

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, I. H., & Rinjani, D. (2023). Pengaruh Seni Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Baca (Studi Desain Novel Karya Tere Liye). *INVENSI*, 8(1), 1–13.
- Alfaresy, R. A. (2023). *Pengujian Usabilitas pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Menggunakan System Usability Scale*. [skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
- Aliya, H. (2020). *Kenalan dengan InDesign, Software Pengaturan Layout dari Adobe*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/adobe-indesign-adalah/>. Diakses 9 April 2024.
- Alshalabi, I. A., Hamada, S., & Elleithy, K. (2013). Research Learning Theories that Entail M-Learning Education Related to Computer Science and Engineering Courses. *Int J Eng Sci*, 2(3), 88–95.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, Muh. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, H., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Ed rev. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Ed Rev. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Aufa, M. F. N., & Ridwan, M. (2023). Pengaruh Penerapan E-Book Interaktif Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Siswa. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 181–188. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.340>
- Auliya, J., Mahayukti, G. A., & Gita, I. N. (2018). Penerapan Penilaian Diri untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 142–150. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i2.14022>
- Azizah, V. N., & Budijastuti, W. (2021). Media Pembelajaran Ilustratif E-Book Tipe Flipbook pada Materi Sistem Imun untuk Melatihkan Kemampuan Membuat Poster. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 2(2), 40–51. <https://doi.org/10.26740/jipb.v2n2.p40-51>
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (TRANSISTOR EI)*, 2(2), 81–88. <https://doi.org/10.30659/ei.2.2.81-88>

- Bastian, A., Zaliluddin, D., & Ramdani, A. M. (2019). Pengembangan Media Learning Game Al-Qur'an Berbasis Multimedia Interaktif. *INFOTECH journal*, 5(2), 29–33. <https://doi.org/10.31949/infotech.v5i2.101>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang Sesuai untuk Mahasiswa Tugas Akhir. Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya, 148–155.
- Brooke, J. (1996). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation in Industry*, 189(194), 4–7.
- DeSantis, D. (2024). *Technology Brand Colors: Red, Bright and Blue*. DeSantis Breindel. <https://www.desantisbreindel.com/insights/b2b-tech-brand-colors/>. Diakses 17 Maret 2024.
- Erminawati, E., Arief, Z. A., & Gatot, M. (2022). *Monograf Pengembangan Multimedia Flipbook Buku Cerita Anak*. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Fadilah, L. N., & Sulistyowati, H. (2022). Keefektifan dan Respon Peserta Didik terhadap Bahan Ajar e-Modul Berbasis Aplikasi Flip PDF Corporate. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4014–4024.
- Fikri, M., & Musril, H. A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Di SMKN 1 Bukittinggi. *JURNAL INFORMATIKA UPGRIS*, 7(2), 59–63.
- Gafur, H. (2015). *Mahasiswa & Dinamika Dunia Kampus*. Bandung: Rasi Terbit.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Harefa, N. (2020). *Learning Management System: Aplikasi E-Learning untuk Pembelajaran Online dan Blended*. Jakarta: UKI PRESS.
- Hasibuan, M. I. (2014). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning). *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 2(1).
- Hughes, L. E. (2022). Third generation internet revealed: Reinventing computer networks with IPv6. Dalam *Third Generation Internet Revealed: Reinventing Computer Networks with IPv6*. Apress Media LLC. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-8603-6>

- Ismail, I. E., & Dewantoro, B. S. K. (2023). Pengujian Aplikasi PNJ Bergerak Menggunakan Metode System Usability Scale dan Net Promoter Score. *Seminar Nasional Inovasi Vokasi*, 2, 248–256.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 19–26. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i1.14065>
- Kesuma, D. P. (2020). Evaluasi Usability pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale Usability Evaluation of XYZ University Website Using System Usability Scale. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 212–222. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v1i2.518>
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale untuk Mengukur Aspek Usability pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19–33. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>
- Knopfemacher. (1979). *Mahasiswa dalam Perguruan Tinggi*. Jakarta: Gramedia.
- Knudsen, T. T. (2019). A practical guide to SUS. Introduction: measuring usability. UX Collective. <https://uxdesign.cc/a-practical-guide-to-sus-9f41a2cb5a55>. Diakses 9 Mei 2024.
- Kurniawan, R., Duskarnaen, M. F., & Ajie, H. (2023). Desain dan Pembuatan Video Tutorial Penggunaan Microsoft Teams Berbasis Screencast untuk Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Dosen Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PINTER*, 7(1), 52–63. <https://doi.org/http://doi.org.10.21009/pinter.7.1.7>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Ed ke-1. Jakarta: KENCANA (Divisi Prenadamedia Group).
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-Book Interaktif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 71–76.
- Maghfirah, S. A., Sabara, E., & Suhaeb, S. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mata Kuliah Keselamatan Kerja dan Kesehatan Lingkungan Program studi D3 Teknik Elektronika*.

- Makdis, N. (2020). Penggunaan E-Book pada Era Digital. *Al-Maktabah: Jurnal Komunikasi dan Informasi Perpustakaan*, 19(1), 77–84.
<https://doi.org/10.15408/almaktabah.v19i1.21058>
- Mardhiyana, D. (2017). Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Mahasiswa melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran Matematika. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–8.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Mulyani, S., Budi Santoso, A., & Listiyono, H. (2023). Implementasi Desain Informasi Visual Melalui Instagram Menggunakan Metode MDLC. *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 8(2), 135–145.
<https://doi.org/10.36341/rabit.v8i2.3513>
- Nanda, P. A. (2020). Simulasi Visualisasi Teknik Gerakan Yoga dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Mobile. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(2), 207.
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i2.1944>
- Nandi, N. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. *Jurnal Geografi Gea*, 6(2).
<https://doi.org/10.17509/gea.v6i2.1741>
- Novianto, A. (2019). *Komputer dan Jaringan Dasar C2 untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD. [Prosiding] Seminar Nasional Pendidikan 2, FKIP UNMA 2020 “Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) di Era Society 5.0”; Majalengka, 27 Agu 2020. Majalengka: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Majalengka. Hlm. 33–44.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>

- Pelealu, R. R. A. A., Wonggo, D., & Kembuan, O. (2020). Perancangan dan Implementasi Jaringan Komputer SMK Negeri 1 Tahuna. *JOINTER: Journal of Informatics Engineering*, 1(1), 5–11.
- Prameswari, J., Praherdhiono, H., & Husna, A. (2022). E-Book Berbasis Elaborasi Gambar sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(4), 423. <https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p423>
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 14–28.
- Purwono, U. (2008). Standar Penilaian Bahan Ajar. Jakarta: BNSP.
- Putra, I. K. M., Astawa, N. L. P. N. S. P., & Satwika, I. P. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality “PRIARMIKA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 110–122.
- Randa, Y., & Slamet, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Lectota Inspire dalam Pembelajaran PPPAV di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1046–1053.
- Reza, M. (2021). *4 Fungsi Media Pembelajaran Menurut Levie & Lentz (1982)*. Mandandi.com. <https://www.mandandi.com/2021/02/fungsi-media-pembelajaran-menurut-levie-lentz.html>. Diakses 20 April 2024.
- Riyanto, D., & Jollyta, D. (2023). Penerapan Augmented Reality Pengenalan Sistem Pencernaan Manusia dengan Metode Marker Based Tracking sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 5(1), 42–47.
- Rohman, P. N., Na'im, M., & Sumardi, S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Prezi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model 4D. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.13054>
- Rosyadi, I., & Santosa, A. B. (2019). Pengembangan E-Book sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis 3D Flipbook pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Radio dan Televisi Kelas XI TAV di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(1), 97–104.
- Rustana, C. E. (2002). Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah: Buku 5 Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual. Jakarta: Depdiknas.
- Sabarudin, S. (2018). Materi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 4(01), 1–18.
- Safitri, R. D., & Harmanto, H. (2022). Pengembangan E-Book Interaktif Materi Mewaspadai Ancaman terhadap Kedudukan NKRI bagi Siswa Kelas XI IPS

- 2 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 10(3), 668–682. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v10n3.p668-682>
- Sagoro, E. M. (2013). Peningkatan Mahasiswa, Dosen, dan Lembaga dalam Pencegahan Kecurangan Akademik Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v11i2.1691>
- Sanna, M. O. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 290 Inpres Kasisi' Kabupaten Tana Toraja*. [skripsi]. Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa.
- Sarwono. (1989). *Mahasiswa dan Peranannya Dalam Perguruan Tinggi*. Bandung: Pustaka.
- Sauro, J. (2018). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. MeasuringU. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>. Diakses 2 Februari 2024.
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83–88. <https://doi.org/10.31602/tji.v9i2.1371>
- Simanjuntak, K. S. K., & Siregar, R. S. (2023). Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran. *Riyadhah*, 1(1), 111–124.
- Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert untuk Penelitian Periwisata; Beberapa Catatan untuk Menyusunnya dengan Baik. *JURNAL KEPARIWISATAAN*, 19(1), 29–40. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*. Ed ke-1. Yogyakarta: UNY Press.
- Suroto, S., Yanti, E., & Wulandari, J. (2023). Pelatihan Adobe InDesign untuk Meningkatkan Keterampilan Teknis Desktop Publishing pada Pengadlan Agama Jambi. *Krepa: Kreativitas Pada Abdimas*, 1(1), 20–30. <https://doi.org/10.8765/kpa.v1i1.58>
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate pada Materi Luas dan Volume Bola. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46. <https://doi.org/10.32938/jpm.v3i1.1275>

- Sutara, D. (2019). *Pembuatan Animasi Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 sebagai Media Pembelajaran Pengantar Akuntansi Dasar*. [tugas akhir]. Pontianak: AMIK BSI Pontianak.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 1(1), 32–48.
- Swara, G. Y. (2021). Pemanfaatan Visualisasi 3D pada Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24.
<https://doi.org/10.21063/jtif.2020.V8.1.19-24>
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4
- Syafani, S. R., & Tressyalina, T. (2023). Penerapan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(2), 16–22.
<https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.27>
- Tversky, B. (2005). Prolegomenon to Scientific Visualizations. J.K. Gilbert (Ed) *Visualization in Science Education* (hlm. 29–42). Springer.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Waidah, D. F., Putra, D. D., & Syarifuddin, S. (2021). Perencanaan Sistem Jaringan dan Komunikasi Data PT. Wira Penta Kencana. *JURNAL TIKAR*, 2(2), 140–152. https://doi.org/10.51742/teknik_informatika.v2i2.396
- Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*. Wadsworth Publishing Company
- Wati, L., & Santoso, A. B. (2022). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Dasar Akuntansi dengan Metode MDLC. *JURNAL TEKNOLOGI TERKINI*, 2(4), 1–12.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widayanti, R., & Maknunah, J. (2021). Analisis Website STIMATA Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 20(3), 331–338.
<https://doi.org/10.32409/jikstik.20.3.2776>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Yonata, Y., Sipayung, E. M., & Theresa, N. (2020). Analisis User Interface Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile pada Aspek Usability (Studi Kasus:

Aplikasi XYZ). *Jurnal Telematika*, 15(1), 55–62.
<https://doi.org/10.61769/jurtel.v15i1.355>

Yulianto, N., & Bacharuddin, F. (2016). Perancangan Sistem Informasi Parkir dengan WiFi Berbasis Arduino. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 7(3), 132–137. <https://doi.org/10.24843/lkjiti.2016.v07.i03.p01>



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*