

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7963-7972.
- Bichard, J.-A., & Gheerawo, R. (2011). The Ethnography in Design. Dalam A. Clarke, *Design Anthropology: Object Culture in The 21st Century* (hal. 45). New York: Springer Vienna.
- BPMPK - KEMDIKBUD. (t.thn.). *Dampak Iptek Terhadap Perubahan Tata Nilai pada Diri Individu*. Diambil kembali dari BPMPK - KEMENDIKBUD: <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/produk-files/kontenkm/km2016/KM201637/materi1.html>
- Clarke, A. (2011). *Design Anthropology: Object Culture in The 21st Century*. New York: Springer Vienna.
- DailySocial. (2020). *Edtech Report 2020*. Diambil kembali dari DailySocial: <https://dailysocial.id/research/edtech-report-2020>
- Drazin, A. (2012). Design Anthropology: Working on, with and for Digital Technologies. Dalam A. Heather, & D. Miller, *Digital Anthropology* (hal. 247). London, New York: Berg.
- Edi Susilo. (2019, March 7). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. Diambil kembali dari Edisusilo.com: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Edi Susilo. (2019, Maret 11). *Cara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Uji UX*. Diambil kembali dari Edi Susilo: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/>
- Faressi, T., Dewi, R., & Sianturi, R. (2022). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Manajemen Media Sosial untuk Online Shop berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2372-2381.
- Gregory, S. (2018). Design Anthropology as Social Design Process. *Journal of Business Anthropology*, 1-25.
- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). *Penelitian Kualitatif: Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. Purwokerto: Pena Persada.
- Hardach, S. (2021, Januari 10). *Covid-19: Pelajar Bahasa Asing Meningkatkan Saat Pandemi, Mengapa?* Diambil kembali dari BBC News Indonesia: <https://www.bbc.com/indonesia/vert-fut-55556040>
- Hartzani, A. (2021). Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital OVO Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *SKRIPSI*.

- Hidayah, S. (2012). Antropologi Digital dan Hiperteks: Sebuah Pembahasan Awal. *Ranah*, 2-10.
- Hine, C. (2017). From Virtual Ethnography to The Embedded, Embodied, Everyday Internet. Dalam L. Hjorth, H. Horst, A. Galloway, & G. Bell, *The Routledge Companion to Digital Ethnography*. New York: Taylor & Francis.
- Huda, M. N., Mulyono, Rosyida, I., & Wardono. (2019). Kemandirian Belajar Berbantuan Mobile Learning. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 798-806.
- IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. Canada.
- Irawan. (2022, April 26). *Minat Belajar Bahasa Asing Meningkat, dengan Catatan*. Diambil kembali dari Hypeabis: <https://hypeabis.id/read/12703/minat-belajar-bahasa-asing-meningkat-dengan-catatan>
- KEMENDIKBUD. (2020, Desember 11). *Penguasaan Bahasa Asing, Kunci Unggul ASEAN dalam Kompetisi Global*. Diambil kembali dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/12/penguasaan-bahasa-asing-kunci-unggul-asean-dalam-kompetisi-global>
- Koentjaraningrat. (1985). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Koentjaraningrat, P. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Liliweri, A. (2009). *Dasar-Dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moran, K. (2019, Desember 1). *Usability Testing 101*. Diambil kembali dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Norman, D., & Spencer, E. (2019, January 3). *Community-Based, Human-Centered Design*. Diambil kembali dari jnd.org: <https://jnd.org/community-based-human-centered-design/>
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 83-93.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, J., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Los Angeles: SAGE.
- Quah, D. (2003). Digital Goods and the New Economy. *New Economy Handbook*, 289-321.
- Ramadhan, E. G. (2017, Juli 23). *Human Centered Design*. Diambil kembali dari Medium: <https://medium.com/codelabs-unikom/human-centered-design-bfddadd95396>
- Savanti, K. (2021, April 19). *System Usability Scale (SUS): Sebuah Metrik untuk Mengukur Kebergunaan*. Diambil kembali dari Medium: <https://medium.com/hoomix/system-usability-scale-sus-sebuah-metrik-untuk-mengukur-kebergunaan-6a8e43359c6f>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *SIMBOLIKA*, 67-72.

- Sharfina, Z., & Santoso, H. (2016). An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS). *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSYS*, 145-148.
- Spradley, J. (1980). *Participant Observation*. New York: Holt, Rineheart and Winston.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sumarto. (2019). Budaya, Pemahaman, dan Penerapannya "Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian, dan Teknologi". *Jurnal Literasiologi*, 144-159.
- Tullis, T., & Albert, W. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. Boston: Morgan Kaufmann.
- Tunstall, E. D. (2013). Decolonizing Design Innovation: Design Anthropology, Critical Anthropology, and Indigenous Knowledge. Dalam W. Gunn, T. Otto, & R. C. Smith, *Design Anthropology: Theory and Practice* (hal. 232). London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury.
- Wijaya, C. V. (2021, Juni 9). *Apa Itu Masyarakat Digital dan Apa Saja Contoh Masyarakat Digital*. Diambil kembali dari Adjar.id: <https://adjar.grid.id/read/542729060/apa-itu-masyarakat-digital-dan-apa-saja-contoh-masyarakat-digital?page=all>
- Zamzami, A. (2021, November 30). *Minat Mempelajari Bahasa Inggris di Indonesia Menurun*. Diambil kembali dari SuaraTernate: <https://ternate.pikiran-rakyat.com/ragam/pr-2063127431/minat-mempelajari-bahasa-inggris-di-indonesia-menurun>