

DAFTAR PUSTAKA

- Abednego, B., Tri, I. N., & Putra, A. (2025). *Analisis Tingkat Usability Aplikasi Linkedin Dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan System Usability Scale (Sus)*. 13(2), 1423–1430.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal Of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/Wjit.2022.4.1.12079>
- Alja, F. M., Daniati, E., Ristyawan, A., & Kunci, K. (2024). *Perancangan Ui / Ux E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd) Abstraksi* Keywords : *Pendahuluan Tinjauan Pustaka Metode Penelitian*. 6(1).
- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi Dan Ketimpangan Pendidikan : Studi Kasus Terhadap Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Baraka Digitalization And Education Inequality : A Case Study Towards Elementary School Teachers In Baraka District. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(April), 1–12. <https://doi.org/10.24832/Jpnk.V7i1.2509>
- Antika, A., & Yulianingsih, E. (2023). Analisa Sistem E-Learning Pada Universitas Pgri Palembang Dengan Metode System Usability Scale (Sus). *Stiki Informatika Jurnal*, 13, 53–61.
- Apriyanto, M., Nurdiana, D. F. D., Kristianto, M. R. M. S., Isrianto, P. L., & S, Y. E. (2021). *Metodologi Penelitian Pertanian* (S. Wiyatiningsih (Ed.)). Nutamedia.
- Arvyanda, R., Fernandito, E., & Landung, P. (2023). Analisis Pengaruh Perbedaan Bahasa Dalam Komunikasi Antarmahasiswa. *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa*, 1.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Apjii). (2025). *Survei Penetrasi Internet Dan Perilaku Penggunaan Internet Sebagai Perwakilan Pengurus Apjii , Kami Dengan Bangga Mempersembahkan Profil Internet Indonesia 2025*.
- Asroni, O., Pratama, W. P., Sudarsana, I. P. E., Peong, H. K., & Muhammad, I. (2024). Penerapan Usability Testing Dengan Menggunakan Metode Retrospective Think Aloud Untuk Pengukuran Tingkat. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 2130–2138.
- Azhari, D. S., Afif, A., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 8010–8025.
- Bilma, H., & Nugroho, A. (2025). Analisis Usability Testing Pada Sistem Simatra Uki Toraja Menggunakan Heuristic Evaluation Dan. *Jukanti Jurnal*

Pendidikan Teknologi Informasi, 8(2), 138–149.

Bpmpp Uma. (2022). *5 Tahap Dalam Design Thinking*. Website Bpmpp Uma. <https://Bpmpp.Uma.Ac.Id/2022/06/15/5-Tahap-Dalam-Design-Thinking/>

Budiman, Y. U. (2025). Evaluasi Usability Aplikasi Linkterasi Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). *Journal Of Artificial Intelligence And Digital Business (Riggs)*, 4(3), 5983–5988.

Candra, A., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Sisfo Skpi Unimma). *Jurnal Telka*, 13, 53–68.

Datareportal. (2025). *Digital 2025: Indonesia*. Datareportal. <https://Datareportal.Com/Reports/Digital-2025-Indonesia#:~:Text=Pertumbuhan Pengguna LinkedIn Di Indonesia,Negara-Negara Di Seluruh Dunia.>

Dewi, I. G. A. P. A. M., Mustika, I. N., & Widyawati, S. R. (2023). Pengaruh Komitmen Organisasi, Disiplin Kerja Dan Job Insecurity Terhadap Turnover Intention Karyawan Pada Pt Monitor Sari Teknik Denpasar. *Jurnal Emas*, 4(64), 2397–2415.

Elfrianto, Afifah, N., Hidayat, P. L., & Irvan. (2025). *Panduan Lengkap Analisis Statistik Untuk Penelitian Skripsi, Tesis Dan Disertasi* (Z. Aziz (Ed.); Pertama). Umsu Press.

Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Juit Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146.

Fauzansyah, A. (2024). Re-Design Ui/Ux Aplikasi Pnm Digi Karyawan Dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Kepuasan Pengalaman Pengguna. *Jurnal Vokasi Indonesia*, 11(2). <https://doi.org/10.7454/Jvi.V11i2.1207>

Febriani, R., Informasi, T., Bina, U., Informatika, S., Informasi, T., Bina, U., & Informatika, S. (2025). *Analisis User Experience Pada Aplikasi LinkedIn Dengan Menggunakan Metode Sus*. 6(2), 84–91.

Handayani, R., Rachmat, Z., & Wahyuddin, S. (2022). Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Website Pada Smp Negeri 3 Watansoppeng. *Jumistik Jurnal Manajemen Informatika Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.70247/Jumistik.V1i1.8>

Hidayat, T., Nurdiawan, O., & Wijaya, Y. A. (2023). Analisa Website Portal Informasi Sekolah Dengan. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 740–746.

- Huda, B., Paryono, T., & Fauzi, A. (2023). *Ui/Ux Design Bagi Para Perancang Dan Pengembang Produk Atau Layanan*. Pt. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Imam, M. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib (Ed.); 1st Ed.). Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan.
- Irwan, R. R. (2023). *Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan Ui / Ux Aplikasi Bergerak* *Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan Ui / Ux Aplikasi Bergerak*.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co. *Jurnal Tanra*, 9(April).
- Jeff Sauro Phd. (N.D.). *5 Ways To Interpret A Sus Score*. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Kamil, M. A. F. (2023). User Experience Analysis Of Linkedin Social Media Using Usability Metric For User Experience (Umux). *Journal Information Engineering And Educational Technology*, 07, 78–82. <https://doi.org/10.26740/jieet.v7n2.p78-82>
- Karmila, S., & Pamikatsih, T. R. (2026). Pengaruh Kualitas Pelayanan Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Boykotgrup. *Jurnal Ekonomi Bisnis Antartika*, 3(C), 214–220.
- Kholifah, S. N., Heryana, N., & Nugraha, H. B. (2023). *Analisis Usability Pada Aplikasi Himfo Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Unsika)*. 7(2), 1416–1422.
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2), 1–7.
- Kurniawan, E., Nofriadi, & Nata, A. (2022). *Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal*. 4307(1), 43–49.
- Laksono, H. P. (2024). *Perancangan Ui/Ux Untuk Aplikasi Pemesanan Jasa Desain Arsitek Dengan Pendekatan Lean Ux: Studi Kasus Cv Gapura 2000*. Universitas Dinamika.
- Lestari, N., Aprisa, M. T., & Dewi, D. E. C. (2024). Eksplorasi Strategi Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif; Studi Perbandingan Metode Tesis Di Kalangan Akademisi. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(3), 380–388.
- Manurung, S. V. B. H., Suryati, P., Purba, M. J., Johanes, Resianta, & Juansa, A. (2025). *Pengantar Ui/Ux* (K. N. Panilestari (Ed.)). Pt. Star Digital Publishing.

- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *Konsep Dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak* (N. Heryana (Ed.)). Pt. Neo Santara Indonesia.
- Mismiana, C., & Kuntadi, C. (2023). Analisis Yang Mempengaruhi Penyerapan Anggaran Sebagai Salah Satu Indikator Kinerja Pelaksanaan Anggaran: Perencanaan Anggaran, Kualitas Sumber Daya Manusia Dan Pengadaan Barang Dan Jasa. *Jurnal Manajemen, Akuntansi, Dan Logistik (Jumati)*, 1–2, 344–353.
- Mubarak, A. Z., Carudin, & Voutama, A. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 6368–6380.
- Nadhif, A. K., W, D. T., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal It Cida*, 7(1), 44–55.
- Noble Desktop. (2026). *Figma Certifications And Certificates*. Nobledesktop Website. [https://www.nobledesktop.com/learn/figma/certifications-and-certificates#:~:text=Figma](https://www.nobledesktop.com/learn/figma/certifications-and-certificates#:~:text=Figma%20Didirikan%20pada%20tahun%202012%20oleh%20Dylan%20Field%20dan%20Evan%20Wallace) Didirikan Pada Tahun 2012 Oleh Dylan Field Dan Evan Wallace.
- Nugroho, K. T., Julianto, B., Febryan, D., & Ms, N. (2022). *Usability Testing Pada Sistem Informasi Manajemen Akn Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : Janapati* | 75. 11, 74–83.
- Nur, A., & Okviosa, R. (2022). Penggunaan LinkedIn Untuk Personal Branding Karyawan. *Artcom*, 2(5), 67–82.
- Nurahma, N., & Kumalasari, F. (2023). Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan, Biaya Dan Fasilitas Terhadap Kepuasan Pasien Rawat Jalan Rumah Sakit Benyamin Guluh Kolaka. *Sempatin Seminar Nasional Pemanfaatan Sains Dan Teknologi Informasi 2023*, 1(1), 469–478.
- Nuswantoro, S. A. (2023). *Interaksi Manusia Dan Komputer*. Indramayu : Adab.
- Oktaviani, S. N., Aziz, C. F., & Sulthon, B. M. (2022). Analisa Ui/Ux Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype. *Kjik: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 2(6), 225–233.
- Permana, A. A., Wiratama, J., Sutomo, R., Kristiyanti, D. A., Sunardi, O. D. A. R., Fernando, E., Fianty, M. I., Faza, A., Sanjaya, S. A., & Setiawan, J. (2024). *Web And Mobile Designer User Experience* (A. A. Permana (Ed.)). Cv. Eurika Media Aksara.
- Prakoso, G. Y., Putra, I. N. T. A., Azizah, N. A., & Syarifudin. (2025). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Prototipe Aplikasi Mobile Crypto Wallet

- Torogrizz Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). *Jitet (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 13(2), 1–6.
- Prasetya, A. D., Utama, A. H., & Mastur. (2024). Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Penyajian Konten Pembelajaran Digital: Study Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1004–1017. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1702>
- Purwani, F., & Farhah, F. A. (2024). Analisa Usability Testing Pada Sosial Media Profesional Dengan Metode System Usability Scale. *Jurnal Perangkat Lunak*, 6, 392–399. <https://doi.org/10.32520/jupel.v6i3.3426>
- Putra, I N. Tri A., Dwipayana, I. P. S., & Somantri, M. Fikri. (2023). Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Dan Metode Heuristic Evaluation Serta Pengaruh Skin Dalam Kepercayaan Diri Untuk Meningkatkan Probabilitas Kemenangan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 9(2), 107–115.
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). *Perancangan Ui / Ux Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company*. 8(1).
- Putra, H. M. M., & Fahamsyah, M. H. (2021). *Penerapan Platform Media Sosial LinkedIn Sebagai Alat Rekrutmen*. 7(4), 15–24.
- Rahmawati, F., & Wijaya, L. S. (2024). *Membangun Personal Branding Di LinkedIn : Perspektif Generasi Z Dalam Pencarian Kerja*. 522–537.
- Ramadhan, B. N., & Sugiyanto, S. (2024). Analisis Usability Website Sistem Informasi Sd Negeri 1 Wangan Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 6.
- Ramadhan, G. B., & Firdausiah, R. A. (2024). Pendekatan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Inovasi Produk. *Jurnal Kewirausahaan Dan Inovasi*, 3(3), 918–928.
- Safitri, D. H., Az-Zahra, H. M., & Saputra, M. C. (2022). Evaluasi Usability Sosial Media Profesional “LinkedIn” Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(12).
- Saksono, R. D., Sulistyorini, D., Sagita, S. R., Kasiyah, K., & Sadita, L. (2024). Usability Evaluation And Interface Design Improvement For The Maxim Application With User- Centered Design Approach. *Jurnal Sistem Informasi (Journal Of Information System)*, 20(1), 23–40.
- Sari, I. P., Syahputra, A., Zaky, N., Sibuea, R. U., & Zakhir, Z. (2022). Perancangan Sistem Aplikasi Penjualan Dan Layanan Jasa Laundry Sepatu Berbasis Website. *Jurnal Teknik*, 1.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan

- Minat Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Menarik Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Sd Swasta Hkbp 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Suharni, Susilowati, E., & Pakusadewa, F. (2023). Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan Unified Modelling Language. *Jurnal Rekayasa Indormasi*, 12(1), 1–12.
- Suli, K. T., & Nirsal. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Walenrang). *Jurnal Ilmiah Information Technology*, 13. <https://doi.org/10.30605/dcompute.v13i1.57>
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa Stit Al-Aziziyah Lombok Barat*, 2(3), 43–56.
- Widiantmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan Ui/Ux Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Pt Selektani). *Aiti: Jurnal Teknologi Informasi*, 19(1), 120–136.
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). Perancangan Ui / Ux Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *Journal Information Management For Educators And Profesionals*, 7(1), 1–10.
- Wijaya, F. R., Lubis, F. A. R., Siregar, M. N. S., & Batubara, A. A. F. (2025). Sumber Data, Subjek Penelitian, Dan Isu Terkait Fadila. *Jurnal Edukatif*, 3(2), 271–276.
- Yakub, R., Dellia, P., Agustina, A. Z., Juniar, N. N., & Seviana, A. R. (2025). Analisis Usability Pada Aplikasi Btn Mobile Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus). *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), 5164–5169.