Indonesian Journal of Digital Business

Journal homepage: https://ejournal.upi.edu/index.php/IJDB

Rancang Bangun Website Tracer Study Mahasiswa Bisnis Digital UPI Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus MSIB)

Attoriq Putra Muhammad[1], Asep Nuryadin[2], Muhammad Rizki Nugraha[3]

[1,2,3]Digital Business Study Program, Tasikmalaya Regional Campus, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dadaha No.18, Kahuripan, Tasikmalaya 46115, West Java, Indonesia
Correspondence: E-mail: attoriqptra@upi.edu, murinu@upi.edu,

ABSTRACT

Latar belakang penelitian ini adalah karena adanya kesulitan yang dialami mahasiswa Bisnis Digital UPI dalam memperoleh informasi terpercaya tentang mitra Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB), mencakup validasi informasi, ketersediaan mitra sesuai kriteria prodi, dan proses rekrutmen. Penelitian ini bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa dengan platform yang dapat diakses sehingga bisa membantu mahasiswa dalam proses pemilihan mitra.Proses pengembangan dilakukan melalui lima fase, yaitu *empathize* untuk menggali kesulitan pengguna, *define* untuk merumuskan tiga permasalahan utama terkait validasi informasi, ketersediaan mitra, dan proses rekrutmen, serta *ideate* untuk merancang solusi seperti tampilan informasi mitra, kontak alumni, fitur pencarian dinamis, dan panduan rekrutmen. Solusi yang dihasilkan kemudian diwujudkan dalam bentuk *high-fidelity design* pada fase *prototype* menggunakan Framer dan diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian masuk dalam kategori "A^+" dengan nilai "*best imaginable*", tingkat penerimaan "*acceptable*", dan memperoleh predikat "*promoter*" dalam *Net Promoter Score* (NPS). Temuan ini menunjukkan bahwa *website* yang dirancang dapat diterima dengan baik dan memiliki potensi membantu mahasiswa dalam menentukan pilihan mitra MSIB.

© 2021 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:
Submitted/Received 12 Juni 2025
First Revised 15 Juli 2025
Accepted 20 Juli 2025
First Available online 31 Juli 2025
Publication Date 31 Juli 2025

Keyword:
Design Thinking,
Rancang Bangun,
Website,
Tracer Study,
System Usability Scale.

1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2019, transformasi dalam dunia pendidikan tinggi di Indonesia mulai digagas melalui penerapan kebijakan bernama "Kampus Merdeka" (Labi & Nelwan, 2024). Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang digagas oleh Kemendikbudristek di bawah kepemimpinan Nadiem Anwar Makarim bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa, baik dalam hal *soft skill* maupun *hard skill* (Labi & Nelwan, 2024). MBKM juga menawarkan berbagai kesempatan bagi mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan sesuai minat dan bakat mereka. Program MBKM adalah konsep pembelajaran inovatif yang difokuskan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran (Sopiansyah dkk., 2022). Salah satu program yang ada pada MBKM adalah Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB), yang memungkinkan mahasiswa terjun langsung ke dunia kerja untuk mempersiapkan karir.

Program MSIB dirancang untuk membantu mahasiswa mempersiapkan karir secara menyeluruh, memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman kerja nyata di berbagai perusahaan di Indonesia selama 1 hingga 2 semester di luar kegiatan perkuliahan (Labi & Nelwan, 2024). Program MSIB bertujuan agar mahasiswa memiliki lebih banyak kebebasan untuk memilih dan mengelola pengalaman belajar sesuai dengan minat dan tujuan pribadi mereka, yang memungkinkan mereka untuk menggali potensi diri, mengejar minat khusus, serta mengembangkan kompetensi yang relevan dengan masa depan yang mereka inginkan.

Program MSIB mendapatkan antusiasme yang ssangat tinggi dari mahasiswa, seperti yang dilaporkan oleh Kemendikdasmen (2024) bahwa tahun 2024 merupakan tahun dengan jumlah pendaftar terbanyak sejak MSIB diluncurkan pada 2021. Lebih dari 150.000 mahasiswa dari 700 perguruan tinggi di bawah Kemendikbudristek telah mendaftar. Program MSIB yang dilaksanakan mulai tahun 2021 sudah melibatkan program studi di semua perguruan tinggi di Indonesia (Mujiastuti dkk., 2024), termasuk Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Pada tahun 2023, di mana program MSIB 2022/2023 sedang berjalan, Yustiana (dalam Safitri, 2023) menyebutkan bahwa sebanyak 2.749 mahasiswa UPI mendaftar program MSIB, selain itu UPI menduduki posisi kedua sebagai perguruan tinggi dengan peserta dan pelamar terbanyak dalam program MSIB angkatan ke-4. Walaupun itu terjadi 2 tahun yang lalu, hal tersebut merupakan fakta bahwa mahasiswa UPI memiliki antusiasme yang sangat tinggi terhadap program MSIB.

Berdasarkan peraturan yang dikeluarkan oleh pihak Universitas Pendidikan Indonesia dan antusiasme mahasiswa yang tinggi, program studi Bisnis Digital UPI menghimbau kepada mahasiswa semester 6 dan 7 untuk mengikuti program MSIB dari MBKM maupun yang dilakukan secara mandiri pada perusahaan yang tidak bermitra dengan MBKM. Hal tersebut dilakukan karena program MSIB bagian dari mencakup pemenuhan poin kegiatan ekstrakurikuler. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kesulitan yang dirasakan oleh mahasiswa dalam fase pemilihan mitra, diantaranya sulit menemukan tempat magang/studi independen yang sesuai bidang, kesulitan membangun relasi dengan alumni MSIB dan sulit mendapat testimoni langsung dari alumni mitra.

Berdasarkan masalah-masalah yang ada terkait kebutuhan informasi, dalam penelitian ini penulis ingin membangun sebuah *website* menggunakan metode *design thinking*. Karena *website* dapat diakses dengan mudah melalui *browser*, sedangkan aplikasi *mobile* harus diunduh terlebih dahulu melalui app store atau playstore (Prasetyaningsih & Muchtar, 2023). Selain itu, Mustajib & Kurniawati (2023) juga menyebutkan bahwa *website* difungsikan sebagai instrumen digital untuk melakukan promosi, memfasilitasi komunikasi, dan menjadi

pusat data informasi. Sedangkan design thinking dipilih sebagai metode pengembangan dengan tujuan melibatkan calon pengguna dalam tahap perancangan dan pembangunan *website*. Oktarianto (2024) yang menyebutkan bahwa *design thinking* adalah pendekatan metodologi yang berfokus pada pengguna dan bertujuan untuk menciptakan kreativitas dan inovasi dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Penelitian terkait dengan topik rancang bangun *website tracer study* sudah pernah dilakukan diantaranya oleh (Saragih dkk., 2023) dengan judul "Perancangan *User Experience Design* Untuk Platform Rekam Data Jejak Alumni (*Tracer Study*) Di Perguruan Tinggi". Peneliti pada penelitian tersebut menggunakan metode *design thinking* sebagai metode pengembangannya. Selain itu, (Oktaviana dkk., 2023) juga melakukan penelitian yang serupa dengan judul "Perancangan UI/UX *E-Tracer Study* UNIROW dengan Menggunakan Metode *Double Diamond*".

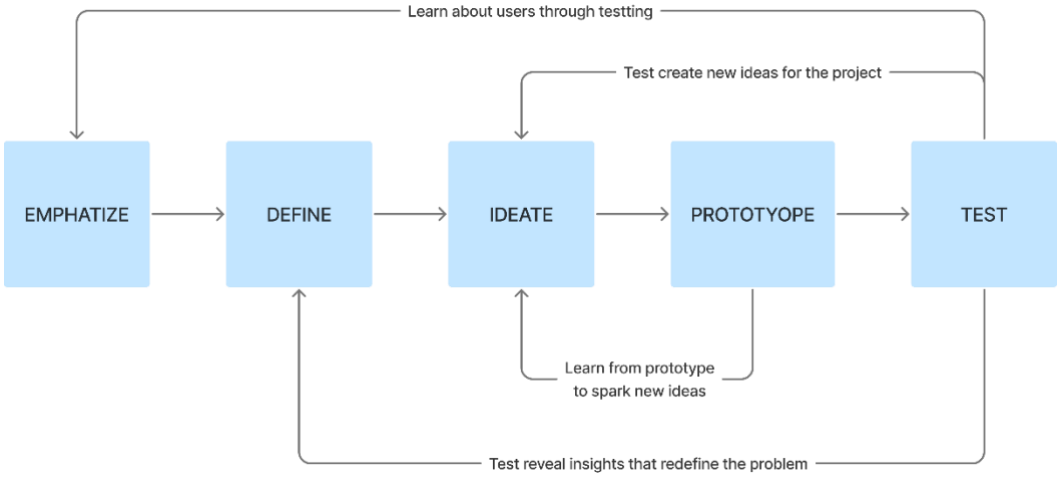
Perbedaan penelitian ini terhadap penelitian yang dilakukan oleh (Saragih dkk., 2023) adalah penelitian ini mencoba untuk membangun wadah *tracer study* khusus untuk program magang dan studi independen yang sebelumnya tidak ada pada program studi Bisnis Digital UPI. Penelitian sebelumnya masih berfokus untuk membangun *website tracer study* untuk alumni program studi mereka, belum ada penelitian yang berfokus terhadap program magang dan studi independen.

Selain itu, perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviana dkk., 2023) ada pada metode yang digunakan. Metode yang digunakan pada penelitian tersebut adalah *double diamond* sedangkan pada penelitian ini menggunakan *design thinking.* Pada *double diamond* tidak ada fase *ideate,* menyebabkan ide-ide yang dihasilkan melalui metode *double diamond* kemungkinan besar tidak semuanya tepat terhadap permasalahan yang ada jika dibandingkan dengan *design thinking.*

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dilakukan rancang bangun *website tracer study* untuk menjawab permasalahan mahasiswa Bisnis Digital UPI saat ingin mencari mitra untuk magang dan studi independen menggunakan metode *design thinking.*

2. METODE

Metode pengembangan yang dipakai pada penelitian ini adalah *design thinking* dengan metode pengujian yang dipakai pada fase *testing* adalah *System Usability Scale* (SUS). Menurut Dam (2025) *design thinking* memiliki 5 proses, selengkapnya dapat dilihat pada **Gambar 1** berikut.



Gambar 1. *Design Thinking Flow*

2.1. *Design Thinking*

Design thinking muncul pada 1990-an sebagai hasil karya David Kelley dan Tim Brown dari IDEO bersama Roger Martin, dengan mengintegrasikan berbagai metode dan ide yang telah berkembang selama bertahun-tahun ke dalam satu konsep (Gibbons, 2016). *Design thinking* melibatkan langkah-langkah berulang di mana desainer memahami pengguna, kesulitan, dan asumsi mereka, guna menemukan strategi alternatif yang menghasilkan produk dan layanan ideal untuk kepuasan pengguna (Nurliana dkk., 2022).

Empathize, di fase ini desainer dapat mengumpulkan informasi mengenai tujuan, kebutuhan, minat, permasalahan, dan masukan pengguna dengan melakukan *interview*, memberikan kuesioner, melakukan observasi non-partisipan, serta *usability testing* (Nurliana dkk., 2022). Fase *empathize* dilakukan melalui wawancara terhadap mahasiswa Bisnis Digital UPI angkatan 2022-2024 untuk mengetahui masalah yang dialami calon pengguna saat mempersiapkan dan mencari informasi mengenai program MSIB. Wawancara dapat menjadi salah satu metode untuk mengumpulkan data primer terhadap kondisi lapangan responden terkait dengan penelitian (Guntara dkk., 2021).

Define adalah fase di mana desainer mendefinisikan masalah dan tantangan yang dihadapi, berdasarkan apa yang telah dipelajari (Nurliana dkk., 2022). Fase *define* adalah langkah untuk meninjau dan memahami informasi yang diperoleh dari fase *empathize* dengan membuat *affinity diagram* untuk mengelompokan masalah yang ditemukan, dan selanjutnya membuat *user persona* untuk melihat bagaimana representasi pengguna dari *website* yang akan dibangun.

Ideate merupakan proses transisi dari penentuan masalah yang sudah didefinisikan menjadi langkah untuk menyelesaikan masalah. Pada fase ini, proses pencarian ide dilakukan dengan memperhatikan asumsi dan menciptakan ide-ide baru yang inovatif (Nasution & Nusa, 2021). Terdapat beberapa aktivitas yang telah dilakukan pada proses *ideate* mencakup perumusan ide dengan membuat pertanyaan *How Might We* (HMW) dan membuat *site map* yang digunakan sebagai panduan navigasi apa saja yang ada pada *website*.

Selanjutnya adalah fase *prototype* yang merupakan fase eksperimental, dengan tujuan untuk menemukan solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama (Dam, 2025). Pada fase *prototype* telah dibuat *high-fidelity design* menggunakan platform Framer agar *website* yang dirancang bisa diuji dalam bentuk mendekati *website* tampilan akhir. Dan fase terakhir adalah melakukan *testing*, yaitu pengujian yang akan dilakukan dengan beberapa pengguna untuk mengukur kualitas aplikasi dari sudut pandang pengguna (Darmawan dkk., 2022). Metode *testing* yang akan dipakai adalah SUS, jadi responden yang sebelumnya telah mengikuti wawancara akan diminta untuk mencoba *website* yang telah dibangun lalu mengisi kuesioner SUS.

2.2 *System Usability Scale* (SUS)

SUS merupakan instrumen evaluasi yang terpercaya untuk menilai kegunaan sebuah sistem, terdiri atas 10 butir pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban yang tersedia bagi responden (Kusumawardhana dkk., 2019). Berikut merupakan daftar 10 pernyataan SUS menurut Derisma (2020) yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dapat dilihat pada **Tabel 1**.

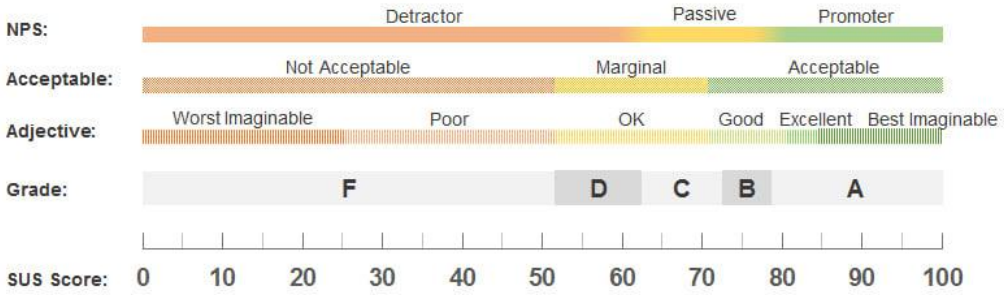
Tabel 1. SUS Kuesioner

No	Pernyataan
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan *website* ini.
2	Saya merasa *website* ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.
3	Saya rasa *website* ini mudah untuk digunakan.
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan *website* ini.
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam *website* ini telah terintegrasi dengan baik
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada *website* ini.
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari *website* ini dengan cepat.
8	Saya menemukan bahwa *website* ini sangat tidak praktis ketika digunakan.
9	Saya sangat percaya diri dapat menggunakan *website* ini.
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan *website* ini

Cara penggunaan SUS dilakukan dengan pengisian 10 pernyataan dengan skala antara 1 (Sangat tidak setuju) dan 5 (Sangat setuju) oleh responden. Rahmanda dkk. (2023) menyebutkan dalam SUS terdapat beberapa aturan untuk perhitungan skor. Berikut adalah aturan-aturan yang diterapkan saat menghitung skor pada kuesionernya:

1. Untuk pertanyaan bernomor ganjil, nilai yang diperoleh pengguna dikurangi 1.
2. Untuk pertanyaan bernomor genap, nilai akhirnya dihitung dengan rumus 5 dikurangi skor dari pengguna.
3. Total skor SUS dihitung dengan menjumlahkan semua skor yang telah disesuaikan, lalu dikalikan 2,5.

Langkah akhir dalam menggunakan SUS adalah menghitung skor rata-rata dari responden, yang kemudian dicocokan dengan penilaian SUS menurut Sauro (2018) pada **Gambar 2** berikut.



Gambar 2. Skor SUS

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Empathize*

Empathize berhasil dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap 20 responden dengan karakterisik yaitu mahasiswa Bisnis Digital UPI angkatan 2022 sampai 2024 yang belum mengikuti MSIB atau sedang dalam fase pencarian mitra MSIB. Berikut permasalahan yang berhasil didapatkan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Wawancara

No	Permasalahan
1	Kesulitan dalam menentukan tujuan karir maupun menentukan bidang spesialisasi yang sesuai dengan kompetensi dan minat.
2	Terdapat keterbatasan atau ketiadaan lowongan yang sesuai dengan minat atau bidang keahlian mereka.
3	Tugas yang diberikan kurang sesuai dengan ekspektasi atau yang diharapkan.
4	Sulit menemukan mitra yang memenuhi kriteria program studi.
5	Proses administrasi internal, termasuk pengurusan surat rekomendasi yang relatif lama.
6	Terdapat persaingan yang tinggi antar pelamar serta biaya pendaftaran yang relatif tinggi.
7	Kurangnya informasi mengenai tahapan dan prosedur proses rekrutmen pada mitra.
8	Bingung mencari atau mendekati mahasiswa sebelumnya yang sudah mengikuti program MSIB untuk menanyakan pengalaman.
9	Ragu terhadap kemungkinan diterimaan oleh mitra dan terpengaruh oleh reputasi mitra di media sosial.
10	Sulit mencari mitra dengan lowongan yang diinginkan namun dengan lokasi yang sesuai keinginan.
11	Kesulitan dalam memilih informasi di internet yang benar dan sesuai kebutuhan.

12	Batas waktu pendaftaran yang sempit dan proses seleksi yang berlangsung dalam jangka waktu yang panjang.

3.2. *Define*

Setelah mengeksplorasi perspektif dari data hasil wawancara, selanjutnya adalah mengidentifikasi *pain point* menggunakan *affinity diagram*. *Pain point* diidentifikasi dengan mencari kesamaan antar masalah yang ditemukan saat calon pengguna sedang mempersiapkan mengikuti program MSIB untuk digunakan sebagai kategori persamaan pada *pain point,* dan melakukan eliminasi terhadap masalah yang dinilai tidak relevan untuk diselesaikan menggunakan *website tracer study*. Pengelompokan dan eliminasi masalah dilakukan untuk menghindari adanya masalah yang berulang dan fokus terhadap masalah yang dinilai dapat diselesaikan menggunakan *website tracer study* (Mustajib & Kurniawati, 2023). Berikut pada **Tabel 3** hasil dari *affinity diagram* yang telah dilakukan.

Tabel 3. Hasil *Affinity Diagram*

No	*Pain Point*	Kategori
1	Kesulitan dalam menentukan tujuan karir maupun menentukan bidang spesialisasi yang sesuai dengan kompetensi dan minat.	Validasi informasi dan ekspektasi
2	Terdapat keterbatasan atau ketiadaan lowongan yang sesuai dengan minat atau bidang keahlian mereka.	
3	Tugas yang diberikan kurang sesuai dengan ekspektasi atau yang diharapkan.	
4	Sulit menemukan mitra yang memenuhi kriteria program studi.	Ketersediaan mitra
5	Proses administrasi internal, termasuk pengurusan surat rekomendasi yang relatif lama.	
6	Terdapat persaingan yang tinggi antar pelamar serta biaya pendaftaran yang relatif tinggi.	Proses rekrutmen

Ide pada nomor 3 **Tabel 3** diambil dari studi yang dilakukan oleh Oktaviana dkk. (2023), dengan menampilkan mahasiswa peserta MSIB terbaru di halaman depan *website*. Halaman ini juga akan menampilkan informasi berdasarkan ide nomor 3, 4, dan 5. Konsep ini selaras dengan penelitian Saragih dkk. (2023), yang menyarankan penonjolan informasi yang telah diisi oleh mahasiswa untuk memberikan gambaran awal sebelum pengguna membuka *detail* informasi.

Selanjutnya adalah pembuatan *user persona* atau karakter fiktif yang dibuat sebagai representatif calon pengguna *website tracer study* dengan *end-user* yaitu mahasiswa Bisnis Digital UPI. Pembuatan visualisasi *user persona* sebagian besar menggunakan data yang didapatkan dari sesi wawancara sebelumnya, selengkapnya ada pada **Gambar 3** berikut.

Gambar 3. *User Persona*

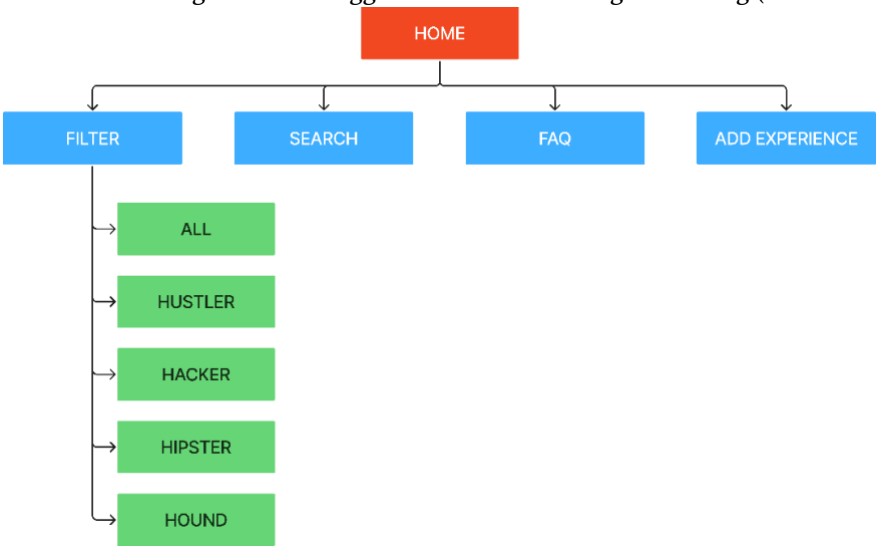
3.3. *Ideate*

Pada fase *ideate* terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan, mulai dari merumuskan ide menggunakan teknik *How Might We* (HMW) dan selanjutnya pembuatan *site map website.* HMW dilakukan dengan tujuan dapat mengarahkan berbagai macam ide yang kreatif dan luas dengan mengubah masalah menjadi sebuah pertanyaan, sehingga dapat menjadi solusi dari setiap permasalahan yang telah diidentifikasi (Arisa dkk., 2023). Hasil dari proses HMW pada **Tabel 4** berikut.

Tabel 4. Hasil HMW

No	HMW
1	Bagaimana memudahkan pengguna mendapatkan informasi terpercaya dan pengalaman langsung dari mahasiswa sebelumnya, sehingga mereka dapat membangun ekspektasi realistis tentang mitra, tugas, dan lingkungan kerja sebelum bergabung?
2	Bagaimana membantu pengguna menemukan mitra yang selaras dengan kriteria prodi dan sesuai dengan bidang keahlian mereka?
3	Bagaimana membantu pengguna mengetahui alur rekrutmen sebuah mitra?

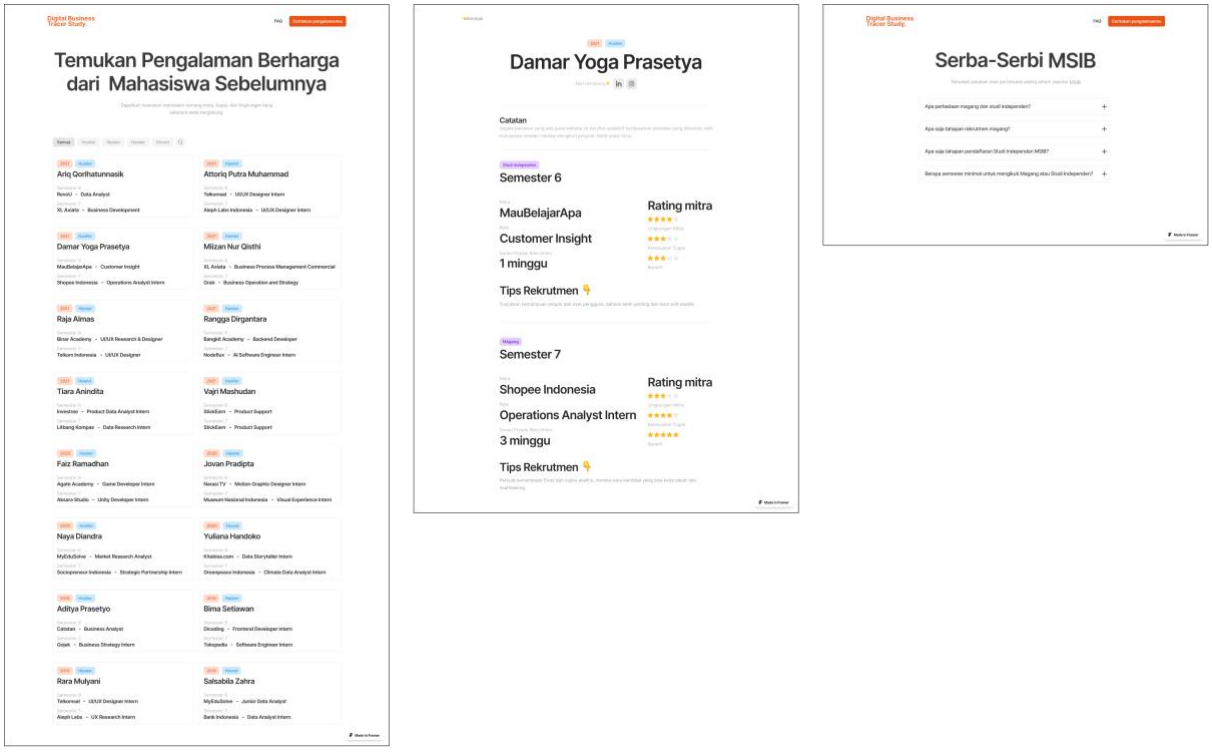
Selanjutnya adalah membuat *site map, site map* yang dirancang dengan baik untuk membantu pengguna dalam berinteraksi secara efisien dengan setiap halaman pada *website* (Azim, 2019). *Site map* disusun dengan menggunakan berbagai macam warna untuk membedakan kategori dan fungsionalitas dari tiap navigasi. Warna merah digunakan untuk halaman utama, warna biru digunakan sebagai menu utama dari *website* dan warna hijau adalah sub menu. Berikut pada **Gambar 4** *site map* dari *website tracer study.*



Gambar 4. *Site Map Website*

3.4. *Prototype*

Representasi *user interface* dan interaksi yang lebih rinci akhirnya dibuat dalam *high-fidelity design* menggunakan platform Framer. Nantinya hasil desain yang sudah dirancang bisa langsung di *publish,* sehingga calon pengguna bisa melakukan *testing* dengan pengalaman yang lebih baik. Berikut hasil *high-fidelity design* pada **Gambar 5** berikut.



Gambar 5 Hasil *High-Fidelity Design*

3.5. *Testing*

Uji SUS berhasil dilakukan oleh 12 responden dengan mengisi kuesioner secara *online,* dengan karakteristik responden adalah mahasiswa yang sebelumnya menjadi responden wawancara. Berikut hasil dari uji SUS yang telah dilakukan pada **Tabel 5**.

Tabel 5. Hasil SUS

Responden	Pernyataan										Jumlah × 2,5
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R1	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	87,5
R2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	95
R3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	75
R4	3	0	4	4	4	4	4	4	4	4	87,5
R5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	75
R6	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	87,5
R7	2	4	3	2	3	3	1	2	3	3	65
R8	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	95
R9	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	90
R10	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	87,5
R11	2	3	3	1	2	3	4	3	4	4	72,5
R12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Total Skor SUS											84,7

Secara keseluruhan pada **Tabel 5** didapatkan skor SUS dari *website tracer study* sebesar 84,7. Berdasarkan kategori penilaian skor SUS menuru (Sauro, 2018) nilai 84,7 pada *website tracer study* yang telah dibangun mendapatkan predikat "A^+" dengan nilai "*best imaginable"* dengan tingkat penerimaan yang diperoleh yaitu "*acceptable*", selain itu pada segi *Net Promotore Score* (NPS) mendapatkan predikat "*promoter*". Dari hasil yang didapatkan oleh *website tracer study* dapat dikatakan bahwa *website* tersebut dapat diterima oleh pengguna dan kemungkinan besar pengguna akan memperkenalkan *website* ini kepada pengguna lain.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun website *tracer study* menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima fase, mulai dari *empathize* untuk menggali kesulitan pengguna, *define* untuk merumuskan tiga masalah utama terkait validasi informasi, ketersediaan mitra, dan proses rekrutmen, hingga *ideate* untuk menghasilkan berbagai solusi. Ide-ide tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk *high-fidelity design* menggunakan Framer, dan diuji pada tahap *testing* menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan skor SUS sebesar 84,7 yang tergolong dalam kategori "A^+" dengan nilai "*best imaginable*" dan tingkat penerimaan "*acceptable*", serta memperoleh predikat "*promoter*" pada aspek *Net Promoter Score* (NPS).

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis mengonfirmasi bahwa makalah tersebut bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, *12*(1), 18–26. https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549

Azim, F. (2019). Penerapan Teknik Seo (Search Engine Optimisation) Dengan Metode Onpage dan Offpage Pada Website Cargoriau.com. Dalam *Riau Journal of Computer Science* (Vol. 05). www.zatakagroup.com.

Dam, R. F. (2025, Maret 13). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*. https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process

Darmawan, I., Saiful Anwar, M., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. *JOIV : International Journal on Informatics Visualization*, *6*(2), 327. https://doi.org/10.30630/joiv.6.2.997

Derisma. (2020). The usability analysis online learning site for supporting computer programming course using System Usability Scale (SUS) in a university. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, *14*(9), 182–195. https://doi.org/10.3991/ijim.v14i09.13123

Gibbons, S. (2016, Juli 31). *Design Thinking 101*. https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/

Guntara, R. G., Nuryadin, A., & Hartanto, B. (2021). Pemanfaatan Google Speech to Text Untuk Aplikasi Pembelajaran Kamus Bahasa Sunda Pada Platform Mobile Android. *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi*, *4*(1), 10. https://doi.org/10.31764/justek.v4i1.4455

Kemendikdasmen. (2024, Februari 22). *Program MSIB Angkatan 6 Kemendikbudristek Siap Hasilkan 40.000 Lebih Talenta Muda Masa Depan*. https://www.kemendikdasmen.go.id/berita/4646-program-msib-angkatan-6-kemendikbudristek-siap-hasilkan-40-0

Kusumawardhana, I. M. H., Wardani, N. H., & Perdanakusuma, A. R. (2019). *Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)* (Vol. 3, Nomor 8). http://j-ptiik.ub.ac.id

Labi, A. T., & Nelwan, O. S. (2024). Peran Magang Bersertifikat Dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Dalam Meningkatkan Perencanaan Karir Mahasiswa Manajemen Feb Unsrat. *Lumanauw 202 Jurnal EMBA*, *12*(3), 202–212.

Mujiastuti, R., Meilina, P., Adharani, Y., & Arafah, A. (2024). Strategi Pengelolaan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Program Studi Teknik Informatika Universitas

Muhammadiyah Jakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, *7*(1), 49–60. https://doi.org/https://doi.org/10.24853/jpmt.7.1.49-60

Mustajib, A., & Kurniawati, I. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesad Menggunakan Figma. *JoMMiT : Jurnal Multi Media dan IT*, *7*(1), 048–057. https://doi.org/10.46961/jommit.v7i1.805

Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, *1*(1), 18–27. https://doi.org/10.35877/jetech532

Nurliana, F., Hanifati, G., & Ali, F. (2022). Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, *6*(02), 971–991. https://doi.org/10.61344/magenta.v6i02.90

Oktarianto, A. I. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Website Startup Pilih Jurusan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Informasi dan Komputer*, *12*, 86–96. https://doi.org/https://doi.org/10.35959/jik.v12i02.547

Oktaviana, M., Nurlifa, A., Suryanto, A. A., & Amaludin, F. (2023a). Perancangan UI/UX E-Tracer Study UNIROW dengan Menggunakan Metode Doubel Diamond. *Jurnal Informatika dan Teknologi*, *6*(1). https://doi.org/10.29408/jit.v6i1.7397

Oktaviana, M., Nurlifa, A., Suryanto, A. A., & Amaludin, F. (2023b). Perancangan UI/UX E-Tracer Study UNIROW dengan Menggunakan Metode Doubel Diamond. *Jurnal Informatika dan Teknologi*, *6*(1). https://doi.org/10.29408/jit.v6i1.7397

Prasetyaningsih, S., & Muchtar, S. P. N. (2023). Analisis Perbandingan User Experience pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee Menggunakan UEQ. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, *5*(3), 162–170. https://doi.org/10.35746/jtim.v5i3.326

Rahmanda, R., Amalia, R., & Rasmila, R. (2023). Evaluasi Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) Di Kementerian Agama Ogan Ilir Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, *9*(1), 328–339. https://doi.org/10.37012/jtik.v9i1.1508

Safitri, D. M. (2023, Juli 14). *1.155 Mahasiswa UPI Berhasil Lolos Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kemdikbudristek yang tersebar di 124 Mitra Nasional Hingga Internasional*. https://berita.upi.edu/1-155-mahasiswa-upi-berhasil-lolos-program-magang-dan-studi-independen-bersertifikat-kemdikbudristek-yang-tersebar-di-124-mitra-nasional-hingga-internasional/

Saragih, A. N. F., Andrian, R., & Widodo, S. (2023a). Perancangan User Experience Design Untuk Platform Rekam Data Jejak Alumni (Tracer Study) Di Perguruan Tinggi. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, *6*(1), 525–532. https://doi.org/10.31539/intecoms.v6i1.6397

Saragih, A. N. F., Andrian, R., & Widodo, S. (2023b). Perancangan User Experience Design Untuk Platform Rekam Data Jejak Alumni (Tracer Study) Di Perguruan Tinggi. *INTECOMS:*

Journal of Information Technology and Computer Science, *6*(1), 525–532. https://doi.org/10.31539/intecoms.v6i1.6397

Sauro, J. (2018, September 19). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. https://measuringu.com/interpret-sus-score/

Sopiansyah, D., Masruroh, S., Zaqiah, Q. Y., Erihadiana, M., Sunan, U., & Djati Bandung, G. (2022). Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal Konsep dan Implementasi Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, *4(1)*, 34–41.