

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalaam, F., & Ramdani, A. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PRAKTEK KERJA LAPANGAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE. *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 10(2). <http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM>
- Ahmadi, B., Thoyibah, N., & Kamisutara, M. (2025). PERANCANGAN PROTOTYPE USER INTERFACE SISTEM INFORMASI PKL DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i3.6775>
- Alim, R. H., Komarudin, O., & Carudin. (2023). PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA WEBSITE SMAN 5 KARAWANG DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(5).
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1).
- Arivia, D. P., Duskarnaen, M. F., & Putra, Z. E. F. F. (2024). PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE SISTEM PENGELOLAAN KURIKULUM UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA DENGAN PENDEKATAN USER EXPERIENCE. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 8(2). <https://doi.org/10.21009/pinter.8.1.2>
- Armah, S., & Firdaus, R. (2024). Konsep Dan Penerapan Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Inovasi Manajemen, Kewirausahaan, Bisnis Dan Digital*, 1(3). <https://doi.org/10.61132/jimakebidi.v1i3.192>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Blackler, A. (2008). Applications of High and Low Fidelity Prototypes in Researching Intuitive Interaction. *Proceedings of Design Research Society Biennial Conference*.
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2).
- Damayanti, D. D., Rahmawati, A., & Lukman. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Praktik Kerja Lapangan Berbasis Web dengan Metode Agile di SMK Negeri 1 Bantul. *Informatika Sains Dan Teknologi*, 10(1). <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/instek>

- Fariddudin, A., Rokhmawati, R. I., & Wijoyo, S. H. (2022). Perancangan User Experience Website Pendaftaran Praktik Kerja Industri (Prakerin) SMKN 2 Malang dengan Metode HCD. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Hamidli, N. (2023). Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles. *Research Article*.
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, 01(01), 21.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. PT Elex Media Komputindo.
- Lewis, J. R. (2018). The System Usability Scale: Past, Present, and Future. *International Journal of Human-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1455307>
- Li, J., Tigwell, G. W., & Shinohara, K. (2021). Accessibility of high-fidelity prototyping tools. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445520>
- McElroy, K. (2016). *Prototyping for Physical and Digital Products* (A. Rufino, Ed.). O'Reilly Media. <http://safaribooksonline.com>
- Metyopandi, V., Khouroh, U., Mulyanto, A. D., & Almayda, A. K. (2024). *STATISTICS: Essentials of Statistics for Business and Economics* (M. H. Maruapey, Ed.). Penerbit KBM Indonesia.
- Mukti, K. T., Febrita, R. E., & Suardinata, I. W. (2024). Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(3). <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1375>
- Mulia, A. P., Piri, P. R., & Tho, C. (2023). Usability Analysis of Text Generation by ChatGPT OpenAI Using System Usability Scale Method. *Procedia Computer Science*, 227. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.537>
- Pratama, N., Anrahvi, R., & Stevani. (2024). Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) dalam Mengukur Kepuasan Mahasiswa terhadap Website Direktori Akademik. *IJBEM: Indonesian Journal of Business Economics and Management*, 3(2), 74–80. <https://doi.org/10.57152/ijbem.v3i2.2024>

- Putra, M. A. F. A., & Nuryasin, I. (2025). PERANCANGAN UI/UX WEBSITE SIM PMM DENGAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 10(2). <https://doi.org/10.29100/jipi.v10i2.6054>
- Rudd, J., Stern, K., & Isensee, S. (1996). Low vs. High-Fidelity Prototyping Debate. *Interactions*. <http://home.aol.com/Isensee>
- Rusdiana, H. A., & Irfan, M. (2014). *Sistem Informasi Manajemen Sistem Informasi Manajemen Pustaka Setia Pengantar: Penerbit PUSTAKA SETIA Bandung* (B. A. Saebani, Ed.). CV Pustaka Setia.
- Sa'adah, D. Z., Lestari, E. S., Putri, A. C., Rahmahnusiya, E. T., Mahmudi, M. Y., & Alfari, S. M. (2025). Peran Design Thinking dalam Meningkatkan Kepribadian Kreatif dan Etis melalui Soft Skill serta Branding Digital. *Jurnal Bisnis, Ekonomi Syariah, Dan Pajak*, 2(3). <https://doi.org/10.61132/jbep.v2i3.1633>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Web*. C.V ANDI OFFSET.
- Sundt, A., & Davis, E. (2017). User Personas as a Shared Lens for Library UX. *Weave: Journal of Library User Experience*, 1(6).
- Tamma, N. G., Iftadi, I., & Astuti, R. D. (2025). Design Thinking Implementation for User Experience Improvement of UNS Graduation Website: A Case Study. *Jurnal Sistem Teknik Industri*, 27(3). <https://doi.org/10.32734/register.v27i1.idarticle>
- Tomlin, W. C. (2018). UX optimization: Combining behavioral UX and usability testing data to optimize websites. In *UX Optimization: Combining Behavioral UX and Usability Testing Data to Optimize Websites*. Apress Media LLC. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-3867-7>
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. 20 (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Wahyuni, S., Hapsari, F., & Herawati, M. (2021). Pengaruh Praktik Kerja Industri dan Minat Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Pada Dunia Usaha dan Dunia

Industri Siswa SMK. *Jurnal Educatio*, 7(4).
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1583>

Walker, M., Takayama, L., & Landay, J. A. (2002). HIGH-FIDELITY OR LOW-FIDELITY, PAPER OR COMPUTER? CHOOSING ATTRIBUTES WHEN TESTING WEB PROTOTYPES. *PROCEEDINGS of the HUMAN FACTORS AND ERGONOMICS SOCIETY 46th ANNUAL MEETING*.
<http://guir.berkeley.edu/prototypefidelity>

Wolniak, R. (2017). THE DESIGN THINKING METHOD AND ITS STAGES. *SYSTEMY WSPOMAGANIA W INŻYNIERII PRODUKCJI*, 6(6).

Yoraeni, A., Handayani, P., Nur, S., Siregar, J., Afghani, A. Y. D., Rianto, H., Riza, F., Yuswanto, A., Saputra, P. E., Prayitno, E., Muharrom, M., Muryanto, T., Damayanti, R., Febrianto, D., & Nurrohman, A. (2023). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN* (A. J. S. Din, Ed.). PT. Scifintech Andrew Wijaya.

Yuliatmoko, P., & Sari, D. R. (2008). *Matematika* (E. Yuliatin, Ed.). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Zazhemi, N., & Marcos, H. (2025). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi GhosyDonat dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna. *Jurnal Media Informatika*, 6(2).

