

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK ANAK
USIA DINI MENGGUNAKAN METODE HEURISTIK PADA TAMAN
KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Pada Program Studi Sistem Informasi



OLEH :

ELA ESTI SUSANTI

NPM : 2113030004

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FTIK)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2025

Halaman Persetujuan

Skripsi oleh :

ELA ESTI SUSANTI

NPM : 2113030004

Judul :

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK ANAK
USIA DINI MENGGUNAKAN METODE HEURISTIK PADA TAMAN
KANAK-KANAK**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Informasi
FTIK UN PGRI Kediri**

Tanggal : 4 Juli 2025

Pembimbing I



Sucipto, M.Kom
NIDN. 0721029101

Pembimbing II



Anita Sari Wardani, M.Kom
NIDN. 0713018402

Halaman Pengesahan

Skripsi oleh :

ELA ESTI SUSANTI

NPM : 2113030004

Judul

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK ANAK
USIA DINI MENGGUNAKAN METODE HEURISTIK PADA TAMAN
KANAK-KANAK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal : 4 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Sucipto, M.Kom

[.....]

2. Penguji 1 : Dwi Harini, S.Si, M.M

[.....]

3. Penguji 2 : Anita Sari Wardani, M.Kom

[.....]



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

[.....]
NIDN. 0007076801

Halaman Pernyataan

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ela Esti Susanti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri, 28 November 2002
NPM : 2113030004
Fak/Prodi. : FTIK / S1-Sistem Informasi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 4 Juli 2025

Yang Menyatakan

ELA ESTI SUSANTI

NPM : 2113030004

MOTTO

“Lelahmu tidak sebanding dengan lelahnya kedua orang tuamu. Berproseslah dan tunjukkan yang terbaik untuknya”

- Saya Sendiri -

ABSTRAK

Ela Esti Susanti : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode Heuristik Pada Taman Kanak-Kanak. Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri 2025

Kata Kunci : Perancangan, Figma, Heuristik, Media Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang media pembelajaran interaktif yang ditujukan bagi anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak. Penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti buku dan papan tulis, dinilai kurang menarik perhatian anak sehingga menyebabkan mereka cepat merasa bosan selama proses belajar. Oleh karena itu, perlu dibuat inovasi media pembelajaran yang menarik secara visual, bersifat interaktif dan mampu meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* dengan menerapkan metode heuristik dalam proses evaluasi antarmuka. Metode heuristik yang digunakan mengacu pada sepuluh prinsip *Usability Heuristics* yang dikembangkan oleh Jakob Nielsen. Prinsip-prinsip tersebut mencakup aspek-aspek penting dalam desain antarmuka pengguna, seperti kejelasan sistem, kesesuaian antara sistem dan dunia nyata, kontrol pengguna, konsistensi, pencegahan kesalahan, efisiensi, fleksibilitas, desain estetika, bantuan pengenalan dan dokumentasi.

Peneliti mengumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 70 responden yang merupakan pengguna media pembelajaran interaktif. Peneliti merancang kuesioner berdasarkan sepuluh prinsip heuristik kemudian membagikannya kepada guru dan orang tua sebagai pengguna yang relevan. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian "Sangat Setuju" yang menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan pendekatan heuristik sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini di taman kanak-kanak. Media ini mampu meningkatkan minat belajar anak serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjat kan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode Heuristik Pada Taman Kanak-Kanak” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Program Studi Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Sucipto, M.Kom. Selaku KA Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Sucipto, M.Kom dan Anita Sari Wardani, M.Kom Selaku Pembimbing Skripsi yang dengan sabar membimbing dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kedua orang tua saya Bapak Sucipto dan Ibu Djuminah serta kakak-kakak saya yang telah mendukung dalam do’a, dana dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Teman-teman yang selalu membantu memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra yang luas.

Kediri, 4 Juli 2025

ELA ESTI SUSANTI

NPM : 2113030004

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Media Pembelajaran.....	6

a. Pengertian Media Pembelajaran	6
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	7
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2. Metode Heuristik.....	9
3. Figma	10
4. Pengumpulan Data dan Hasil Uji.....	10
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
C. Kerangka Berpikir.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
A. Model/Pendekatan Pengembangan	15
B. Prosedur Pengembangan	16
C. Desain Pengembangan	18
D. Tempat dan Waktu Perancangan	19
E. Teknik Pengumpulan Data	20
F. Teknik Analisis Data	21
G. Metode, Uji Coba Produk	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
A. Analisa Kebutuhan	24
1. Hasil Observasi	24
2. Hasil Wawancara.....	24
3. Hasil Kuesioner.....	25
B. Proses Desain	31
C. Prototype	43

D. Pengolahan Data.....	54
E. Pengujian Prototype	56
1. Evaluasi Heuristik	57
BAB V PENUTUP	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	14
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	17
Gambar 4.1. Rancangan Halaman Utama	32
Gambar 4.2. Rancangan Menu Belajar	33
Gambar 4.3. Rancangan Menu Belajar	33
Gambar 4.4. Rancangan Soal 1 Menu Game	34
Gambar 4.5. Rancangan Soal 2 Menu Game	35
Gambar 4.6. Rancangan Soal 3 Menu Game	35
Gambar 4.7. Rancangan Soal 4 Menu Game	36
Gambar 4.8. Rancangan Soal 1 Menu Kuis	37
Gambar 4.9. Rancangan Soal 2 Menu Kuis	38
Gambar 4.10. Rancangan Soal 3 Menu Kuis	38
Gambar 4.11. Rancangan Soal 4 Menu Kuis	39
Gambar 4.12. Rancangan Halaman Selesai	40
Gambar 4.13. Rancangan Reaksi Jawaban Benar	41
Gambar 4.14. Rancangan Reaksi Jawaban Salah.....	41
Gambar 4.15. Rancangan Halaman Info	42
Gambar 4.16. Tampilan Prototype Figma	43
Gambar 4.17. Halaman Utama.....	44
Gambar 4.18. Menu Belajar	45
Gambar 4.19. Soal 1 Menu Game	46
Gambar 4.20. Soal 2 Menu Game	46
Gambar 4.21. Soal 3 Menu Game	47
Gambar 4.22. Soal 4 Menu Game	48
Gambar 4.23. Soal 1 Menu Kuis	49
Gambar 4.24. Soal 2 Menu Kuis	49
Gambar 4.25. Soal 3 Menu Kuis	50

Gambar 4.26. Soal 4 Menu Kuis	50
Gambar 4.27. Tampilan Selesai.....	51
Gambar 4.28. Reaksi Jawaban Benar.....	52
Gambar 4.29. Reaksi Jawaban Salah	53
Gambar 4.30. Tampilan Info	53
Gambar 4.31. Tampilan Responden	58

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Skala Likert	25
Tabel 4.2. Kuesioner Data Awal.....	26
Tabel 4.3. Uji Validitas Kuesioner	30
Tabel 4.4. Uji Reabilitas Kuesioner	31
Tabel 4.5. Uji Validitas	55
Tabel 4.6. Uji Reabilitas.....	56
Tabel 4.7. Evaluasi Heuristik	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengantar Penelitian	70
Lampiran 2. Balasan Penelitian.....	71
Lampiran 3. Kartu Bimbingan	72
Lampiran 4. Surat Keterangan Bebas Similarity.....	73
Lampiran 5. Bukti Awal Cek Similirity	74
Lampiran 6. Berita Acara Ujian Skripsi.....	75
Lampiran 7. Lembar Revisi Ujian Skripsi	76
Lampiran 8. Bukti Submit Artikel.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam aspek kehidupan terutama dalam kalangan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang mengutamakan kearah pertumbuhan sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan pada anak usia dini (Putri et al., 2022). Dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan generasi yang berkualitas perlu adanya pendidikan yang memadai seperti pendekatan pembelajaran yang menggunakan alat peraga pembelajaran atau biasa disebut dengan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Metode penyampaian materi ajar melalui media pembelajaran adalah salah satu pendekatan berbasis teknologi yang berfungsi sebagai alat untuk mengajar, mendidik dan membantu anak dalam belajar. Hal ini inovasi dalam pendidikan sangatlah penting karena teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal guna untuk menciptakan alternatif belajar yang menarik pada anak usia dini sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Deli, 2021).

Media pembelajaran anak usia dini, khususnya bagi anak-anak Taman Kanak-Kanak (TK) adalah cara untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran (Fajar Syahrani & Sidik, n.d.). Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid agar lebih efektif dalam komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Pada tahap ini,

anak-anak membutuhkan media yang interaktif, menarik dan mudah dimengerti untuk mendukung proses belajar mereka.

Dengan melalui media proses pembelajaran interaktif dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak, karena terkadang anak tidak menyukai atau cepat bosan dalam belajar. Pada tahap pendidikan anak usia TK, anak akan cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang mudah dipahami yang didalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar yang menarik perhatian. Pada tahap ini, mereka akan lebih mudah mengingat bentuk atau tulisan dengan warna dan bentuk yang menarik. Sedangkan permasalahan saat ini pembelajaran di TK masih menggunakan metode pembelajaran dengan media buku atau papan tulis (Nurman Firdaus et al., n.d.). Disinilah peran penting media sebagai alat bantu dalam memudahkan pemahaman pesan pembelajaran (Kusumodestoni & Wahono, 2022).

Dari pemaparan yang diuraikan, metode heuristik dipandang sebagai pendekatan yang sesuai untuk menangani permasalahan tersebut. Heuristik menjadi salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran anak TK. Metode heuristik melibatkan pertimbangan menyeluruh tentang kemudahan penggunaan, kejelasan antarmuka dan interaktivitas yang sesuai dengan perkembangan anak. Dalam media pembelajaran anak TK, penerapan metode heuristik berarti mengevaluasi antarmuka dan fitur-fitur aplikasi atau media agar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan dan minat anak, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif (Mutiarasari et al., 2022).

Implementasi metode heuristik dalam media pembelajaran anak pada TK, diperlukan pertimbangan elemen seperti navigasi yang sederhana, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta warna dan bentuk yang menarik. Hal ini bertujuan agar media yang dibuat mampu memberikan daya tarik dan kemudahan bagi anak-anak dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga mereka lebih

mudah memahami dan merespon apa yang disampaikan. Dengan tampilan menarik serta penggunaan gambar dan animasi yang sesuai dengan kebutuhan, serta interaksi yang sederhana anak tidak mengalami kesulitan dalam mengakses materi (Utami et al., 2023).

Dengan menggunakan metode heuristik proses pengembangan media pembelajaran anak TK dapat menjadi media interaktif karena dapat membantu guru membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Pengembangan dan perancangan media ini juga memungkinkan adanya umpan balik langsung pada setiap tahapan pengembangan, sehingga memungkinkan penyesuaian yang cepat berdasarkan hasil evaluasi heuristik. Selain itu, metode ini mampu mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran, yang berpotensi besar untuk dapat mendorong anak-anak merespon positif dan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan anak TK dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Gulo & Harefa, 2022).

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran yang ramah anak. Hal yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di TK melalui media yang lebih interaktif dan menarik. Saat ini, metode pembelajaran tradisional seperti buku dan papan tulis dianggap kurang menarik bagi anak-anak, yang cenderung mudah bosan. Dengan perkembangan teknologi, metode heuristik dipilih untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak TK. Metode ini memastikan media yang interaktif dan mudah digunakan, sehingga anak lebih tertarik, aktif dan mudah memahami materi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tidak ada media pembelajaran interaktif di TK, hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana atau konvensional
2. Belum adanya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan belajar anak, seperti warna cerah dan gambar yang menarik

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian ini adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran khususnya anak usia dini tingkat Taman Kanak-Kanak
2. Pendekatan dan metode yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah metode heuristik

D. Rumusan Masalah

Beberapa permasalahan yang diuraikan pada latar belakang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran yang interaktif dan dapat disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini di Taman Kanak-kanak?
2. Bagaimana metode heuristik dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini agar antarmuka, navigasi dan interaktivitas sesuai dengan perkembangan anak TK?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang ada, tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini di TK sehingga meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi pada anak-anak TK
2. Untuk memberikan kontribusi positif dalam pengembangan teknologi pendidikan bagi anak usia dini dengan menggunakan metode heuristik, khususnya dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak TK

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berupa peningkatan minat dan pemahaman belajar anak usia dini tingkat Taman Kanak-Kanak melalui media pembelajaran interaktif berbasis metode heuristik. Aplikasi atau rancangan *User Interface* ditujukan bagi anak, guru dan sekolah khususnya tingkat Taman Kanak-Kanak. Untuk guru media ini dapat bermanfaat menjadi alat bantu pengajaran yang efektif dan evaluasi yang lebih baik terhadap kemajuan belajar anak. Sekolah juga diuntungkan dengan adanya inovasi dapat mengembangkan kurikulum berbasis media interaktif, meningkatkan kualitas pendidikan dan metode pembelajaran yang kreatif. Oleh karena itu, diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memiliki dampak positif yang luas terhadap pendidikan anak usia dini secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Gumilar, N., Widiatmoko, D., Syafaat, M., & Sridaryono, A. (2024). *Mokhammad Syafaat, Aguk Sridaryono Perancangan User Interface dan User Experience Pada Game-based Learning Pointer Menggunakan Figma* (Vol. 11, Issue 1). <https://journal.trunojoyo.ac.id/triac>, doi : [10.21107/triac.v11i1.24136](https://doi.org/10.21107/triac.v11i1.24136)
- Azis, A. (2021). TARI SIMO GRINGSING, SEBUAH UPAYA MELESTARIKAN KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI TARI DI KABUPATEN BATANG. In *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran No* (Vol. 1), doi : <https://doi.org/10.51878/educational.v1i1.60>
- Cory Zarkasi, A., & Sari Wardani, A. (2022). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART FRAMEWORK*. 6(2), doi : <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179>
- Deli, D. (2021). Analisis User Interface pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Visual Novel. In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 5, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>, doi : <https://doi.org/10.30871/jaic.v5i1.2749>
- Fajar Syahroni, M., & Sidik. (n.d.). *Impelementasi Model Waterfall pada Media Pembelajaran Pengenalan Angka dan Huruf Berbasis Android*. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>, doi : <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Fania, A., & Sri Handayani, F. (2024). ANALISIS USABILITAS APLIKASI MAGANG RRI PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE REGRESI LINIER BERGANDA. *TEKNOMATIKA*, 14(01), doi : <https://doi.org/10.61423/teknomatika.v14i01.676>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299, doi : <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF* :

- JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1177–1184, doi : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Hidayat, M., Primantara, R., & Subandi, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer (Hardware) Berbasis Augmented Reality. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1, 16–27, doi : <https://doi.org/10.33654/iseta.v1i0.1699>
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., Bety, C. F., Studi, P., Pancasila, P., Kewarganegaraan, D., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Karaman, J., Miya Gunawan, P., Firdhossiah, S., Mustikasari Mahardhika Fitriani, L., & Indriati, R. (2024). Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo. In *Journal of Computer Science and Information Technology E-ISSN* (Vol. 4, Issue 1), doi : <https://doi.org/10.47065/explorer.v4i1.818>
- Krisna, T. A., Shelin, M. S., & Candra Andy, A. G. (2024). Analisis Paradigma Interaksi Manusia-Komputer Di Situs Universitas Nusantara PGRI Kediri 1*. In *Agustus* (Vol. 8). Online, doi : <https://doi.org/10.29407/inotek.v8i1.4936>
- Kusumodestoni, R. H., & Wahono, B. B. (2022). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android Pada Paud Nabata. *Infomatek*, 24(1), 1–8, doi : <https://doi.org/10.23969/infomatek.v24i1.4402>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI BUNDER III. In *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Margaretha, V., Firliana, R., & Muzaki, M. N. (2024). PERANCANGAN UI/UX WEBSITE CAMPAIGN DAN MANAJEMEN TRANSAKSI BANK SAMPAH RAHAYU. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 5), doi : <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.11047>
- Maulana Alja, F., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2024). PERANCANGAN UI/UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

- (UCD). In *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN* (Vol. 6, Issue 1), doi : <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1669>
- Mutiara Sari, L., Fitria Purba, R., Umayroh, R., Munawaroh, S., Akmalia, R., Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Sumatera Utara Medan Jl William Iskandar Ps, U. V, Estate, M., Percut Sei Tuan, K., & Serdang, D. (2022). PENERAPAN PENDEKATAN HEURISTIK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK DI MADRASAH IBTIDAIYAH. In *AoEJ: Academy of Education Journal* (Vol. 13), doi : <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i2.1234>
- Muzakki, M. A., Asmarajati, D., & Ihsanuddin, I. A. (2023). ANALISIS USABILITY USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PPDB AL-ASY'ARIYYAH MENGGUNAKAN METODE USE QUESTIONNAIRE. *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, 5(1), doi : <https://doi.org/10.32500/jebe.v5i1.6149>
- Nurman Firdaus, E., Devitra, D., StudiTeknik informatika, P., DinamikaBangsa Jambi Jl JendralSudirman, S., & -Jambi, T. (n.d.). PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN PANCA INDRA BERBASIS MULTIMEDIA (TK RAUDATUL ATHFAL NURUL HIDAYAH). In *Jurnal Ilmiah Media Processor* (Vol. 9, Issue 2).
- Prasetyo, F. T., & Utami, A. W. (2024). *Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Untuk Optimasi Rute Terpendek Distribusi Produk Dengan Algoritma A-Star (Studi Kasus UD Ali Berkah)*, doi : <https://doi.org/10.26740/jeisbi.v5i3.62919>
- Pratama, A., Sucipto, S., & Nugroho, A. (2024). Evaluasi Efektivitas E-Learning Menggunakan Usability Testing dengan Metode TOPSIS. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 3(1), 1–16, doi : <https://doi.org/10.53624/jsitik.v3i1.430>**
- Pratama Nugroho, B., Rosmiati, Hendartie, S., Haris, F., Sam'ani, Ichsan, M., Studi Sistem Informasi, P., Palangkaraya, S., Studi Teknik Informatika, P., Studi Manajemen Informatika, P., & History, A. (2022). PIMAS. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, 1(2). <http://ejournal.uhb.ac.id/index.php/PIMAS>, doi : <https://doi.org/10.35960/pimas.v1i2.765>
- Putri, R. E., Yusman, Y., & Wira Pratama, Y. (2022). *UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma* (Vol. 4, Issue 3).

- Reza Pradhana, F., Virgantara Putra, O., & Syam Abbas Shagir, R. (2023). *Call for papers dan Seminar Nasional Sains dan Teknologi Ke-2 2023 Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa*. 2(1), 48, doi : <https://doi.org/10.35706/sys.v4i3.8061>
- Ristyawan, A., Firliana, R., Rizky Indrawan, D., Marcell Wibisono, R., & Andriyanto, T. (2024). *Perancangan Antarmuka Situs web Profil DLHKP*. 3(2), doi : <https://doi.org/10.29407/dimastara.v3i3.22710>
- Said Hasibuan, M., Kalianda, S. M., & Informatika dan Bisnis Darmajaya, I. (2023). *PENGUKURAN KEPUASAN PENGGUNA E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE EVALUASI HEURISTIK DAN SYSTEM USABILITY SCALE*, doi : <https://doi.org/10.35959/jik.v11i01.456>
- Septiani Kurnia, & Nur Nawaningtyas. (2024). Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain User Interface dan User Experience yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika*, 3(4), 113–119, doi : <https://doi.org/10.55606/jtmei.v3i4.4433>
- Setiyanto, S., & Yasin, I. F. (2023). Analisis User Interface pada Website E-Learning dengan Metode Evaluasi Heuristik. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 1(3), 327–332, doi : <https://doi.org/10.31004/ijmst.v1i3.293>
- Sitepu, E. N. (2021). *PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index Media Pembelajaran Berbasis Digital*, doi : <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Utami, Y. T., Pramudani, A., Irawati, A. R., Kurniawan, D., Studi, P., & Komputer, I. (2023). Implementasi Heuristic Evaluation Untuk Analisis User Experience (UX) Pada Virtual Class Universitas Lampung. In *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)* (Vol. 3, Issue 1).
- Zuhdi Sasongko, M., & Daniati, E. (n.d.). *Perencanaan Sistem Manajemen Evaluasi Belajar Mahasiswa Berbasis Elearning Dengan Pendekatan Berorientasi Objek*, doi : <https://doi.org/10.35842/JTIR.V13I2.228>