

PERANCANGAN APLIKASI SELULER SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PELAKSANAAN AKTIVITAS PROGRAM MAGANG BERSERTIFIKAT DI PT SURYA CITRA MEDIA TBK

Mochammad Zidan Alfiandy¹, Riky Azharyandi Siswanto² dan Siti Desintha³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1 Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
zidanalfiandy@student.telkomuniversity.ac.id¹, rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id²,
desintha@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: PT Surya Citra Media Tbk (SCM Group) sebagai salah satu mitra, mendukung program Magang Bersertifikat dengan berusaha menyediakan berbagai kebutuhan kegiatan magang yang efektif dan efisien. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai hambatan seperti pencatatan kehadiran serta pencapaian tugas harian yang masih dilakukan secara manual, hingga kurangnya media komunikasi yang terpusat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi seluler yang dapat meningkatkan efektivitas dalam pelaksanaan program Magang Bersertifikat di SCM Group. Dalam perancangan aplikasi ini, penulis melakukan observasi, wawancara bersama pihak terkait dalam pelaksanaan program Magang Bersertifikat di SCM Group, studi pustaka, dan analisis matriks perbandingan proyek sejenis. Aplikasi ini difasilitasi dengan berbagai fitur yang dapat meningkatkan efektivitas, diantaranya seperti fitur *Live Attendance* serta pencatatan laporan harian, notifikasi, *Help*, *Timeline*, hingga *Chat*. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan purwarupa aplikasi seluler yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam pelaksanaan program Magang Bersertifikat di SCM Group. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pelaksanaan program menjadi lebih terstruktur.

Kata Kunci: Aplikasi seluler, Magang Bersertifikat, PT Surya Citra Media Tbk (SCM Group)

Abstract: PT Surya Citra Media Tbk (SCM Group) as one of the partners, supports the Certified Internship program by striving to provide various needs for effective and efficient internship activities. However, in its implementation, various obstacles are still found, such as recording attendance and daily task achievements that are still done manually, to the lack of centralized communication media. Therefore, this study aims to design a mobile application that can increase the effectiveness of the Certified

Internship program at SCM Group. In designing this application, the author conducted observations, interviews with related parties in the implementation of the Certified Internship program at SCM Group, literature studies, and comparative matrix analysis of similar projects. This application is facilitated with various features that can increase effectiveness, including Live Attendance features and daily report recording, notifications, Help, Timeline, and Chat. The result of this study is a mobile application prototype design that is expected to increase efficiency in the implementation of the Certified Internship program at SCM Group. With this application, it is hoped that the program implementation will be more structured.

Keywords: Mobile application, Certified Internship, PT Surya Citra Media Tbk (SCM Group)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong perubahan dalam pendidikan dan industri. Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bertujuan membekali mahasiswa dengan keterampilan yang relevan (Kemendikti, 2022). Lulusan perguruan tinggi perlu memahami tren karir untuk lebih kompetitif (Kansha et al, 2024). Oleh karena itu, pemantauan aktivitas peserta magang menjadi kunci keberhasilan program. PT Surya Citra Media Tbk (SCM Group) sebagai mitra aktif MSIB memahami pentingnya pemantauan efektif. Program ini bermanfaat bagi mahasiswa dan perusahaan dalam menjaring talenta yang sesuai (Sulistyaningrum et al, 2020). Pemantauan membantu menilai hasil, meningkatkan program, dan memastikan pelaksanaan sesuai rencana (Mela et al, 2025). Magang memberikan pengalaman nyata dan hubungan kerja, namun keberhasilannya bergantung pada data kehadiran dan evaluasi yang akurat.

SCM Group mengelola lebih dari 200 peserta magang tiap batch, namun masih menggunakan metode manual dalam pencatatan dan evaluasi. Hal ini menyulitkan pemantauan dan pengambilan keputusan strategis (Elvin & Heseziduhu, 2024). Informasi yang tidak terpusat menyebabkan risiko miskomunikasi. Kualitas pemantauan memengaruhi evaluasi dan

keberlanjutan program. Untuk itu, diperlukan aplikasi seluler yang mempermudah pemantauan dan merepresentasikan identitas profesional perusahaan. Desain visual yang konsisten dapat mendukung branding. Metode User-Centered Design (UCD) membantu menciptakan aplikasi dengan antarmuka ramah pengguna (Syahrul et al, 2024). Perancangan purwarupa “Trackin by SCM” diharapkan menjawab kebutuhan pengguna dan mendukung transformasi digital SCM di era industri 4.0.

Keberhasilan aplikasi “Trackin by SCM” juga ditentukan oleh identitas visual yang kuat. Identitas merek mencerminkan kepribadian dan nilai perusahaan melalui elemen visual seperti logo, warna, dan tipografi (Ainurrofiqin, 2024). Desain visual aplikasi harus sejalan dengan tujuan SCM dalam konteks program magang. Perancangan aplikasi ini mendukung Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) poin ke-4: Quality Education, khususnya target 4.4 tentang peningkatan keterampilan teknis untuk dunia kerja. Aplikasi ini menjadi media pendukung pembelajaran berbasis pengalaman kerja secara sistematis, terarah, dan terdokumentasi, serta mendukung interaksi antara peserta, mentor, dan tim HR untuk membentuk kompetensi profesional.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan melakukan observasi yang dilakukan dengan mengamati lingkungan kerja PT Surya Citra Media Tbk (SCM Group); wawancara bersama beberapa narasumber yakni tim *HR*, Mentor, dan peserta magang program Magang Bersertifikat di SCM Group; dan studi pustaka dengan mempelajari penelitian dan literatur seperti buku, jurnal,

atau artikel tentang perancangan purwarupa aplikasi yang relevan. Selain itu, metode analisis data yang digunakan adalah analisis visual dan analisis matriks perbandingan.

Aplikasi Mobile

Salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari telepon genggam adalah aplikasi *Mobile*. Istilah *Mobile* secara harfiah merujuk pada kemampuan untuk berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lainnya. Menurut Widyaharsana dalam (Desintha et al, 2020), dalam konteks teknologi, istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan perangkat yang bersifat portabel dan fleksibel, seperti telepon genggam, yang memungkinkan penggunaanya untuk tetap terhubung dan berkomunikasi tanpa hambatan meskipun berpindah lokasi.

Aplikasi sebagai Media

Dalam konteks Pendidikan dan komunikasi, *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media sebagai segala bentuk objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan, serta mencakup alat bantu yang digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Menurut Asnawir & Usman dalam Hidayat et al (2020), keberadaan media dianggap mampu meningkatkan efektivitas pelaksanaan program instruksional, karena peranannya sebagai sarana penyampai informasi dan fasilitator interaksi antara pengajar dan peserta didik.

Design Thinking

Metode ini merupakan pendekatan berpikir yang menyeluruh dan berfokus pada penciptaan solusi inovatif, dengan titik awal berupa pemahaman mendalam terhadap kebutuhan manusia melalui proses

empati. Pendekatan ini menempatkan manusia sebagai pusat dari setiap proses perancangan (*Human-Centered Design*), guna menghasilkan inovasi yang tidak hanya relevan, tetapi juga berkelanjutan, karena sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan, konteks, serta pengalaman nyata dari penggunanya (Gonen, 2019). Menurut Hussein dalam (Resmadi & Bastari, 2022), terdapat lima tahapan dalam proses *Design Thinking*, diantaranya adalah *Emphatize*, yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap permasalahan pengguna; *Define*, bertujuan untuk mengidentifikasi dan menentukan inti permasalahan utama; *Ideate*, berfokus pada pencarian solusi untuk permasalahan utama yang telah diidentifikasi; *Prototype*, bertujuan untuk menguji kelayakan solusi yang telah dikembangkan; *Test*, tahap menguji produk akhir yang telah dikembangkan berdasarkan solusi terbaik dari tahap *Prototype*.

User Interface (UI)

Menurut Thornsby dalam (Budiawan, Suwardikoen, & Lukito, 2020), *User Interface (UI)* merupakan interaksi antara pengguna dan aplikasi yang bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan.

User Experience (UX)

Desain *User Experience (UX)* bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan serta memuaskan, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan produk sesuai dengan kebutuhan mereka.

Human-Computer Interaction (HCI)

Menurut Donald Norman, *Human-Computer Interaction (HCI)* adalah disiplin yang mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan teknologi, terutama antarmuka komputer, dengan tujuan menciptakan sistem yang mudah digunakan dan efektif. Dalam buku terkenalnya yang berjudul “*The Design of Everyday Things*”, Norman menekankan pentingnya *User-Centered Design (UCD)*, yakni pendekatan desain yang berpusat pada kebutuhan manusia, dalam pengembangan teknologi. Karena ia percaya bahwa desain harus menyesuaikan dengan cara berpikir dan bertindak sebagai pengguna, bukan memaksa pengguna untuk menyesuaikan diri dengan sistem.

User-Centered Design (UCD)

User-Centered Design (UCD) merupakan pendekatan dalam perancangan yang berorientasi pada kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna sebagai faktor utama. Menurut Siswanto, R. A. (2023), sebuah desain yang efektif harus berorientasi pada kebutuhan pengguna serta mampu menghadirkan kemudahan dalam proses navigasi maupun penggunaan produk atau layanan yang ditawarkan.

Design Sprint

Menurut Jake Knapp dari Google Ventures dalam jurnal (Sutanto, 2021), metode *Design Sprint* merupakan pendekatan inovatif yang dirancang untuk menyelesaikan tantangan desain dalam jangka waktu lima hari.

Desain Komunikasi Visual (DKV)

Menurut R. W. Putra (2021), Desain Komunikasi Visual merupakan proses kreatif yang mengintegrasikan seni dan teknologi guna menyampaikan gagasan atau informasi kepada khalayak luas. Dengan pendekatan ini, sebuah pesan dapat dikomunikasikan dengan lebih jelas, persuasif, dan mudah

dipahami, sehingga mampu menciptakan pengalaman visual yang berkesan bagi para penerimanya.

Visual Branding

Desain Komunikasi Visual (DKV) memainkan peran krusial dalam strategi *Branding* karena mampu menciptakan identitas yang kuat dan membedakan suatu merek dari kompetitor. Melalui elemen-elemen visual yang khas, sebuah *Brand* dapat membangun citra yang unik, menarik, serta mudah dikenali oleh audiens. Tujuan utama dari *Branding* adalah memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh sebuah merek tersusun secara sistematis, memiliki daya tarik, mudah diingat, dan memberikan manfaat bagi target pasar. Dengan pendekatan yang tepat, *Branding* tidak hanya akan tertanam dalam ingatan audiens, tetapi juga membangun koneksi emosional, meningkatkan nilai produk atau layanan, serta membantu konsumen dalam mengambil keputusan. *Branding* yang efektif mencerminkan esensi dan karakter bisnis, menciptakan kepercayaan, dan memperkuat loyalitas pelanggan (Baker dalam Abshari et al, 2021).

HASIL DAN DISKUSI

Ada beberapa poin yang didapat berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan, diantaranya adalah pencatatan kehadiran peserta magang masih dilakukan secara manual sehingga tidak memungkinkan pencatatan kehadiran jika melakukan *Work from Anywhere (WFA)*; masih ada informasi yang tidak tersampaikan kepada peserta magang; pencatatan pencapaian tugas masih dilakukan secara manual; data pencapaian tugas masih ada yang tidak tervalidasi oleh para Mentor.

Berdasarkan data hasil wawancara yang telah dilakukan, terdapat beberapa poin yang didapat, diantaranya adalah absensi menjadi salah satu hal yang sangat diperhatikan; pencapaian tugas juga menjadi salah satu hal yang diperhatikan; pemantauan yang dilakukan oleh tim *HR* dirasa kurang efektif; dibutuhkannya fitur *Live Attendance*, *Leave*, pengisian laporan harian, dan *Timeline*; dan tim *HR* cukup kesulitan dalam berkomunikasi dan menyebarkan informasi.

Berdasarkan analisis matriks perbandingan proyek sejenis, terdapat beberapa poin kesimpulan yang didapat sebagai berikut:

A. Rangkuman User Interface (UI)

1. Layout, Aplikasi “SCM Hub” memiliki tampilan familiar untuk pengguna, sedangkan aplikasi “Eventeer” memiliki penempatan elemen yang tidak terlalu familiar, namun kedua aplikasi tersebut memiliki tampilan modern dan minimalis serta menarik.
2. Warna, kedua aplikasi tersebut memiliki warna yang identik dan mudah dikenali. Aplikasi “Eventeer” cukup banyak menggunakan warna namun masih mudah untuk dipahami.
3. Tipografi, kedua aplikasi tersebut menggunakan jenis huruf Sans Serif yang mendukung keterbacaan serta tampilan yang lebih profesional.
4. Iconography, kedua aplikasi tersebut menggunakan jenis Outlined Icon yang memperkuat estetika minimalis.

B. Rangkuman User Experience (UX)

1. *Useful*, kedua aplikasi tersebut dirancang dengan fitur-fitur yang fungsional. Setiap elemen dalam kedua aplikasi tersebut memiliki tujuan yang jelas untuk menunjang kebutuhan pengguna, meningkatkan efisiensi, serta mempermudah aktivitas sehari-hari pengguna.

2. *Usable*, aplikasi “SCM Hub” dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna, sedangkan aplikasi “Eventeer” memiliki penempatan elemen yang tidak terlalu familiar yang mungkin sedikit menyulitkan pengguna yang belum familiar.
3. *Desireable*, kedua aplikasi tersebut menampilkan elemen-elemen yang dapat menarik perhatian pengguna dari penggunaan warna, ilustrasi, serta konsistensi dari identitas visual.
4. *Findable*, fitur-fitur dalam kedua aplikasi tersebut dirancang agar mudah diakses dan ditemukan oleh pengguna.
5. *Accesible*, seluruh fitur yang tersedia dalam kedua aplikasi tersebut dirancang agar dapat diakses dengan mudah oleh setiap pengguna.
6. *Credible*, aplikasi “SCM Hub” masih terus digunakan dan dikembangkan karena masih dipercaya dapat membantu operasional seluruh karyawan PT Surya Citra Media Tbk. Begitupun dengan aplikasi “Eventeer” yang masih digunakan untuk mendukung berbagai pelaksanaan kegiatan di Telkom.
7. *Valuable*, kedua aplikasi tersebut memiliki nilai akan efisiensi yang dihasilkan dari penggunaan aplikasi tersebut di masing-masing perusahaan beserta menampilkan elemen-elemen desain yang estetis dan memiliki karakter visual yang khas.

HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan melalui perancangan aplikasi ini adalah mendorong terciptanya pengalaman magang yang sistematis, dinamis, dan berstandar profesional dengan menghadirkan solusi digital yang mudah digunakan, efisien, dan saling terhubung dalam satu *Platform*. Melalui wawancara yang telah dilakukan bersama beberapa narasumber, ditemukan

sejumlah aspek fundamental menjadi fokus utama agar pesan yang ingin disampaikan benar-benar tercermin melalui pengalaman pengguna. Diantaranya adalah *Professional*, memberikan kesan formal namun tetap ramah pengguna; *Engaging*, mendorong partisipasi aktif dari peserta magang; dan *Simple*, dimana desain navigasi pada aplikasi ini akan dibuat sesederhana mungkin.

Konsep Kreatif

Untuk mengatasi masalah tidak adanya platform terpusat dalam pelaksanaan program Magang Bersertifikat di PT Surya Citra Media Tbk (SCM Group), dirancang aplikasi seluler yang mendukung pencatatan kehadiran, laporan tugas, pengajuan berkas, akses informasi, dan komunikasi antara tim HR, mentor, dan peserta magang. Aplikasi ini mengusung konsep *Professional*, *Engaging*, dan *Simple* dengan desain visual yang konsisten, memadukan warna netral dan sekunder, tipografi bersih, tata letak sistematis, serta elemen rounded yang merefleksikan profesionalisme dan kenyamanan. Pendekatan *Design Thinking* digunakan untuk merespons kebutuhan nyata, seperti fitur *Live Attendance*, laporan saat *Clock Out*, dan *Timeline* interaktif yang memungkinkan peserta berbagi aktivitas, menyukai, dan memberi komentar. Seluruh fitur ini dirancang untuk mempermudah pemantauan, meningkatkan efektivitas program, serta menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan terintegrasi dengan citra profesional SCM Group.

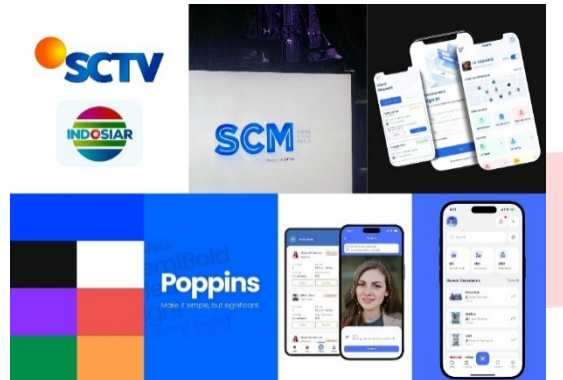
Konsep Media

Pengaplikasian media dalam perancangan ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu media utama berupa aplikasi *Mobile* yang dapat diakses melalui perangkat seluler berbasis Android dan iOS, serta media sekunder yang meliputi berbagai materi promosi, baik digital maupun cetak.

Konsep Visual

A. Moodboard

Penyusunan *Moodboard* dilakukan sebagai langkah awal untuk membangun gambaran visual dan berfungsi sebagai referensi visual



yang akan diterapkan dalam perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi ini. Berikut merupakan *Moodboard* yang telah disusun sebagai dasar perancangan visual aplikasi:

Gambar 1 Moodboard

Sumber: Mochammad Zidan Alfiandy, 2025

Warna

Jenis Aplikasi ini akan menggunakan warna dominan biru dan putih. Pemilihan warna biru ditujukan untuk menciptakan kesan profesionalisme dan digital (modern). Dalam profesionalisme, warna biru memiliki arti kepercayaan serta keandalan (*Trust & Reliability*), serta memberikan kesan tenang dan stabil bagi lingkungan kerja yang membutuhkan konsentrasi dan ketenangan. Selain itu, juga akan digunakan warna hijau untuk beberapa elemen seperti simbol berhasil atau diterima. Warna merah juga akan digunakan untuk beberapa elemen seperti simbol peringatan di luar lokasi area kerja dan simbol gagal atau ditolak. Warna oranye dan ungu juga akan digunakan pada ikon yang ada di dalam aplikasi.



Gambar 2 Warna

Sumber: Mochammad Zidan Alfiandy, 2025

Tipografi

Jenis *Typeface* yang akan digunakan adalah Poppins sebagai *Headline*, *Tittle*, *Sub-Title*, serta *Body Text* sekaligus. Pemilihan *Typeface* tersebut dikarenakan Poppins yang bertipe *Sans Serif* memiliki tujuan untuk menampilkan informasi data yang jelas kepada pengguna dan dipilih berdasarkan hasil analisis perbandingan terhadap proyek sejenis dan pertimbangan dalam memastikan keterbacaan dan keselarasan secara visual.



Gambar 3 Poppins

Sumber: https://www.linkedin.com/posts/satyarajpurohit_did-you-know-that-our-poppins-typeface-activity-6670618756642852865-hFbx/, diakses pada 3, Mei 2025

Logo



Gambar 4 Logo Trackin by SCM

Sumber: Mochammad Zidan Alfiandy, 2025

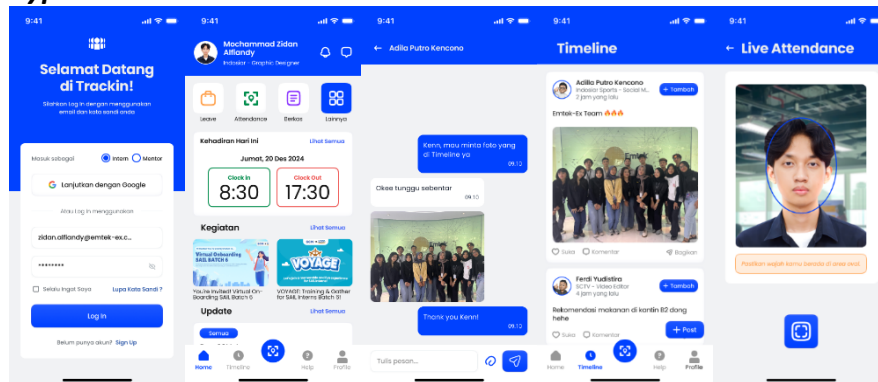
Logo Trackin dirancang berdasarkan nilai-nilai yang dimiliki oleh perusahaan, dalam hal ini adalah PT Surya Citra Media Tbk, serta nilai-nilai dari fungsi yang ditawarkan oleh aplikasi ini. Komponen logo diambil dari bentuk huruf “T” dan “I” yang diambil dari nama “Trackin”, serta terdapat visualisasi manusia sebagai *User* yang digambarkan seperti bergerak (*Motion*) untuk memvisualisasikan fungsi *Tracking* (memantau).

Wireframe



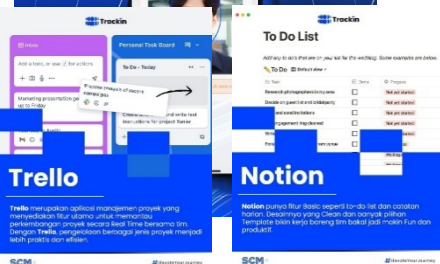
Gambar 5 Wireframe Trackin by SCM
Sumber: Mochammad Zidan Alfiandy, 2025

Prototype



Gambar 6 Prototype Trackin by SCM
Sumber: Mochammad Zidan Alfiandy, 2025

Media Sekunder





Gambar 7 Media Sekunder
Sumber: Mochammad Zidan Alfiandy, 2025

KESIMPULAN

Melalui *User Testing* yang telah dilakukan, proses pemantuan terhadap peserta magang menggunakan aplikasi dinilai lebih efektif dibandingkan secara manual. Para Mentor dapat langsung memvalidasi kehadiran peserta magang dan dapat langsung menerima pencapaian tugas harian peserta magang setiap harinya. Selain itu, dibutuhkan juga media aplikasi yang dapat memberikan fitur bagi seluruh peserta magang untuk dapat menyebarkan kegiatan atau aktivitasnya masing-masing selama magang, agar peserta magang lain dapat mengetahui kegiatannya satu sama lain dari divisi yang berbeda.

Hasil perancangan yang dibuat berupa aplikasi seluler untuk melakukan pemantuan terhadap peserta magang yang dapat difungsikan secara sendiri oleh pengguna. Identitas aplikasi disimbolkan dengan objek geometris persegi panjang yang memiliki makna terkait dengan tujuan perancangan aplikasi dan nilai-nilai perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrofiqin, M. (2023). TEKNIK BRANDING 5.0: Tingkatkan Brand Awareness di Era 5.0. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- 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).
- 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>
- Gonen, Esra (2019) "Tim Brown, Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation
- Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. (2022). Mendikbudristek: MSIB Bukan Program Magang Biasa. Diakses pada 19 Januari 2025, dari

Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*. Revised and Expanded Edition. Basic Books.

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>

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>

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*.

Siswanto, R. A. (2023). *Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Tanggung Jawab*. PT Kanisius.

Syahrul, E., Fitrianiingsih, 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>

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).

