

DAFTAR PUSTAKA

- Ashiddiq, M. N. (2024). PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JITET: Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3693>
- Asroni, O., Pio Pratama, I. W., Eka Sudarsana, I. P., Kurnia Peong, H., & Innuddin, M. (2024). PENERAPAN USABILITY TESTING DENGAN MENGGUNAKAN METODE RETROSPECTIVE THINK ALOUD UNTUK PENGUKURAN TINGKAT KEBERGUNAAN APLIKASI WISATA LABUAN BAJO. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 2130–2137. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9409>
- Auliya, R. F., & Indah, D. R. (2024). Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Digilib Universitas Sriwijaya Menggunakan Metode Double Diamond. *JURNAL FASILKOM*, 14(1), 135–148. <https://doi.org/10.37859/jf.v14i1.6919>
- Ayunitasari, F., Resmi, G., & Kaniawulan, I. (2024). PENERAPAN METODE DOUBLE DIAMOND DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-COMMERCE DAN BOOKING SERVICE BERBASIS MOBILE PADA SWARA COMPUTER. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.2485>
- Baroroh, A. Z., Kusumastuti, S. A., & Kamal, R. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–286. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online*.
- Bramasta, D. B., & Wedhaswary. (2020). Menteri Nadiem Wacanakan Belajar Jarak Jauh Permanen Setelah Pandemi Covid-19, Mungkinkah? Kumparan. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/07/03/155830065/menteri-nadiem-wacanakan-belajar-jarak-jauh-permanen-setelah-pandemi-covid?page=all>
- Brooke, J. (1996). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. In *Usability Evaluation in Industry*. <https://www.researchgate.net/publication/319394819>
- Buton, S., Soumokil, A., & Tuharea, J. (2022). Manfaat Pembelajaran Daring dalam Menciptakan Proses Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi di SMP

- Negeri 20 Ambon. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.2485>
- Cahyaninghati, R., Chairil Andri, R. M., & Istiqomah, N. A. (2024). UI/UX DESIGN OF THE MOBILE APPLICATION “KALEM” USING THE DOUBLE DIAMOND METHOD. *ENCRYPTION: Journal of Information And Technology E-ISSN3025*, 3(1). <https://doi.org/10.58738/Encryption>
- Databoks. (2024). *Perkembangan Daya Saing SDM Indonesia 5 Tahun Terakhir*. Databoks.Katadata.Co.Id.
<https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/80edb3ffeb1a6aa/ini-perkembangan-daya-saing-sdm-indonesia-5-tahun-terakhir>
- Design Council. (2025a). *The Double Diamond A universally accepted depiction of the design process*. Designcouncil.Org.Uk.
<https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>
- Design Council. (2025b). *Timeline Discover the legacy of ground-breaking events and initiatives produced since our founding in 1944*. Designcouncil.Org.Uk.
- Ergonomics of human-system interaction-Human-centred design for interactive systems*. (2019). Switzerland. www.iso.org
- Firman, & Rahman, S. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2.
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond*. New Riders.
- Ismail, D. A., Huda, B., Hilabi, S. S., & Priyatna, B. (2024). Penerapan Desain UI/UX Pada Sistem Penjualan Berbasis Web Dengan Metode Desain Thingking. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.10016>
- Lestari, S. D., Ajie, H., & Duskarnaen, M. F. (2021). PERANCANGAN SISTEM E-LEARNING BERBASIS LMS MOODLE PADA MATA KULIAH ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 15–22. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.3>

- Listyoninrum, K. I., Fenida, D. Y., & Hamidi, N. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 94–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *Konsep dan Teori Desain User Experience, Perangkat Lunak* (Nono Heryana, Ed.). PT. Neo Santara Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/377968095>
- 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), 208–219.
- Nielsen, J. (2000, March). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things : Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Novria, R., Kurniawan, B., & Suryanto. (2022). Aplikasi Pemesanan Makanan Di Bebek dan Ayam Tekaeng Menggunakan Php dan Mysql. *Jurnal Informatika Dan Komputer (JIK)*, 13.
- Nurazizah, C. B. (2022). Analisa UI Google Classroom Sebagai Platform Pembelajaran Jarak Jauh Siswa. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 1(1), 36. <https://doi.org/10.37312/imatype.v1i1.5229>
- Oktaviana, M., Nurlifa, A., Suryanto, A. A., & Amaluddin, F. (2023). Perancangan UI/UX E-Tracer Study UNIROW dengan Menggunakan Metode Double Diamond. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 6(1), 71–81. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.29408/jit.v6i1.7397>
- Pratama, D. A. (2023). *Low-Fidelity vs High-Fidelity Prototyping*. Dicoding.Com. <https://www.dicoding.com/blog/low-fidelity-vs-high-fidelity-prototyping/>
- Pratomo, I. W. P., & Wahanisa, R. (2021). Pemanfaatan Teknologi Learning Management System (LMS) di Unnes Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*, 7(2), 547. <https://doi.org/10.15294/snhunnes.v7i2.730>

- Primananda, F., Praja, A., Afwani, R., & Alamsyah, N. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENGELOLAAN KEUANGAN BUM DESA DI KEK MANDALIKA MENGGUNAKAN DESIGN THINKING (STUDI KASUS: DESA KUTA). *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer Dan Aplikasinya (JTika)*, 5. <http://jtika.if.unram.ac.id/index.php/JTika/>
- Putri, M. P., Barovich, G., Azdy, R. A., Saputra, A., Yesi, S., Rini, A., & Admojo, F. T. (2022). *ALGORITMA DAN STRUKTUR DATA*. www.penerbitwidina.com
- Rahmawati, T., & Iksari, I. H. (2023). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN HYBRID LEARNING PADA ERA NEW NORMAL. *Jurnal Teknologi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(1), 147–149. <https://doi.org/10.30605/jsgp>
- Raschintasofi, M., & Yani, H. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1), 343–353. <https://doi.org/10.33998/jms.2023.3.1.753>
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 835–849. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.3109>
- Rizal, S., & Walidain, B. (2019). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS MOODLE PADA MATAKULIAH PENGANTAR APLIKASI KOMPUTER UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 19(2), 178. <https://doi.org/10.22373/jid.v19i2.5032>
- Sajiatmojo, A. (2021). PENGGUNAAN E-LEARNING PADA PROSES PEMBELAJARAN DARING. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 229.
- Sauro, J. (2018). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. Measuring U. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>

- Sherly, Dharma, E., & Sudirman, A. (2021). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING SEBAGAI SOLUSI PENCEGAHAN PENYEBARAN COVID-19 (STUDI KASUS DI SMP SWASTA SULTAN AGUNG PEMATANGSIANTAR). *JIPIS: Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.
- Shneiderman, B. (2005). *Designing The User Interface*. <http://seu1.org/files/level5/IT201/Book%20-%20Ben%20Shneiderman-Designing%20the%20User%20Interface-4th%20Edition.pdf>
- Simarmata, J., Manuhutu, M. A., Iskandar, D. Y. A., Amin, M., Siregar, A. A. J. S. M. N. H., Hazriani, Sinambela, H. M., Negara, E. S., & Ardiana, J. D. P. Y. (2021). *Pengantar Teknologi Informasi* (Ronal Watrianthos). Yayasan Kita Menulis. kitamenulis.id
- Smrti, N. N. E., Andisana, I. P. G. S., Rahayu, N. K. D. T., Adnan, & KW, P. P. O. J. (2023). Flowgorithm Sebagai Penunjang Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v12i1.218>
- Wardani, P. T., & Pratama, A. (2023). Analisis Usability Menggunakan Metode Think Aloud Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Jmo (Jamsostek Mobile) (Studi Kasus: Bpjs Ketenagakerjaan Binjai). *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v7i1.12102>
- Wibawa, A. E. Y. (2021). IMPLEMENTASI PLATFORM DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI MI MUHAMMADIYAH PK KARTASURA PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.27>
- Widayanti, R., & Maknunah, J. (2021). Analisis Website STIMATA Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 20(3). <https://doi.org/10.32409/jikstik.20.3.2776>
- Zahra, I., & Voutama, A. (2024). RANCANGAN USER PERSONA DAN CUSTOMER JOURNEY MAP SEBAGAI REPRESENTASI KEBUTUHAN PENGGUNA MEDIA SOSIAL X PADA FITUR PENCARIAN. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(3).