

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, C., Andreswari, R., & Alam, P. F. (2021). Analysis and Design of UI and UX Web-Based Application in Maiprojek Startup Using User Centered Design Method in Information System Program of Telkom University. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1077(1), 012039. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/1077/1/012039>
- Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 190–202. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247>
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *TEMATIK*, 9(1), 70–78. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915>
- Anra, H., Sari, K. S., & Perwitasari, A. (2024). Evaluasi dan Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi iKalbar Menggunakan Metode Double Diamond. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.26418/jp.v10i2.73697>
- Ardi, R., & Hadi, A. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Magang SMK (e-Prakerin) Berbasis Web. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 10(2), 8. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i2.116747>
- Baihaqi, M. A., Aribowo, D., & Hamid, M. A. (2020). PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PRAKERIN BERBASIS ANDROID DI JURUSAN ELEKTRONIKA INDUSTRI SMKN 1 CIKANDE. *Jurnal Edukasi Elektro*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jee.v4i1.32527>
- Campos, I., Sabariah, M. K., & Junaedi, D. (2022). The The Study of UX on Students' Perception and Attitude of Using Zoom During Covid-19 Pandemic Using User Centered Design Method. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 3(4), 313–321. <https://doi.org/10.47065/josyc.v3i4.2105>
- Dr. Wahyudin Darmalaksana, M.Ag. (2020). *METODE DESIGN THINKING HADIS Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Faridha, S., Yulianti, S., & Sugiarti, Y. (2024). Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review. *bit-Tech*, 7(1), 58–67. <https://doi.org/10.32877/bt.v7i1.1467>
- Febriani, S., Sutabri, T., Megawaty, M., & Abdillah, L. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Layanan Administrasi dalam Perspektif Psikologi Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 9(2), 1088–1103. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1714>
- Febriyanto, Y., Sukmasetya, P., & Maimunah, M. (2023). Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Rumah Sampah Digital Banjarejo. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 936–947. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3135>

- Fernando, F. (2020). PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI INDEKOST DI KOTA PADANGPANJANG. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 101. <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i2.13670>
- Hardiansyah, L., & Iskandar, K. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes. *Information Technology Journal*.
- Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). *Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking*.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1). <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716>
- Ibrahim, A. A.-Z., & Lestari, I. (2023). Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(2), 96–105. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.599>
- Iktiari, R., & Purnami, A. S. (2019). Manajemen Praktek Kerja Industri untuk Meningkatkan Keterserapan Lulusan SMK pada Dunia Usaha dan Dunia Industri. *Media Manajemen Pendidikan*, 2(2), 168. <https://doi.org/10.30738/mmp.v2i2.3719>
- Maknun, N. E., & Kusuma, W. A. (2024). *Pendekatan Metode Double Diamond untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna pada Antarmuka Aplikasi Pendeteksi Penyakit Tanaman Sayuran*.
- Manurung, A. D., Fakhriza, M., & Santoso, H. (2024). *IMPLEMENTASI METODE USER CENTERED DESIGN PADA SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA DI TRIWIRA88LAUNDRY BERBASIS WEB*.
- Marbun, R. R., Al Mufied, F., & Fauzi, R. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEONG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(4), 1096–1109. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i4.3190>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Naim, R. W., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Marketplace Berdasarkan Design Thinking. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2), A153–A160. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.64072>
- Najaf, A. R. E., Permatasari, R., & Sakti, C. S. (2024). Evaluating the Usability of a Book Stock and Sales Recording Android App: System Usability Scale (SUS), Heuristic Evaluation, and Maze Tool Insights. *Journal of Information Systems and Informatics*, 6(3), 1774–1789. <https://doi.org/10.51519/journalisi.v6i3.829>

- Nelmiawati, N. (2023). Sistem Informasi Manajemen Praktek Kerja Lapangan Berbasis Website Studi Kasus SMK Ma'arif Kota Batam. *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, 7(2), 1–12. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6913>
- Ni Wayan Purnawati, I Nyoman Alit Arsana, Ita Arfyanti, Iqbal Ramadhani Mukhlis, Sulistyowati, Fely Dany Prasetya, Iwan Tri Bowo, Rahman Abdillah, Christian Tonyjanto, Anisa Putri, SE., MM, & Loso Judijanto. (2024). *SISTEM INFORMASI (Teori dan Implementasi Sistem Informasi di berbagai Bidang)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Novitasari, S. F., Mursityo, Y. T., & Rusydi, A. N. (2020). EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA E-COMMERCE SOCIOLLA.COM MENGGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ): USER EXPERIENCE EVALUATION ON SOCIOLLA.COM E-COMMERCE USING USABILITY TESTING AND USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.25126/justsi.v1i2.9>
- Nur'aini. (2024, Oktober 22). *Observasi awal penelitian* [Komunikasi pribadi].
- Nurul Azizah, E., Gito Resmi, M., & Alam, S. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE PENGENALAN BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO). *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5711>
- Perdani, T. A., Ruskan, E. L., & Meiriza, A. (2023). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Website Evidence File Kegiatan Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Selatan. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(5). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i5.3377>
- Pradipta, D. A. (2023). *IMPLEMENTASI FILTER INSTAGRAM BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA AKUN @dkvuisi SEBAGAI SARANA MARKETING TOOLS DAN UPAYA MENINGKATKAN BRAND IMAGE PROGRAM STUDI DKV UISI*. 6.
- Prasetyo, M. A., Rozikin, M. C., & Dewi, R. S. (2021). *PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI KOST ABC DI KOTA XYZ MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. 3(1).
- Pratama, Z. A., Sari, A. P., & Satrio, S. M. (2024). MAZE DESIGN USABILITY TESTING PADA PROTOTYPE APLIKASI IOT URBAN FARMING HIPS. *Power Elektronik: Jurnal Orang Elektro*, 12(3), 174–179. <https://doi.org/10.30591/polektro.v12i3.6039>
- Putra, R. R., Putri, N. A., & Handayani, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Kelompok Tani Menggunakan Design User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1), 9–17. <https://doi.org/10.31539/intecom.v6i1.5519>
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PENGEMBANGAN UI/UX: TINJAUAN LITERATUR. *SemanTIK: Teknik Informasi*, 9(2), 139. <https://doi.org/10.55679/semantik.v9i2.45878>
- Rahmadi, F., Munisa, M., Rozana, S., Rangkuti, C., Ependi, R., & Harianto, E. (2021). Pengembangan Manajemen Sekolah Terintegrasi Berbasis Sistem Informasi di Sumatera Utara. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 2(2), 96–109. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i2.64>

- Ramadhan, B. F. N., Wulandari, S., Sejati, R. H. P., & Suhendar, A. (2024). *Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada Sistem Perpustakaan Sekolah Berbasis Android*.
- Sabandar, V. P., Sussolaikah, K., & Roring, R. S. (2022). Penerapan User-Centered Design Method Guna Pembaruan Substansi Terhadap Informasi dan Data-Data pada Website. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(1), 116–127. <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2526>
- Santika, A., Simanjuntak, E. R., Amalia, R., & Kurniasari, S. R. (2023). *PERAN PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DALAM MEMPOSISIKAN LULUSAN SISWANYA MENCARI PEKERJAAN*.
- Santoso, D. L., Mufidah, I., & Iqbal, M. (2024). *Perancangan UserInterfaceWebsiteLaboratorium Analisis Perancangan Kerja dan Ergonomi Universitas Telkom dengan Metode DoubleDiamond*.
- Sari, E. P., Wahyuni, A., & Narti, N. (2019). Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 87–94. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5867>
- Schrepp, D. M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*.
- SMK Negeri 2 Kota Jambi. (2024). *SMK Negeri 2 Kota Jambi* [Institusi]. <https://smkn2kotajambi.sch.id/>
- Supriyatna, A. (2019). PENERAPAN USABILITY TESTING UNTUK PENGUKURAN TINGKAT KEBERGUNAAN WEB MEDIA OF KNOWLEDGE. *Teknois : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.36350/jbs.v8i1.17>
- Surya Saputra, S. S., Muhammad, M. A., Pratama, M., Septama, H. D., & Martinus, M. (2024). PENINGKATAN PENGALAMAN PENGGUNA: PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI JUWANA DENGAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN: ENHANCING USER EXPERIENCE: DESIGNING JUWANA APP INTERFACE WITH USER CENTERED DESIGN APPROACHD. *Barometer*, 9(1). <https://doi.org/10.35261/barometer.v9i1.9739>
- Wahyuni, S., & No, J. R. H. (2023). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN APLIKASI E-KY BERBASIS WEB PADA PT PANTJA INTI PRESS INDUSTRI*. 11(2).
- Wijaya, A., & Azhiman, F. (2023). Enhancing UI/UX of The Smart Village System Website Using User-Centered Design Methods. *PIKSEL : Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 11(2), 207–220. <https://doi.org/10.33558/piksel.v11i2.6989>