

DAFTAR PUSTAKA

- Andriasari, S. (2017). Pengembangan aplikasi e-commerce menggunakan metode wisdm (web information system developmnet methodology) (studi kasus: Pt. Sinar jati meubel bandar lampung). *Cendekia*, 14(2), 8–15.
- Aprilia H.N, I., Santoso, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *Iptek-Kom*, 17(1), 31–38.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA VISUALISASI DASAR-DASAR ANIMASI. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Chen Wei, & Fang Xing. (2010). The comparison of user-centered design and goal-directed design. *2010 IEEE 11th International Conference on Computer-Aided Industrial Design & Conceptual Design 1*. <http://dx.doi.org/10.1109/caidcd.2010.5681336>
- Dwi Setyani, A. (2021). *Perancangan ui/ux aplikasi e-commerce berbasis website pada toko aema kacangata surabaya menggunakan model lean user experience* (pp. 1–67) [Tugas Akhir, UNIVERSITAS DINAMIKA]. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5549/>
- fadryan, & Afriansyah, H. (2019). *Pengaruh pembelajaran e-learning terhadap mahasiswa*. Center for Open Science. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/evzxs>
- Fatimah, F., & Kartikasari, R. D. (2018). STRATEGI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA. *Pena Literasi*, 1(2), 108. <https://doi.org/10.24853/pl.1.2.108-113>
- García-Betances, R. I., Cabrera-Umpiérrez, M. F., & Waldmeyer, M. T. A. (2019). *Virtual reality-based cognitive healthcare interventions: User-centered design considerations, guidelines and framework*. Center for Open Science. <http://dx.doi.org/10.31234/osf.io/ca836>
- Ghiffary, M. N. E., Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi

- Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1).
<https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana, H. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 1(01), 11–21. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i01.34>
- Husein Malahella, A., Arwani, I., & Tibyani. (2020). Pemanfaatan Framework React Native dalam Pengembangan Aplikasi Pemesanan Minuman Kopi pada Kedai Bycoffee. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(9), 3178–3183. <https://doi.org/https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik>
- Istiqlal, M. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Kurniawan, C., & Kristiana, I. Y. (2018). *Rancang Bangun aplikasi travel booking berbasis Android pada transwisata travelindo tour and travel Malang*. Center for Open Science. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/g2u53>
- Kusuma, D. A. (2020). DAMPAK PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR (SELF-REGULATED LEARNING) MAHASISWA PADA MATA KULIAH GEOMETRI SELAMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 169. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3504>
- Muliawati, A., Rahayu, T., Indriana, I. H., & Kraugusteeliana, K. (2021). Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan metode goal-directed design. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 23(2), 229–238. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v23i2.1420>
- Muttaqin, M. (2018). PENGARUH POLITIK DALAM SISTEM MANAJEMEN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM. *NUR EL-ISLAM : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 79–99. <https://doi.org/10.51311/nuris.v5i1.98>

- Niati, U., Suratno, T., & Mauladi, M. (2019). Perancangan dan Evaluasi Sistem Transaksi Online Pasar Tradisional Menggunakan Metode Goal Directed Design dan Evaluasi Heuristik. *JUSS (Jurnal Sains Dan Sistem Informasi)*, 2(1), 20–27. <https://doi.org/10.22437/juss.v2i1.7411>
- Noer Isroatin, S. (2020). *Usability Testing Pada Sistem Computer Based Testing (CBT) Menggunakan System Usability Scale (SUS)* (pp. 1–95) [Tugas Akhir, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/20280/>
- Nur Azizah, Y. (2019). *Hubungan Pengetahuan Ibu dan Peran Kader Kesehatan Terhadap Partisipasi Ibu Balita Dalam Kegiatan Posyandu Balita Desa Randualat Kecamatan Kare Kabupaten Madiun* (pp. 1–172) [Tugas Akhir, STIKES BAKTI HUSADA MULIA MADIUN]. <http://repository.stikes-bhm.ac.id/628/1/1.pdf>
- Poltekkes Kemenkes Malang, S. (2019a). peran, kader, posyandu PERAN KADER KESEHATAN DALAM PELAYANAN POSYANDU UPTD PUSKESMAS KECAMATAN SANANWETAN KOTA BLITAR. *Jurnal Keperawatan Malang*, 3(2), 94–100. <https://doi.org/10.36916/jkm.v3i2.63>
- Popovic, V. (2000). Expert and novice user differences and implications for product design and useability. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 44(38), 933–936. <https://doi.org/10.1177/154193120004403869>
- Puspita, R. (2020). *Pengembangan prototipe aplikasi community aggregator beskem dengan pendekatan ucd menggunakan balsamiq mockup dan figma* (pp. 1–188) [Tugas Akhir, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA]. <https://repository.uinjkt.ac.id/>
- Rahman, N. (2018). *Implementasi metode user centred design pada pengembangan gim matematika berbasis desktop bagi siswa sd negeri 1 candiwulan* (pp. 1–81) [Tugas Akhir, UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/11834>
- Rohmah, L. (2011). Konsep e-learning dan aplikasinya pada lembaga pendidikan islam. *Jurnal An Nur*, 1(1), 255–270. <https://doi.org/https://jurnalannur.ac.id/index.php/An-Nur/article/view/3>

- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Sanjaya, M. R., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website. *Jurnal Komputer Terapan*, 7(1), 120–132. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>.
- Saptari, J., Iswandari, R., & Setyawati, R. (2018). User Experience (UX) dalam pemanfaatan fasilitas Informal Learning Space (ILS) perpustakaan. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 26. <https://doi.org/10.22146/bip.27502>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020a). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sari Sidabutar, N. (2019). *Perancangan Aplikasi Bimbingan Tugas Akhir Online Berbasis Web* (pp. 1–104) [Tugas Akhir, UNIVERSITAS SUMATERA UTARA]. <https://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/21446/162406037.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Newnes.
- Setiawan, A. (2017). *Perancangan dan penerapan e – learning berbasis web pada smpn 1 trangkil* (pp. 1–120) [Tugas Akhir, SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AKAKOM YOGYAKARTA]. <https://eprints.akakom.ac.id/3895/>
- Setiawan, T. (2021). *Rancang Bangun mobile learning berbasis android untuk pembelajaran struktur Dan Fungsi biomolekul Dengan Fokus materi Asam*

- Amino dan protein.* Center for Open Science.
<http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/mey5z>
- Sohara. (2021). *PENGUATAN KADER KESEHATAN MELALUI EDUKASI GIZI DALAM MENGATASI ANEMIA PADA IBU HAMIL.* Center for Open Science. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/96zy7>
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). PENGGUNAAN USABILITY TESTING SEBAGAI METODE EVALUASI WEBSITE KRS ONLINE PADA PERGURUAN TINGGI. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jst-undiksha.v9i1.24691>
- Supardianto, S., & Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 4(1), 74–83. <https://doi.org/10.30871/jaic.v4i1.2108>
- Susilawati, E., & sartika, yan. (2019). *PENINGKATAN KEMAMPUAN KADER DALAM KOMUNIKASI DAN KONSELING PADA IBU DI POSYANDU DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS GARUDA KOTA PEKANBARU.* Center for Open Science. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/u7nwf>
- Suzana Mediani, H. (2020). Pemberdayaan Kader Kesehatan tentang Pencegahan Stunting pada Balita . *Media Karya Kesehatan*, 3(1), 82–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/mkk.v3i1.26415.g13200>
- Vallendito, B. (2020). *Pemodelan user interface dan user experience menggunakan design thinking* (pp. 1–103) [Tugas Akhir, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/19476/1/15650121.pdf>
- Witteman, H., Vaisson, G., Provencher, T., Dansokho, S. C., Colquhoun, H., Dugas, M., Fagerlin, A., Giguere, A., Haslett, L., Hoffman, A., Ivers, N. M., Legare, F., Stacey, D., Trottier, M.-E., Volk, R., & Renaud, J.-S. (2019). *Development and validation of UCD-11: An 11-item measure of user-centered design for patient-centered tools.* Center for Open Science. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/w5vnk>

- Yuliana, E., & Bahri, S. (2020). Strategi belajar dengan memanfaatkan e-learning pada masa pandemi di sdn 2 Kembang Kerang Aikmel. *BADA'A : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 219–228. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i2.361>
- Zaki, A., & Sukoco, I. (2019). PENGGUNAAN DESIGN THINKING PADA PERUSAHAAN KONSULTAN INDIE LABTEK BANDUNG. *AdBispreneur*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v3i2.18469>
- Zhong, Y. (2008). Study on cognitive decision support based on learning and improvement of mental models. *2008 ISECS International Colloquium on Computing, Communication, Control, and Management*. <http://dx.doi.org/10.1109/cccm.2008.148>