakaan-lalin-didominasi-usia-produktif-menhub-ajak-para-pelajar-selalu-disiplin-berlalu-lintas-dan-utamakan-aspek-keselamatan>
- Destiansyah, P. T., Ramadhan, P. S., & Yakub, S. (2022). Penerapan Teorema Bayes untuk Mendeteksi Kerusakan Mesin Sepeda Motor. *Jurnal Sistem Informasi TGD*, 1(2), 73-79
- Dwifa, M. B., Sasue, R. R. O., Dwipayana, A. D., Ahmad, R., Nutiyasa, G. B. E., Fitasari, Y., & Suraharta, I. M. (2021). Servis sepeda motor murah sebagai upaya peningkatan skills taruna Politeknik Transportasi Darat Bali di Desa Batubulan. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Semangat Nyata untuk Mengabdi (JKPM Senyum)*, 1(2), 59–66.
- Farijihani, R. (2024). User testing dalam pengembangan produk digital: Metode dan implementasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(1), 23-30.
- Gaikindo (2023, 27 Desember). *Kecelakaan Lalu-Lintas 2023 Naik, Jawa Timur Tertinggi*. Diakses pada 15 September 2024, dari <https://www.gaikindo.or.id/kecelakaan-lalu-lintas-2023-naik-jawa-timur-tertinggi/>
- Gede, I. M., Putra, A. A., & Dewi, N. K. (2022). Perancangan user interface aplikasi mobile berbasis Android untuk peningkatan pengalaman pengguna. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1), 45-53.
- Goldstein, E. B., & Brockmole, J. R. (2022). *Sensation and perception (11th ed.)*. Cengage Learning.

- Gramedia. (2024). Prototype adalah: Pengertian, manfaat, tujuan, dan contohnya. Diakses pada 4 Januari 2025, dari <https://www.gramedia.com/literasi/prototype/>
- Halim, R. (2017). *Efisiensi bahan bakar pada sepeda motor bebek: Studi dan analisis*. Bandung: Penerbit Teknik Otomotif.
- Henshaw, J. (2018). *Motorcycle types and designs: An overview*. New York: Motorbooks International.
- Himawan, A. (2020). *Pengantar user experience: Membangun pengalaman pengguna yang efektif pada aplikasi dan website*. Jakarta: Penerbit Media Komputasi.
- Holtzchue, L. (2017). *Color for impact: How to use color to communicate your message*. New York: Allworth Press.
- Hondaistimewa. (2024). *Astra Motor Yogyakarta dan Aplikasi Motorku X “Gebyar Honda Istimewa” Sambut Awal Tahun, Honda BeAT jadi Hadiah Utamanya*. Diakses pada 20 Juli, 2025 dari <https://hondaistimewa.id/index.php/berita/astra-motor-yogyakarta-dan-aplikasi-motorku-x-gebyar-honda-istimewa-sambut-awal-tahun-honda-beat-jadi-hadiah-utamanya>
- Irdanadi, A. (2017). Moda transportasi sepeda motor. *Jurnal Transportasi*, 5(2), 125-130.
- Irsan, M. (2015). *Rancang bangun aplikasi mobile notifikasi berbasis Android untuk mendukung kinerja di instansi pemerintahan* [Skripsi, Universitas Tanjungpura]. Repository Universitas
- Kautsar, W., Wafiyah, D. A. S. G., Paramitha, A. A. I. I., & Putra, A. A. G. A. M. (2020). Penggunaan user persona untuk evaluasi dan meningkatkan ekspektasi pengguna dalam kebutuhan sistem informasi akademik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(1).
- Kementrian Perhubungan Republik Indonesia (2021). *Korban Kecelakaan Lalin Didominasi Usia Produktif, Menhub Ajak Para Pelajar Selalu Disiplin Berlalu Lintas dan Utamakan Aspek Keselamatan*. Diakses Pada 2 Januari, 2025, Dari <https://dephub.go.id/post/read/korban-kecelakaan-lalin->

didominasi-usia-produktif,-menhub-ajak-para-pelajar-selalu-disiplin-berlalu-lintas-dan-utamakan-aspek-keselamatan

Kementerian Perhubungan Republik Indonesia. (2023). *Laporan kecelakaan lalu lintas tahun 2023*. Diakses pada 12 November dari <https://www.dephub.go.id>

Kemp, S. (2023, 9 Februari). *Digital 2023: Indonesia*, Diakses pada 17 September 2024, dari <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>

Marikxon. (2018). Apa itu startup: Pengertian dan perkembangan bisnis startup di Indonesia. Mapping & Database Startup Indonesia 2018. Diakses pada 8 Desember 2024, dari <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/17392>

Moladin. (2023). *Laporan perkembangan pengguna layanan otomotif online*. Diakses pada 14 November 2024, dari <https://www.moladin.com>

Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: PT. Alfabeta.

NaikMotor.com. (2024). *Pengguna Aplikasi Wahana Honda Meningkat Hampir 73 Persen*. Diakses pada 20 Juli 2025, dari <https://www.naikmotor.com/237079/pengguna-aplikasi-wahana-honda-meningkat-hampir-73-persen/>

Nurmutia, E. (2025, 20 Februari) *Banyak inovasi, BRImo jadi aplikasi perbankan terpopuler di Indonesia*, Diakses pada 25 April 2025 dari <https://www.cnbcindonesia.com/market/20250220122415-17-612177/banyak-inovasi-brimo-jadi-aplikasi-perbankan-terpopuler-di-indonesia#:~:text=Perlu%20diketahui%2C%20Indonesia%20menempati%20posisi,dan%20tahun%202024%20menunjukkan%20peningkatan.>

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2014). *Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers*. Geneva: Wiley.

PT Astra Otoparts, (2023) *Laporan Tahunan, Grow Thru Digitalization & Excellence, Reach The New Height*. Diakses pada 20 Juli 2025 dari <https://www.astra-otoparts.com/Content/PDF/Annual-Reports/0annual-report-pt-astra-otoparts-tbk-2023.pdf>

- Putra, W. E., Widiyanto, F. A., & Fatma, Y. (2019). Sistem informasi geografis pencarian rute bengkel sepeda motor menggunakan metode Floyd-Warshall. *Prosiding Seminar Nasional Computation Technology and its Application*, 1(1), 59–66.
- Rahardi, R. (2013). *Desain komunikasi visual: Prinsip dan penerapan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan UI/UX aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(2), 219–237.
- Rispuwandi, A., Sari, D. P., & Nugroho, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis komputer untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 150-160.
- Rohmah, I. I. T., Saleh, M., Faridi, A., & Fitriati, S. W. (2020). Pengembangan flipped classroom dalam pembelajaran berbasis mobile. *Jurnal PETIK*, 6(2), 123-135.
- Rusman, Y., Riyana, C., Kurniawan, D., & Rahman, A. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santoso, A. (2019). *Adaptasi motor bebek di berbagai medan jalan*. Jakarta: Penerbit Otomotif Nusantara.
- Shaikh, S., & Lenz, R. K. (2020). *To be serif or sans serif: The impact of typography on the perception of digital news sources*. *Visual Communication Quarterly*, 27(2), 81–92.
- Siregar, M. (2016). *Pengantar teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Soemarno, B. A. A. (2012). *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Soedarmo, B. (2008). *Teknologi sepeda motor matic*. Yogyakarta: Penerbit Teknik Otomotif.

- Suryanto, A., Dwiputra, V. S., Kuncoro, B. N., Andianingsari, D., & Pratama, S. A. (2024). Analisis peramalan ketersediaan sparepart menggunakan metode moving averages pada PT United Tractors Tbk Jakarta. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Industri (IMTechno)*, 5(2).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Interpretatif, Interaktif, dan Konstruktif*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D edisi revisi*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Suyitno, S. (2016). Pengembangan multimedia interaktif pengukuran teknik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 101–109.
- Sudarmadi, M. S. (2011). *Desain identitas visual: Teori dan praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukendro, A. (2015). *Sepeda motor di Indonesia: Sejarah dan perkembangan*. Jakarta: Penerbit Nusantara.
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does color matter on web user interface design? *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 11(1), 17–24.
- Utami, I. F. (2015). *Perancangan layout feed Instagram Akademi Marketplace [Laporan Kerja Praktik, Universitas Dinamika]*. Repository Universitas Dinamika.
- Wahanaartha. (2024). *Setahun Terakhir, Jumlah Unduhan Aplikasi Wahana Honda Meningkat Hampir 73 Persen*. Diakses pada 20 Juli 2025, dari <https://www.wahanaartha.com/wahanaartha/News/view/65b32b53-c840-4dc9-8542-0291c0a80c36>
- Wahyu, A., Santoso, B., & Putri, C. (2023). Pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk peningkatan layanan pendidikan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 12(1), 45-54.

- Wantoro, A., & Cahyadi, A. (2021). *Desain antarmuka pengguna: Prinsip dan penerapan dalam pengembangan aplikasi mobile*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Yasa, K. A., Sutaya, I. W., & Ariawan, K. U. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi elektro listrik untuk kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2), 199-208.