

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Afif Sulhan, M., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *JURNAL DIGIT*, 10(2), 208–219. <https://my.cic.ac.id/>.
- Aoyama, M. (2007). Requirements engineering using prototyping projects in healthcare diagnostic software applications. *Proceedings - 15th IEEE International Requirements Engineering Conference, RE 2007*, 307–312. <https://doi.org/10.1109/RE.2007.50>
- Arrizky Syuhada, F., & Handrianto, Y. (2023). Perancangan Aplikasi Learning Management System Berbasis Web Pada Trustco Cipta Madani. *Jurnal Komputer Antartika*, 1. <https://ejournal.mediaantartika.id/index.php/jka>
- Bianco, R. A., Nurcahyawati, V., & Soebijono, T. (2023). Aplikasi Penilaian Kinerja Karyawan Menggunakan Metode Key Performance Indicator. *Jurnal Ilmu Komputer*, 16(1).
- Bucolo, S., & Matthews, J. (2011). A Conceptual Model to Link Deep Customer Insights to both Growth Opportunities and Organisational Strategy in SME's as part of a Design Led Transformation Journey. *Design Management: Towards a New Era of Innovation*.
- Clifton, I. G. (2015). *Android User Interface Design* (M. Taub & L. Lewin, Eds.; second). United States of America: Addison Wesley Professional.

Design Council. (n.d.). *Framework for Innovation*.

<https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>.

Garrett, J. James. (2011). *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond*. New Riders.

Gkatzidou, V., Hone, K., Sutcliffe, L., Gibbs, J., Sadiq, S. T., Szczepura, A., Sonnenberg, P., & Estcourt, C. (2015). User interface design for mobile-based sexual health interventions for young people: Design recommendations from a qualitative study on an online Chlamydia clinical care pathway. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 15(1).
<https://doi.org/10.1186/s12911-015-0197-8>

Hardian, T., Lestanti, S., & Kirom, S. (2023). PERANCANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DI MTS SUNAN KALIJOGO NGADRI. *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*.

Husin, N. (2022a). Perancangan Learning Management System Menggunakan Odoo Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Online di Pt. Gemilang Surya Kahyangan (GSK). *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 6(2), 42–47.
<https://doi.org/10.55886/infokom.v6i2.504>

Husin, N. (2022b). Perancangan Learning Management System Menggunakan Odoo Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Online di PT. Gemilang Surya Kahyangan (GSK). *Jurnal Institut Bisnis Nusantara*.

Iqbal, N. M. (2026). ChatGPT sebagai Asisten Digital dalam Pelatihan Karyawan.

Book Chapter Manajemen SDM Jilid 2.

<https://doi.org/10.15294/msdm.v2i.658>

Irawan, A. P., Doringin, F., & Pamungkas, Y. P. (2020). PERANCANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM SEBAGAI KATALISATOR PEMBELAJARAN BERBASIS PEDAGOGI DIGITAL UNTUK PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri, Vol. 10*(No. 3), 192–200.

Jatmiko, H. W., Wibowo, Y., & Yulianto, A. (2025). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototipe Learning Management System Prakerja di HiColleagues. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media, 4*(1), 191–210. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v4i1.4964>

Job, M. A., & Ogalo, H. S. (2012). Micro Learning As Innovative Process of Knowledge Strategy. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH, 1*(11). www.ijstr.org

Kamil, H., & Duhani, A. (2016). PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA LAUNDRY BERBASIS WEB DENGAN FITUR MOBILE PADA 21 LAUNDRY PADANG. *SEMNASTEK (Seminar Nasional Sains Dan Teknologi)*.

Kaplan, K. (2016, July 31). *When and How to Create Customer Journey Maps*. Nngroup. <https://www.nngroup.com/articles/customer-journey-mapping/>

Kim, Y. J. (2020). Tracking dynamics between digital design agencies and clients of hybrid outsourcing in the double diamond website development process. *Archives of Design Research*, 33(1), 17–35. <https://doi.org/10.15187/adr.2020.02.33.1.17>

Kusuma, W. A., Nurhuda, M. A., & Purwanto, W. D. (2021). PENINGKATAN PEMAHAMAN PENGGUNA PADA PROSES PENGGALIAN KEBUTUHAN MENGGUNAKAN METODE PERSONA. *Seminar Nasional Teknologi Dan Rekayasa (SENTRA) 2020*.

Lewis, J. R., & Sauro, J. (2016). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research* (Second Edition). Morgan Kaufmann.

Morais, F. De, Schaab, B., & Jaques, P. (2017). The think aloud method for qualitative evaluation of an intelligent tutoring system interface. *12th Latin American Conference on Learning Objects and Technologies, LACLO 2017, 2017-January*, 1–8. <https://doi.org/10.1109/LACLO.2017.8120904>

Narke, I. M. R. D., & Nugraha, D. W. (2026). Evaluasi Usability Aplikasi E-VAKU menggunakan Metode System Usability Scale dan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Sistem Informasi*, 15(2). <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

Nielsen, J. (1993a). *Usability Engineering*. ACADEMIC PRESS LIMITED.

Nielsen, J. (1993b). *Usability Engineering*. ACADEMIC PRESS LIMITED.

Nielsen, J. (1994, April 24). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*.

Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

Nielsen, J. (2000, March 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group.

Nielsen, J. (2012, January 3). *Usability 101: Introduction to Usability*. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Nielsen, J., & Landauer, T. K. (1993). INR!RCHI A Mathematical Model of the Finding of Usability Problems. *Proceedings of the INTERACT'93 and CHI'93 Conference on Human Factors in Computing Systems*.

Norman, D. A. . (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.

Nurhidayah, I., Prasetyo, M. A. W., Hidayah, D. U., Saputra, J. P. B., & Setyaningsih, G. (2024). PERANCANGAN DESAIN ULANG USER INTERFACE LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MENGGUNAKAN DESIGN THINKING METHOD. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(4).

Pradana, A. R., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (2021). Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Automata*, 2(2), 1–8.

Pranandita, Y. G., Az-Zahra, H. M., & Priharsari, D. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Among Kota dengan Metode Think Aloud dan Heuristic

Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2080–2089. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Pratiwi, N. I., Norman, A. A. L., Pramana, I. B. G. A. Y., & Satria, W. I. (2023). OPTIMALISASI TINGKAT PENGGUNAAN APLIKASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM UNDIKNAS DENGAN BERFOKUS PADA USER INTERFACE & USER EXPERIENCE. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 10(3), 214–219.

Priswara, I., Sagirarni, T., Wahyuningtyas, N., Program,), Jurusan, S. /, & Informasi, S. (2021). Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi MNC Trade New Menggunakan Metode Double Diamond pada PT. MNC Sekuritas. *JSIKA*, 10(4).

Quesenberry, W., & Brooks, K. (2010). *Storytelling for User Experience: Crafting Stories for Better Design* (M. Justak, Ed.). Rosenfeld Media.

Raschintasofi, M., & Yani, H. (2023). Perancangan UI UX Aplikasi Learning Management System Berbasis Mobile dan Website Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1). <http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jms>

Septia Anggriawan, F. (2019). PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH MENENGAH SEDERAJAT. *Jurnal Tata Rias*, 9(2), 12–31.

- Setiawan, F., & Ardiansah, T. (2023). Rancang Bangun Sistem Kepegawaian Menggunakan Metode Key Performance Indicator Untuk Rekomendasi Kenaikan Jabatan. *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information (JAITI)*, 1(3), 130–137. <https://doi.org/10.58602/jaiti.v1i3.65>
- Setiawan, M. (2021). Analisis Tingkat Usabilitas Menggunakan Metode Performance Measurement dan System Usability Scale (SUS) pada Aplikasi E-commerce Indomaret dan Alfamart. *Seminar Nasional Teknik Dan Manajemen Industri*, 1, 299–306. <https://doi.org/10.28932/sentekmi2021.v1i1.46>
- Sidharta, A. R. A., Rokhmawati, R. I., & Priharsari, D. (2022). Perancangan Learning Management System menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: SMK Prajnaparamita Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 838–847. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sutanto, R. P. (2018). Studi Kasus Website Gramedia sebagai Media Online untuk Membeli Buku. *Nirmana*, 17(1), 37. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.1.37-41>
- Tullis, T., & Albert, B. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics* (Second Edition). Morgan Kaufmann.
- Watania, A. T., & Hendry. (2021). Perancangan Aplikasi Web E-Learning Berbasis LMS Menggunakan Moodle Di PT Global Infotech Solution. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(2), 676–686. <http://jurnal.mdp.ac.id>

Zahra, I., & Voutama, A. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER . *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2).