

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. G. A. Halawa, B. M. Suprayogi, dan R. A. Siswanto, “Perancangan Komik Strip Sebagai Media Informasi Bahaya Konsumsi Gula Berlebih Bagi Kesehatan,” *eProceedings of Art & Design*, vol. 10, no. 6, 2023.
- [2] D. H. and R. M. and M. U. Pratiwi, “Gambaran Pengetahuan Gizi, Asupan Energi, dan Status Gizi pada Anak Usia Sekolah di SD Kartika XIX-4 Kota Cimahi,” Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung, 2021.
- [3] L. Sajawandi, “Pengaruh obesitas pada perkembangan siswa sekolah dasar dan penanganannya dari pihak sekolah dan keluarga,” *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, vol. 1, no. 2, hlm. 34–46, 2015.
- [4] D. Ayu dan O. Handayani, “Diary Teratas (Terapi Anak Obesitas) Dalam Perubahan Perilaku Gizi Siswa Sekolah Dasar,” *Unnes Journal of Public Health*, vol. 5, hlm. 167, Apr 2016, doi: 10.15294/ujph.v5i2.10125.
- [5] W. Priawantiputri, M. Rahmat, dan A. I. Purnawan, “Efektivitas pendidikan gizi dengan media kartu edukasi gizi terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan perilaku makanan jajanan anak sekolah dasar,” *Jurnal Kesehatan*, vol. 10, no. 3, hlm. 374–381, 2019.
- [6] D. A. Megawaty, D. Damayanti, Z. S. Assubhi, dan M. A. Assuja, “Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Komputasi*, vol. 9, no. 1, hlm. 58–66, 2021.
- [7] F. Haswan dan N. W. Al-Hafiz, “Aplikasi game edukasi ilmu pengetahuan alam,” *Riau Journal of computer science*, vol. 3, no. 1, hlm. 31–40, 2017.
- [8] P. Prud’homme van Reine, “The culture of design thinking for innovation,” *Journal of Innovation Management*, vol. 5, no. 2, hlm. 56–80, 2017.
- [9] H. Lutfi, “Desain Interaksi GIM Edukasi Tentang Pelestarian Ekosistem Bahari Menggunakan Metode Design Thinking,” 2019.
- [10] J. A. Putra, M. Y. Auliya, dan F. Adnan, “Perancangan Desain User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Metode Design Thinking,” *Bulletin of Computer Science Research*, vol. 3, no. 2, hlm. 183–190, 2023.

- [11] N. Nurkholis, “Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi,” *Jurnal kependidikan*, vol. 1, no. 1, hlm. 24–44, 2013.
- [12] A. Taufiq, “Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar,” *Pendidikan Anak Di SD*, vol. 1, no. 1, hlm. 1–37, 2014.
- [13] B. Sutomo dan D. yanti Anggraini, *Menu sehat alami untuk batita & balita*. DeMedia, 2010.
- [14] B. A. Kodyat, “Pedoman Gizi Seimbang 2014,” *Permenkes Ri*, (41), 2014.
- [15] H. Hambali, W. Y. Rukman, M. Wajdi, dan U. Hambali, “Gerakan Isi Piringku Penuhi Gizi Sehat Dan Seimbang Anak Usia Dini Di Desa Tellumpanuae Kabupaten Maros,” *Jurnal Abdimas Indonesia*, vol. 1, no. 3, hlm. 124–128, 2021.
- [16] M. T. Umasugi, “Sosialisasi dan Edukasi Pemberian Vaksin Sebagai Upaya Trust Pada Masyarakat Kota Ambon,” *Journal of Human and Education (JAHE)*, vol. 1, no. 2, hlm. 5–7, 2021.
- [17] N. K. Dewi, S. Aripin, R. K. Hondro, dan A. Fau, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Game Untuk Anak Usia 5-10 Tahun Menggunakan Metode ARAS,” dalam *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 2019.
- [18] H. Gunawan, D. Virgio, dan Haryanto, “Perbedaan Antara Game Kasual dan Game Kompetitif Terhadap Perkembangan Jumlah Pemain Game Online Serta Pengaruh Genre Tersebut Bagi Para Pemainnya,” Jan 2022.
- [19] F. Ma’ruf, “Pengembangan game edukasi berbasis flash sebagai sarana belajar siswa PAUD,” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, vol. 2, no. 3, hlm. 143–147, 2021.
- [20] R. A. Rahman dan D. Tresnawati, “Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia,” *Jurnal Algoritma*, vol. 13, no. 1, hlm. 184–190, 2016.
- [21] B. Widuroyekti, H. Luluk, dan Iswati, “Meningkatkan Literasi Bahasa pada Anak Usia Dini Melalui Media Game Edukasi,” *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, hlm. 62–73, Agu 2023, doi: 10.19105/kiddo.v4i2.10204.

- [22] D. Tulasi, “Merunut Pemahaman Taksonomi Bloom: Suatu Kontemplasi Filosofis,” *Humaniora*, vol. 1, no. 2, hlm. 359–371, 2010.
- [23] H. Sharp, J. Preece, dan Y. Rogers, “Interaction design: beyond human-computer interaction,” 2019, *John Wiley & Sons, Inc.*
- [24] H. Himawan dan M. Yanu F, “Interface User Experience,” 2020, *Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.*
- [25] A. F. M. Candra, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Prototipe Aplikasi Berbasis Web Sistem Peminjaman Dokumen Arsip Di Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Jawa Timur,” *PRAJA observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik (e-ISSN: 2797-0469)*, vol. 3, no. 02, hlm. 196–205, 2023.
- [26] E. F. Rahmawati, A. Ayuningtyas, dan T. Sagirani, “Penerapan Metode Double Diamond pada Desain User Interface Website: The Implementation of the Double Diamond Method on the Design User Interface Website,” *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 11, no. 1, hlm. 11–22, 2022.
- [27] R. W. Naim, H. Fabroyir, dan R. J. Akbar, “Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Marketplace Berdasarkan Design Thinking,” *Jurnal Teknik ITS*, vol. 10, no. 2, hlm. A153–A160, 2021.
- [28] N. 'Babich, “Prototyping: Guide For Designers,” UX Planet. Diakses: 7 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://uxplanet.org/prototyping-guide-for-designers-b27e5d6672d7>
- [29] H. Henriyadi dan R. Mulyati, “Usability Testing Sistem Informasi: Studi Kasus Pada Aplikasi Repositori Publikasi Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian,” *Jurnal Perpustakaan Pertanian*, vol. 23, no. 2, hlm. 54–63, 2014.
- [30] S. Wardani, I. G. M. Darmawiguna, dan N. Sugihartini, “Usability Testing Sesuai Dengan ISO 9241-11 Pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa,” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 8, hlm. 356, Jul 2019, doi: 10.23887/karmapati.v8i2.18400.

- [31] P. D. W. Ayu, “Analisis pengukuran tingkat efektivitas dan efisiensi sistem informasi manajemen surat STIKOM Bali,” *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, vol. 11, no. 2, hlm. 99–109, 2017.
- [32] J. Brooke, “SUS -- a quick and dirty usability scale,” 1996, hlm. 189–194.
- [33] I. A. H.N, P. I. Nugroho, dan R. Ferdiana, “Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale,” *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi*, vol. 17, no. 1, hlm. 31–38, 2015.
- [34] E. Susilo, “Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability,” <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>.
- [35] B. Wiguna dan D. Kurniawan, “Analisis Penerapan Design Thinking Untuk Menampilkan Brand Image Instagram Grocie. Id,” *Jurnal DKV Adiwarna*, vol. 1, hlm. 9, 2022.
- [36] R. Ananda, “Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 1, no. 1, hlm. 1–10, 2019.