

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Aziz, Arya Ramadhan, Moch. Iffan Fachri Risqullah, Misbakhul Anam Roziqin, & Aries Saifudin. (2023). Pengembangan Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Riset Informatika Dan Inovasi*, 1.

Afinsha Sekar Cahyaningtyas, Hany Nisrina Adipura, & Airil Nurul Aeni. (2023). PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 TERHADAP SUMBER DAYA MANUSIA.

Agung, N. (2005). Strategi Jitu memilih metode Statistic Penelitian dengan SPSS. Andi Yogyakarta.

Ball, J. (2019). *The Double Diamond: A Universally Accepted Depiction of The design Process*. Design Council.

Braun, D., Sivils, J., Shapiro, A., & Versteegh, J. (2002). *Object Oriented Analysis and Design Team*.

Chalid. (2021). Tingkat Kompetensi Mahasiswa Fresh Graduate dalam Menghadapi Persaingan Dunia Kerja. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1.

Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale Russel. (2004). *HUMAN-COMPUTER INTERACTION* (3rd ed.). Pearson Education Limited.

Dr. Alijoyo, A., Wijaya, B. M. M., & Jacob, I. M. M. (2021). Structured or Semi-structured Interviews.

Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). *SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW*. *J. SIMETRIS*, 10(1), 65–74.

Faza, G. (2023). IMPLEMENTASI DESIGN THINKING PADA TAHAP IDEATE DAN PROTOTYPE DI SMAN 1 SLEMAN. UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA.

Galitz, W. o. (2007). *The Essential Guide To User Interface Design* (R. Elliot, E. Connor, R. Barnett, & M. Sanchez, Eds.; 3rd ed.). Wiley Publishing, Inc.

Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). *The UX Book- Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*.

Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Informatika Mulawarman*, 6.

Herfandi, Yuliadi, Mohammad Taufan Asri Zaen, Fahri Hamdani, & Azzahrah Maulya Safira. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4, 337–344.

- Himawan Hidayatullah, & F Yanu Mangaras. (2020). *Interface Dan User Experience* (1st ed.). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
- INTERACTION DESIGN FOUNDATION. (n.d.). *The Basics of User Experience Design*.
- J. Brooke. (2013). SUS: A Retrospective. *J. Usability Stud.*, 29–40.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford.
- Khadijah. (2022). STUDI PERBANDINGAN METODOLOGI UI/UX (STUDI KASUS: PROTOTYPE APLIKASI PDBI ACADEMIC INFORMATION SYSTEM). *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(4).
- Kusumawardhana, I. M. H., Wardani, N. H., Reza, A., & Perdanakusuma. (2019). “Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, 3, 7708–7716.
- Larysa, N., & Marta, S. (2019). *Design thinking approaches in it projects*. CEUR Workshop Proc, 2856, 45–47.
- Muhammad Lutfi Lazuardi, & Iwan Sukoco. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*.
- Muli, M. S. (2021). Perancangan Desain Layout Wireframing Website Kasakata Di PT. Inovasi Tanpa Batas Surabaya. Universitas Dinamika.
- Negara, P. T. (2023). *The Double Diamond: A Universally Accepted Depiction of The design Process*. Design Council. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*.
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. *Www.Nnroup.Com*.
- NURULLAILI. (2019). FENOMENA PENGANGGURAN TERDIDIK DI TENGAH PERSAINGAN DUNIA KERJA. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, R., Priskila, & Putra, P. B. A. A. (2019). “Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *J. Sains Dan Inform*, 5(2), 128–137.
- Pranoto, V. E., Setiawan, A. M., Tjuatja, F. G., Santoso, N. H., Putra, S. D., Ningsih, R. Y., & Pratiwi, C. P. (2023). Analisis Pengembangan Fitur Untuk Meningkatkan Penggunaan Aplikasi Pencari Pekerjaan. *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, 11.
- Putra, D. O. (2021). EVALUASI USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE SUS (SYSTEM USABILITY SCALE)

PADA WEBSITE PENDAFTARAN SKRIPSI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAGELANG. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG.

Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (2019). PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO). *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. Dan Pembelajaran Inform., 4(2)*, 139–147.

Razi, A. A., Murtiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain Dan Periklanan, 3*.

Rosa. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Shalahuddin, M.

Roterberg, C. M. (2018). *Handbook of Design Thinking*. Researchgate.

Santoso, I., & Karim, A. S. (2019). “Rancang Bangun Knowledge Management System Politeknik Statistika STIS. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT, 4(2)*, 112–119.

Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar*.

Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Grasindo.

Silva, M. J. V. e, Filho, Y. V. e S. F., Adler, I. K., Lucena, B. de F., & Russo, B. (2013). *Design Thinking : business innovation* (1st ed.). Rio de Janeiro.

Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2019). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Jurnal Teknologi Informasi, 13*.

Sri Wahyuni. (2023). *ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX PADA APLIKASI LOKER PEKANBARU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Whitten, J. L., Lonnie, D. B., & Kevin, C. D. (2004). *System Analysis and Design Methods* (5th ed.). McGraw-Hill.

Yusuf, A. M. (2014). *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Kencana.

Zaky Muhammad. (2021). *PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PROSES REKRUTMEN DAN SELEKSI SUMBER DAYA MANUSIA*. *Jurnal Ilmiah Manajemen, 2*.