

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bhuana, G. B. E., Kharisma, A. P. and Fanani, L. (2019). Rancang Bangun Prototipe Aplikasi Konsultasi Menu Makanan Berbasis Mobile Bagi Penderita Penyakit Diabetes Menggunakan Metode Harris Benedict. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3 (1).
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2):29–40.
- Brown, T. dan Katz, B. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: NY: Harper Collins.
- CDC. (2022). About Chronic Disease, Cemter for Disease Control and Prevention <https://www.cdc.gov/chronicdisease/> Diakses tanggal: 17 Juli 2022.
- Dai, A. (2022). The Beginner's Guide to User Flow in UX Design, UX Planet <Dhttps://uxplanet.org/>. Diakses tanggal 20 Juni 2022.
- Dam, R. and Siang, T. (2021) *Design Thinking, Interaction Design Foundation*. Dam, R. dan Siang, T. (2021). Design Thinking, Interaction Design Foundation <https://www.interaction-design.org/>. Diakses tanggal 20 Juni 2022.
- Deitte, L. A. dan Omary, R. A. (2019). The power of design thinking in medical education. *Academic radiology*, 26(10): 1417–1420.
- Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Dinamik*, 13(2).
- Fabbrocini, G. *et al.* (2011). Teledermatology: from prevention to diagnosis of nonmelanoma and melanoma skin cancer. *International journal of telemedicine and applications*.
- Fahrudin, R. dan Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development'. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*. 8(1): 35–44.
- Hadafi, M. S. dan Herlambang, B. A. (2021). Pengembangan UI/UX Design Studi Kasus Aplikasi Campaign Menggunakan Metode Design Thinking. *In Science and Engineering National Seminar*. 6 (1): 297–307.
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) pada Wireframe Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*. 2(1): 43–47.

- Huda, N. (2019). Implementasi Metode Usability Testinf dengan System Usability Scale dalam Penilaian Website RS Siloan Palembang. *Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*, 6.
- PERKENI. (2021). *Pedoman Pengelolaan dan Pencegahan Diabetes Melitus Tipe 2 di Indonesia*. PB PERKENI.
- International Diabetes Federation (2021) *IDF Atlas 10th Edition*.
- Iskandar, R. (2017). Desain Basis Data Relasional Dinas Kesehatan Kota Sabang. *Journal of Information Systems for Public Health*, 2(3).
- Joefrie, Y. Y. dan Kalatiku, P. P. (2012). Desain Basis Data Sistem Informasi Akademik di Fakultas Teknik Universitas Tadulako. *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2(21): 190–194.
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). Berapa Kebutuhan Kalori Anda Per Hari?. Infodatin.
- Kementerian Kesehatan RI. (2019). Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 20 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Telemedicine Antar Fasilitas Pelayanan Kesehatan.
- Kementerian Kesehatan RI. (2020). Penyelenggaraan Pelayanan Kesehatan Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Rangka Pencegahan Penyebaran COVID-19.
- Kementerian Kesehatan RI. (2020). Tetap Produktif, Cegah, dan Atasi Diabetes Melitus. INFODATIN.
- Kementerian Kesehatan RI. (2021). Pedoman Pelayanan Kesehatan Melalui Telemedicine pada Masa Pandemi COVID-19.
- Mejtoft, T. (2018). How Many Participants Are Needed When Usability Testing Physical Products?. *Thesis*. Umea Univesity.
- NCOA. (2021). The Top 10 Most Common Chronic Conditions in Older Adults, National Council On Aging <https://www.ncoa.org/article/the-top-10-most-common-chronic-conditions-in-older-adults> Diakses tanggal: 17 Juli 2022.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Purwanti, O. S. (2020). Strategi Pningkatan Kualitas Kesehatan Pasien Kronis di Era New Normal. *Proceeding on Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta (Profesi Ners XXII)*.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R. dan 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.

- Saputri, V. N. (2021). Perancangan Aplikasi Berbasis Mobile Petik Ganda DiabtesCOUNTER Petik Ganda Bagi Penderita Diabetes Mellitus. *Tugas Akhir*. Universitas Gadjah Mada.
- Setyono, A., Alam, M. J., & Eswaran, C. (2014). Mobile Telemedicine System Application For Telediagnosis Using Multimedia Messaging Service Technology. *International Journal of Wireless and Mobile Computing*. 7(4): 348-361.
- Sharfina, Z. dan Santoso, H. B. (2016). An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS). *ICACIS*.
- Sulistyowati, A. (2018). *Pemeriksaan Tanda-Tanda Vital*. Sidoarjo: Akademi Keperawatan Kerta Cendekia Sidoarjo.
- Vitoratos, C. (2022). User Flow VS Flowchart: Similarities and Differences of Two Commonly Mixed-up Diagrams, Overflow Storybook <https://blog.overflow.io/>. Diakses tanggal 20 Juni 2022.
- Whitten, J. L., Bentley, L. D. dan Dittman, K. C. (2004). *Metode Desain & Analisis Sistem*. Yogyakarta: Andi.
- WHO. (2020). Coronavirus Disease (COVID-19).
- Wibawanto, J. L. dan Bentley, L. D. (2018). Desain Antarmuka pada Game Edukasi. *Jurnal Imanjinasi*. 12(2): 57–64.
- Wolniak, R. (2017). The Design Thinking Method and Its Stages. *Systemy Wspomagania w Inżynierii Produkcji*.
- Yanto, R. (2016). *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Deepublish.