

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>