DAFTAR PUSTAKA

[1] F. Nalurita *et al.*, *Bisnis 5.0: Rancangan, Peluang dan Strategi Inovatif Dunia Bisnis dalam Menyongsong Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.

[2] M. Nuryatno, S. D. Mulyani, E. R. Nugraha, and E. E. Resi, "TRANSFORMASI DIGITAL – STRATEGI UMKM UNTUK BERDAPTASI DI ERA INDUSTRI 4.0 MELALUI PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN," vol. 5, no. 1, 2025.

[3] A. R. Rinaldi and I. Seprina, "Perancangan *User Interface* dan User Experience Desain untuk *Website* Pusat Karir Cybers Job di PT Cybers Global Indonesia," *Inov. J. Pengabdi. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 155–164, Aug. 2023, doi: 10.54082/ijpm.136.

[4] R. Nur and M. A. Suyuti, *Perancangan mesin-mesin industri*. Deepublish, 2018.

[5] I. H. Santi, *ANALISA PERANCANGAN SISTEM*. Penerbit NEM, 2020.

[6] H. A. Fatta and U. Amikom, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Penerbit Andi.

[7] S. A. S. Yudho Yudhanto, *Panduan UI/UX Aplikasi Digital*. Elex Media Komputindo, 2024.

[8] J. P. SE.,MM.,C.DMP.,CHCM, *Digital Marketing Berbasis Design Thinking: Panduan Inovatif untuk Generasi Digital*. Dira Media Kreasindo, 2026.

[9] *Digital Marketing Berbasis Design Thinking: Panduan Inovatif untuk Generasi Digital*. Dira Media Kreasindo, 2026.

[10] M. A. Rojabi and A. R. Publisher, *Pengantar User Experience (UX)*. Afdan Rojabi Publisher.

[11] G. S. N. M.Kom S. Kom *et al.*, *UI/UX Design: Teori, Proses, dan Karier*. Kaizen Media Publishing, 2025.

[12] A. Rohman, *Cara Praktis Dan Gratis Membuat Website Sekolah*. Elex Media Komputindo, 2025.

[13] T. Abdulghani and M. M. H. Gozali, "Sistem Konsultasi dan Bimbingan Online Berbasis Web Menggunakan Webrtc (Studi Kasus : Fakultas Teknik Universitas Suryakancana)," *Media J. Inform.*, vol. 11, no. 2, p. 42, Aug. 2020, doi: 10.35194/mji.v11i2.1037.

[14] M. Hall, M. Friend, and M. Krause, "Micro-internships on the Margins," in *Universal Access in Human-Computer Interaction. Virtual, Augmented, and Intelligent Environments*, vol. 10908, M. Antona and C. Stephanidis, Eds., in Lecture Notes in Computer Science, vol. 10908. , Cham: Springer International Publishing, 2018, pp. 486–495. doi: 10.1007/978-3-319-92052-8_38.

[15] D. Cahyaningrum *et al.*, "Pendampingan digital branding bagi UMKM melalui program magang mahasiswa di Dinas Perdagangan Provinsi NTB,"

Penamas J. Community Serv., vol. 5, no. 2, pp. 309–318, Jun. 2025, doi: 10.53088/penamas.v5i2.1915.
[16] D. Gusrayani and K. Rukmana, "Literasi Digital untuk UMKM Gumasep: Program Magang Mahasiswa UPI Kampus Sumedang," *LOSARI J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 7, no. 1, pp. 34–39, May 2025, doi: 10.53860/losari.v7i1.241.
[17] J. Enterprise, *Mahir Desain UI/UX dengan Figma*. Elex Media Komputindo, 2024.
[18] S. R. Cholil and Susanto, *Berkembang dengan Desain Digital: Memahami UI, UX, Dan Figma Secara Komprehensif*. Deepublish, 2024.
[19] R. Fitria, *Usability Testing pada M-Commerce dengan Metode Heuristic Evaluation dan UX Test*. Penerbit NEM, 2023.
[20] R. Riswan and N. Nilawati, *Interaksi Manusia Dan Komputer: Teori, Metode dan Aplikasi*. PT. Star Digital Publishing, Yogyakarta-Indonesia, 2025.
[21] F. Purwani and F. A. Farhah, "ANALISA USABILITY TESTING PADA SOSIAL MEDIA PROFESIONAL DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE," vol. 6, 2024.
[22] K. W. M.MT S. Si, *Design Thinking for Education Merancang Teaching Factory Berbasis Kondisi Sekolah*. Mega Press Nusantara, 2024.
[23] D. S. MAP S. Pd, *Membentuk Jiwa Wirausaha yang Kompetitif, Kreatif, dan Inovatif bagi Mahasiswa di Era Milenial*. Penerbit Adab.
[24] R. Dwiprabowo *et al.*, *Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Publica Indonesia Utama.
[25] F. Chairunnisa and I. Faqihuddin Hanif, "Perancangan Ui/Ux *Website* Safe Tangkinspec Dengan Design Thinking: Case Study Pertamina Integrated Terminal Kendari," *Arcitech J. Comput. Sci. Artif. Intell.*, vol. 5, no. 1, pp. 70–89, Jun. 2025, doi: 10.29240/arcitech.v5i1.13935.
[26] A. Olivia, P. D. Larasati, M. Femy Mulya, S. Anwar, and Y. Efendi, "Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX *Website* untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna," *J. SISKOM-KB Sist. Komput. Dan Kecerdasan Buatan*, vol. 8, no. 3, pp. 185–193, May 2025, doi: 10.47970/siskom-kb.v8i3.836.
[27] M. R. Wahyudi and N. Widjiyati, "Perancangan UI/UX pada *Website* Toko Kue Jager Bakery dengan Metode Design Thinking," *JTIM J. Teknol. Inf. Dan Multimed.*, vol. 7, no. 1, pp. 149–163, Jan. 2025, doi: 10.35746/jtim.v7i1.663.
[28] I. Purnamasari and M. D. Ramadhan, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada *Website* Pendidikan Kahfi Education," *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 3, pp. 607–629, Oct. 2025, doi: 10.51903/regpfj64.
[29] J. H. Imin, M. Fajar, and Hasniati, "Perancangan UI/UX *Website* Search Buddy Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 18, no. 1, pp. 89–98, Apr. 2024, doi: 10.33998/mediasisfo.2024.18.1.1642.
[30] J. Preece, H. Sharp, and Y. Rogers, *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. John Wiley & Sons, 2015.