

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Atmaja, T. T. (2014). Upaya Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa Melalui Bimbingan Karir dengan Penggunaan Media Modul. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 57. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v3i2.4466>
- Azhar, A. (2009). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Baro, E. E., Idiodi, E. O., & Godfrey, V. Z. (2013). Awareness and use of Web 2.0 tools by librarians in university libraries in Nigeria. *OCLC Systems and Services*, 29(3), 170–188. <https://doi.org/10.1108/OCLC-12-2012-0042>
- Blood, R. (2002). *The Weblog Handbook: Practical Advice on Creating and Maintaining Your Blog*. MA: Perseus.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Falah, N. (2016). Peningkatan Layanan Bimbingan dan Konseling Melalui Pelatihan Pembuatan Media Bimbingan pada Konselor Sekolah di MAN Lab, UIN Yogyakarta. *Jurnal Hisbah*, 13(1), 59–85. <http://202.0.92.5/dakwah/hisbah/article/view/1010>
- Hakim, A. A., & Rahman, Y. (2017). Perancangan Media Promosi Perusahaan Arnis Wigati (Aw). *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 2(1), 37–48.
- Han, Z., & Liu, Y. Q. (2010). Web 2.0 applications in top Chinese university libraries. *Library Hi Tech*, 28, 41–62.

Harisanty, D. (2013). Kebutuhan informasi siswa SMA dan ketersediaan sumber informasi pada perpustakaan SMA di Surabaya. *Academia*.

Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah*. Media Akademi.

Indartiana, A. F. (2016). Pengembangan Computer Assisted Information (Cai) Sebagai Media Layanan Informasi Pilihan Studi Lanjut Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal BK UNESA*, 6(1), 1–7.

Jogiyanto. (2008). *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. ANDI.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1 (2020).

Kemendikbud, D. G. dan T. K. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Kejuruan*. 1, 172.

Komariah, N. (2016). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 80–105.

Lawson-Borders, G., & Kirk, R. (2005). Blogs in campaign communication. *American Behavioral Scientist*, 49(4), 548–559.
<https://doi.org/10.1177/0002764205279425>

Listianah, & Muhari. (2013). Penerapan Layanan Informasi Dengan Menggunakan Media Movie Maker Untuk Meningkatkan Pemahaman Memilih Studi Lanjut Pada Siswa Kelas Xii Di Sma Negeri 3 Lamongan. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1(1), 158–165.

Lubis, T. (2013). *Pengembangan Multimedia Pengembangan Berbentuk KOMik dengan Alur Cerita Berangkai untuk Identifikasi Lack Of Knowledge Siswa dalam Memahami Mata Pelajaran TIK SMP* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/4450/>

Merholz, P. (1999). *It's the links, stupid*. The economist.

- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Novel, S. S. (2017). *Kampuspedia, Direktori PTN dan PTS di Indonesia*. Grasindo.
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Indeks.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Perez-Tellez, F., Pinto, D., Cardiff, J., & Rosso, P. (2009). Defining and evaluating blog characteristics. *8th Mexican International Conference on Artificial Intelligence - Proceedings of the Special Session, MICAI 2009, June*, 97–102. <https://doi.org/10.1109/MICAI.2009.21>
- Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Pedoman Evaluasi Kurikulum*, 1–7. simpuh.kemenag.co.id
- Prasetiawan, H., & Alhadi, S. (2018). Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 87–98. <https://doi.org/10.17977/um001v3i22018p087>
- Purnomo, C. (2014). Meningkatkan pemahaman studi lanjut melalui metode debat aktif dalam layanan bimbingan kelompok. *Jurnal Pendidikan*, 14(22), 5.
- Putro, K. Z. (2017). *Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja*. 17, 25–32.

- Sakti, A. A. A. K., & Nursalim, M. (2019). Pengembangan Software E-Career untuk Perencanaan Karir Siswa Kelas X SMA N 1 SEKARAN. *Jurnal BK UNESA*.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2015). *Instructional technology and media for learning* (Eleventh E). Pearson.
- Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, 1 (1989).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Suherman. (2019). Dimensi-dimensi Komunikasi Efektif dalam Relasi Bimbingan dan Konseling. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 3(3), 169–178.
- Sutikna, A. (1998). *Bimbingan karir untuk SMA*. Intan Pariwara.
- Tetra, M., Aminudin, W., & Kasanah, U. (2017). Kreativitas Media Bimbingan Dan Konseling. *Prosiding SNBK (Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling)*, 1(1), 201–211.
- Virkus, S. (2008). use of Web 2.0 technologies in LIS education: experiences at Tallinn University. *Estinoa, Program: Electronic Library and Information Systems*, 42(3), 262–274.
- Wahyudi, N. (2014). Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Study Islam Panca Wahana*, 12, 84–94.
- Wall, M. (2005). “Blogs of war”: Weblogs as news. *Journalism*, 6(2), 153–172.
- Wening Cahyawulan, Aip Badrujaman, G. K. (2021). Individual Student Planning Services with Web 2.0. *Psychology and Education Journal*, 58(1), 4096–4101. <https://doi.org/10.17762/pae.v58i1.1471>

Wijaya, H., Supriyanti, D., & Saefullah, A. (2017). Penggunaan Teknologi Web 2.0 dan Dampak Perubahannya pada Aplikasi Website berbasis Rich Internet Application (RIA). *Jurnal ULTIMATICS*, 9(2), 72–81. <https://doi.org/10.31937/ti.v9i2.621>

Yuwono, S. D., & Aidah, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Karir “ Roe ” Berbasis Permainan Sebagai Upaya Peningkatan Wawasan Karir Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 80–87.

