

DAFTAR PUSTAKA

- Brooke, J. (1996). SUS: A “quick and dirty” usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & A. L. McClelland (Eds.), *Usability Evaluation in Industry* (pp. 189–194). London: Taylor & Francis.
- Dwiansyah, Z., Rizaldinata, W., Mahesya, A. F., & Junadhi. (2023). Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Interaktif. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 12(3), 1701–1712
- E. H. Sukma, F. Amalia, H. I. A. Ranggana, P. P. Septiani, R. D. Albani, and F. Siswajanthy, “Praktik affiliate marketing pada platform e-commerce dalam tinjauan hukum ekonomi Indonesia,” *CAUSA: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, vol. 2, no. 2, 2024. [Online].
- Knapp, Jake. (2019). The Design Sprint - GV. Retrieved August 2020, from Google Ventures: <https://www.gv.com/sprint/>
- Setiawan, I., & Santoso. (2024). *Rancang bangun aplikasi jual beli barang bekas online*. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(1), 1–7. Universitas Logistik dan Bisnis Internasional.
- Sutanto, Ryan P. 2021. “Design Sprint dalam Kuliah: Eksplorasi Metode Pembelajaran Baru pada Mata Kuliah *Design Thinking*.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, Vol. 21, No. 1, hlm. 8–16. DOI: