

Daftar Pustaka

- [1] Soemantri, S. 2019. Pelatihan membuat media pembelajaran digital. *Aksiologi*: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 64-69.
- [2] Abdulatif, S. 2021. Dampak pandemi terhadap eksistensi pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1567-1570.
- [3] dosenpendidikan.co.id, 2020. Taksonomi Bloom. [Online] Available at: <https://www.dosenpendidikan.co.id/taksonomi-bloom/> [Accessed 23 March 2021].
- [4] Soegaard, M. 2021. 26. Interaction Styles. [Online] Available at: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-glossary-of-human-computer-interaction/interaction-styles> [Accessed 21 May 2021].
- [5] Oktaviana D, dan Prihatin I. 2018. Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika* Volume 8, Nomor 2, Tahun 2018.
- [6] Rahmalia, N. 2021. User-centered Design: Prinsip untuk Pastikan Produk Keren dan Ramah Pengguna. [Online] Available at: <https://glints.com/id/lowongan/user-centered-design-adalah> [Accessed 21 May 2021]
- [7] Seffah A, Kececi N, dan Donyaee M. 2001. QUIM: a framework for quantifying usability metrics in software quality models. In *Proceedings Second Asia-Pacific Conference on Quality Software* p. 311-318. IEEE.
- [8] Gunawan I, dan Palupi A. R. 2016. Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02).
- [9] Forehand, M. 2010. Bloom’s taxonomy. *Emerging perspectives on learning, teaching, and technology*, 41(4), 47-56.
- [10] Benyon, D.. 2019. *Designing user experience*. Pearson UK.
- [11] Shanardi, A. 2017. TIPE-TIPE INTERAKSI DENGAN USER DALAM USER INTERFACE. [Online] Available at: <https://sis.binus.ac.id/2017/05/03/tipe-tipe-interaksi-dengan-userdalam-user-interface/> [Accessed 21 May 2021]
- [12] Shneiderman, B. 1983. Direct Manipulation: A Step Beyond Programming Languages. *Computer* 16 (8), pp. 57–69.
- [13] Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik, dan Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. 2017. *Survey Penggunaan TIK 2017 Serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- [14] Cooper, A., Reimann, R. and Cronin, D., 2007. *About face 3: the essentials of interaction design*. John Wiley & Sons.
- [15] Abras, C, Maloney-Krichmar, D and Preece, J. 2004. User-centered design. Bainbridge, W. *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. Thousand Oaks: Sage Publications, 37(4), pp.445-456.
- [16] Fitridullah A G, Darwiyanto E. and Kaburuan E R. 2018. Perancangan Aplikasi Mobile Interactive Dalam Penanaman Dan Pembentukan Karakter Anak Bangsa Dengan Metode User Centered Design. *eProceedings of Engineering*, 5(3).