

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R. (2024). Perancangan Environmental Graphic Design sebagai Upaya Optimalisasi Media Informasi dan Navigasi Destinasi Agrowisata Gunung Mas Kabupaten Bogor.
- Abdillah, R. (2024). Perancangan Environmental Graphic Design sebagai Upaya Optimalisasi Media Informasi dan Navigasi Destinasi Agrowisata Gunung Mas Kabupaten Bogor.
- Abdussamad & Zuchri. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. Makassar; CV Syakir Media Press.
- Ainurrofiquin, M. (2023). TEKNIK BRANDING 5.0: Tingkatkan Brand Awareness di Era 5.0. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Al Ansori Tanjung, Muna H., Harahap, N. B., Siboro, M. E., Harahap, M. (2023). Program Magang Keahlian sebagai Sarana Praktik dan Peningkatan Kompetensi Mahasiswa di Bidang Penerbitan. *Indonesian Journal of Community*
- Budi Sulistyaningrum, An Nisaa', Nirwana, N. A., Januar, D. R & Hilalia, N. N., (2022). Performa Kebijakan Kampus Merdeka pada Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(6), 2771–2786. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i6.489>
- Budiawan, P. K., Suwardikoen, D. W., & Lukito, W. (2020). Perancangan Aplikasi Pemetaan Coffee Shop di Kota Bandung. *E-Proceeding of Art & Design*. 7(2).
- Deacon & Pamala, B. (2020). UX and UI Strategy: A Step by Step Guide on UX and UI Design. *United States of America: Independently published (Apple Books)*.

- Ryan P. Sutanto. (2021). Design Sprint dalam Kuliah: Eksplorasi Metode Pembelajaran Baru pada Mata Kuliah Design Thinking. *NIRMANA*, vol. 21, no. 1, pp. 8–16, doi: 10.9744/nirmana.21.1.8-16.
- Desintha, S., & Varian, R. (2020). User interface website situs batujaya karawang. *Titik Imaji*, 2(2).
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI, Jakarta. 34 hal.
- Elvin, L & Heseziduhu, L. (2024). Implementasi Sistem Monitoring dalam Meningkatkan Pelayanan Publik pada Dinas Spmdp2a Kabupaten Nias. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(4), 1081.
<https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i4>
- Fauzan, M. A., & Diani A., S.Ds., M.Ds.(2020). Perancangan Identitas Merek Apparel Urban Legend Indonesia. *Journal of Art and Design*. (7). 1556.
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=xHPmmpUAAAJ&citation_for_view=xHPmmpUAAAJ:q3oQSFYPqjQC
- Gonen, Esra (2019) "Tim Brown, Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation
- H. D. Yulianto & R. B. Firdaus. (2021). Perancangan Sistem Informasi Monitoring Magang. *Indonesian Journal on Information System*. 6(2).
<https://doi.org/10.36549/ijis.v6i2.144>
- Hagen, R., & Golombisky, K. (2017). White Space Is Not Your Enemy: A Beginner's Guide to Communicating Visually Through Graphic, Web & Multimedia Design 3rd Edition (3 ed.).
- I. S. Y. Saputri, M. Fadhli and I. Surya. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 03, no. 02.

- Junaidi, A.; Wulandari, D.; Arifin, S.; et al. (2020). Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kamenez, G. (2025). Understanding Icons in UI Design. Diakses pada 16 Maret 2025 dari <https://uxcel.com/blog/understanding-the-icons-in-ui-design>
- Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. (2022). Mendikbudristek: MSIB Bukan Program Magang Biasa. Diakses pada 19 Januari 2025, dari <https://dikti.kemdikbud.go.id/festival-kampus-merdeka/mendikbudristek-msib-bukan-program-magang-biasa/>
- Lutfia, D. D., & Rahadi, D. R. (2020). Analisis Internship Bagi Peningkatan Kompetensi Mahasiswa. *JIMKES: Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 8(3).
- Mare, R. A. A. S.; Triase (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Kinerja Karyawan Berbasis Web dengan Metode Balanced Scorecard pada BPJS Ketenagakerjaan. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6(2), 181-195. <https://doi.org/10.35746/jtim.v6i2.561>
- Microsoft. (2023). Layout. Diakses pada 16 Maret 2025 dari <https://learn.microsoft.com/id-id/windows/win32/uxguide/vis-layout>
- Muhamad, L., Bastari, P. R., Razi A, A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Seluler Penanggulangan Adiksi Rokok pada Remaja di Kota Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*. 10(6).
- Nindya, N. P., Nugraha, N. D., & Kusuma, P. (2023). PERANCANGAN PROTOTIPE MEDIA APLIKASI BAGI PENDERITA ANXIETY DAN MOOD DISORDER. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. Revised and Expanded Edition. Basic Books.

- Nugraha, J. (2024). *Branding Strategy di Era Digital*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara. 62-63.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Diakses pada 15 Maret 2025 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/163703/permendikbud-no-3-tahun-2020>
- Pramesti, K. D., Meisya, N. I., Amrillah, R. (2024). Relevansi Lulusan Perguruan Tinggi dengan Dunia Kerja. *Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Agama*, 3(4).
- Prasetyo, I. (2024). Apa Itu Aplikasi Mobile?. Diakses pada 15 Maret 2025 dari <https://docif.telkomuniversity.ac.id/apa-itu-aplikasi-mobile/>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit Andi.
- Resmadi, I., & Bastari, R. P. (2022). Perancangan Media Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik Dengan Pendekatan Design Thinking. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*. 10(2). <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.6230>
- Rinandiyana, L. R., Masitoh, N., Munawar, A. H., Badriatin, T., Muflihah, R., Sudiarti, S., Mardani, D. A., & Muhtahidin, F. W. (2021). Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Melalui Pelatihan Magang Online Saat Pandemi Covid 19. *Bantenese Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1).
- S, Abshari., Siswanto, R., S & Gumilar, G., I. (2021). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Gerakan Sosial Sustainable Fashion di Indonesia. *Journal of Art and Design*. (6). 2642. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16780>
- Sari, S. P., Witono, B., Nugroha, H. (2021). Analisis Dampak Kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dalam Peningkatan Keterampilan dan Keahlian Lulusan Program Studi Akuntansi (Magang

- pada PT. Bank Syariah Indonesia, Tbk.). *Seminar Nasional Dampak Implementasi MBKM*.
- Sirait, F., & Hanifati, G. (2022). Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking (Studi Kasus: Asuransi Online Superyou.co.id). *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*. (6)2.
- Siswanto, R. A. & Dolah, J. (2019). Exploration to the Most Fundamental Form of Dynamic Visual Identity. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. (197), 432-438.
- Siswanto, R. A. (2023). Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Tanggung Jawab. PT Kanisius.
- Situmorang, M. S., Damanik, A. S., Darmansyah. T. (2025). Efektivitas Monitoring dan Evaluasi dalam Implementasi Kebijakan Pendidikan: Pendekatan dan Tantangan. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i1.1486>
- Soewardikoen, Widiatmoko, D.(2019). Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syahrul, E., Fitriainingsih, Jatnika, I., Khairunnisa, A. I., Dewi Agushinta, R. (2024). Penerapan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Modul Rekomendasi Website Sijati. *Jurnal Ilmiah Komputer*, 25(4). <https://doi.org/10.32409/jikstik.23.4.3760>
- T. Dakhilullah & B. Suranto. (2022). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Taroreh, G. R., Resmadi, I., & Hidayat, S. (2020). Perancangan Ui/ux Aplikasi Mobile Tentang Parenting dan Mengenal Karakter Anak untuk Orang Tua Di Indonesia. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

- Wijayanto, S. (2022). Perancangan Purwarupa Aplikasi Mobile untuk Menyampaikan Pesan Self-Love. *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jurnal Cipta*, 1(1). <https://doi.org/10.30998/cpt.v1i1.1239>
- Wiraprasasta, A. (2023). Perancangan Identitas Visual untuk Copen Media. *E-Proceeding of Art & Design*. 10(5). 6805
- Wulandari, D.; Arifin, S.; Cahyono, E. et al., (2021), Panduan Program Bantuan Kerja Sama Kurikulum dan Implementasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Y. Yudhanto & S. A. Susilo. (2024). Panduan UI/UX Aplikasi Digital. *Elex Media Komputindo*.