

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, R. (2020). Metode Dasar Belajar Bahasa Mandarin. President University.
https://www.researchgate.net/profile/Riyanto-Adji/publication/366507202_METODE_DASAR_BELAJAR_BAHASA_MANDARIN/links/63a450ee097c7832ca58f6d3/METODE-DASAR-BELAJAR-BAHASA-MANDARIN.pdf
- Agam, R., Achmad Khan, A., Alsauqi, R., Darwis, M., & Trisari, W. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 273–285.
- Alamsyah, J., Artamevia, K., & Siraj, M. (2024). Market Share dari Sistem Operasi Mobile Mobile Operating System Market Share. <https://informatics.uii.ac.id/2024/01/10/perbandingan-keunggulan-dan-kelemahan-android-dan-ios-fitur-ui-keamanan/>
- Arya, P., & Astawa, S. (2022). GAYA HIDUP, HARGA, DAN KEPUTUSAN PEMBELIAN SPOTIFY PREMIUM. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 4(3).
- Badan Riset dan Inovasi Nasional. (2023, Oktober). BRIN - BRI 2023. <https://www.brin.go.id/news/116170/indonesia-tiongkok-tingkatkan-hubungan-dalam-proyek-pembangunan-infrastruktur-skala-global>
- Chinese Testing International. (2009). Website HSK dan BCT. <https://www.chinesetest.cn>
- Dirjen, S. K., Riset, P., Pengembangan, D., Dikti, R., Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Wahyu Iriananda, S., & Andarwati, M. (2018). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 219–228.
- Djangi, P. (2024). The real history behind the legend of Sun Wukong, China's Monkey King. <https://www.nationalgeographic.com/history/article/who-is-sun-wukong-monkey-king>
- Dwi, K., Mentari, P., & Anggalih, N. N. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI MOBILE PERAWATAN KULIT MENGGUNAKAN MATERIAL DESIGN GUIDELINES. *Jurnal Barik*, 3(3), 150–159. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Fernando, M. T., Ariyani, R., Ferdian Hutabarat, B., Aryani, R., & Hutabarat, B. F. (2025). PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE WEBSITE

JURNAL ONLINE UNIVERSITAS JAMBI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. Dalam Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik (JSR) (Vol. 9, Nomor 1). <http://ojsamik.amikmitragama.ac.id>

Fernandy, H., Aunilah, M. F. R., & Ali, I. (2022). PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI KARTU TANDA ANGGOTA NAHDLATUL ULAMA (KARTANU). JURNAL PUBLIKASI ILMU KOMPUTER DAN MULTIMEDIA.

Gao, J. (2023). Task-based Language Teaching in the Chinese Classroom Task-based Language Teaching in the Chinese Classroom Part of the Bilingual, Multilingual, and Multicultural Education Commons, and the Chinese Studies Commons. In Chinese Language Teaching Methodology and Technology (Vol. 6). <https://engagedscholarship.csuohio.edu/cltmt>

Haller, Karen. (2019). The little book of colour: how to use the psychology of colour to transform your life. Penguin Life, an imprint of Penguin Books.

Hamidli, N. (2023). Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles.

Harlim, K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. Dalam Journal of Information Technology Ampera (Vol. 3, Nomor 2). <https://journal-computing.org/index.php/journal-ita/index>

Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. Jurnal Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

Intan Kirana Sari, K., Nengah Sudika Negara, I., & Alit Kumala Dewi, dan. (2022). PERANCANGAN FONT DAN KEMASAN DIGITAL FONT COMPOSITE UNTUK NIRMANA VISUAL DI HYDRIC DESIGN STUDIO.

Interaction Design Foundation. (2016, Mei 25). What is Design Thinking? | IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking?srsId=AfmBOor2YYgxreNUpdvW79Dh62CeOhCQz1ZYZW73SGaThdz5FWHb6BvWm>

Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, Juni 6). What is Color Theory?. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

International Center for Language Studies. (2024, Agustus 20). Most spoken languages in the world. <https://www.icls.edu/blog/most-spoken-languages-in-the-world>

- John W. Creswell, & Timothy Guetterman. (2018). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (6 ed.). Pearson Education.
- Karvily, L., & Zaadi, F. (2025). Strategi Promosi Wisata Menggunakan Sosial Media Instagram di Lombok Timur. <https://doi.org/10.37216/al-ittisholi.v1i1.1532>
- Kementerian Pendidikan Republik Rakyat Tiongkok. (2021). 国际中文教育中文水平等级标准.
- Kumar, J., & Herger, M. (2013). *Gamification at Work: Designing Engaging Business Software* | IxDF. Interaction Design Foundation - IxDF.
- Landa, R. (2017). *Graphic Design Solutions*. Cengage.
- Mardasari, O. R., Ventivani, A., & Muyassaroh, L. U. (2022). Peningkatan Kemampuan Bahasa Mandarin Bagi Karyawan Pt. World Innovative Telecommunication (OPPO Smartphone). *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 655–661. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.8378>
- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality (Vol. 3, Nomor 1).
- Murdowo, D., Rachmawati, R., Adriyanto, A. R., & Prahara, G. A. (2021). Perancangan Prototipe Mobile Learning “Wawasan Kebangsaan” berbasis Android bagi Milenial sebagai Solusi Pembelajaran Situasi Pandemi. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 375–388. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4517>
- Nahla, F., Guspayane, S., Qurratal Jamilah, A., Rohyanti Zulaikha, S., Ilmu Perpustakaan dan Informasi, K., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2024). Analisis Usability Desain Interface (UI) dengan Menggunakan Metode Heuristics pada Website Perpustakaan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam*, 03(1), 76–83. <https://doi.org/10.31958/jipis>
- Narizki, M. J., Widyanto, R. A., & Prabowo, N. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1127–1135. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3652>
- Nur Azis, Gali Pribadi, & Manda Savitrie Nurcahya. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*.

- Nurtsani, N., & Sarvia, E. (2022). Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods). *Journal of Integrated System*, 5(1), 27–48. <https://doi.org/10.28932/jis.v5i1.4476>
- Oktavianus, M., Marlina, E., Tumiwa, J., & Djamro, R. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Dasar Bahasa Mandarin.
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Jurnal IMAJI*, 90–97. <https://doi.org/10.52290>
- Paramitha, G. D. (2024). Kerjasama Indonesia-Tiongkok Dalam Belt and Road Initiative: Implikasi terhadap Perdagangan Dan Investasi. *Dalam Global & Policy* (Vol. 12, Nomor 02).
- Purwanti, S., Zulia, R., & Putri, A. (2021). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS HOTS PADA TEMA 6 MATERI MEMBANDINGKAN SIKLUS MAKHLUK HIDUP KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Dalam Elementary School* (Vol. 8).
- Rahardja, O. A., & Rio Adiwijaya, D. (2025). TIPOGRAFI DIGITAL: OLAH KEUNIKAN KARAKTER VISUAL BERNUANSALOKAL KE DALAM KESATUAN STRUKTURAL. *Cetak) Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(9), 2025.
- Reiners, T. (2016). *Gamification in Education and Business*. Springer International.
- Rifda, F. A. A., Nurmasani, A., & Azizah, M. (2024). Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode. https://books.google.co.id/books?id=XOArEQAAQBAJ&pg=PA7&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Sihombing, I. R. (2024). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERMINTAAN SMARTPHONE (STUDI KASUS: SISWA/I SMKS BUDI AGUNG). *Jurnal Bina Bangsa Ekonomika*, 17(1). <https://doi.org/10.46306/jbbe.v17i1>
- Siregar, S. S., Insani, N. H., & Marsuki, R. R. (2023). Pengenalan Bahasa Mandarin Dasar dan Workshop Etnografi Budaya Tionghoa Sebagai Bekal Softskill Bagi Guru dan Siswa SMPN 03 Tegowanu. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(4), 1526–1535. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i4.3277>
- Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2021). INFORMATION ARCHITECTURE PADA APLIKASI E-COMMERCE

(STUDI KOMPARASI APLIKASI SHOPEE DAN TOKOPEDIA).
<https://bit.ly/jurnalbahasarupa>

Stephen B. Hulley, Steven R. Cummings, Warren S. Browner, Deborah G. Grady, & Thomas B. Newman. (2013). *Designing Clinical Research*. LIPPINCOTT WILLIAMS & WILKINS.

Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. ALFABETA.

Suryo Johan, P., Kriswibowo, R., Widha Febriana, R., Ariatna Alia, P., & Budi Setyawan, A. (2025). PERANCANGAN DESAIN UI/UX KURSUS ONLINE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB)*, 2(2), 167.

Syahrir, N. S. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Melalui Media Aplikasi Chinese Skill. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 3, 82–87.

Utari Yolla Sundari, Aditya Wahyu Nugraha, Ahmad Andreas Tri Panudju, Febriani Purba, Ir. Yuni Erlina, Novalia Nurbaiti, Septaria Yolana Kalalinggi, Amalia Afifah, Suheria, Gabriela Elsandika, Ricky Yunisar Setiawan, Lina Alfiyanti, & Zimon Pereiz. (2024). *METODOLOGI PENELITIAN* (Asosiat Dr. Suhardi, Ed.). Gita Lentera.
<https://www.researchgate.net/publication/377847335>

Yanuar Lianisyah, U., Sugiarti, T., & Rudiansyah. (2022). Analisis Motivasi dan Kesulitan Belajar Bahasa Mandarin Mahasiswa Indonesia non-Keturunan Tionghoa di Universitas Sebelas Maret Indonesia. *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia*, 6(2).
<https://www.medcom.id/internasional/asean/nbwD6MBk-ekonomi-tionghok-naik-bahasa-mandarin-jadi-alat-komunikasi->

Yulianti, T. (2021). PUBLIC SPEAKING ABILITY THROUGH FOCUS GROUP DISCUSSION. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(2).
<https://doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8238>

Yunus Abu Bakar, M., Zafira Zahra, H. S., Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Brian Prilliano, U., Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Yunus Abu Bakar, U. M., & Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, U. (2025). Pendalaman Teori Mazhab Kognitivistik dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *JINU*, 2(3), 441–450. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4501>