

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). *Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. PILAR, 14*(1), 15–31.
- Arvita Agus Kurniasari, Trismayanti Dwi Puspitasari, dan Argista Dwi Septya Mutiara. (2023). *Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada A Magical Augmented Reality Book Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Teknik Informatika, 17*(1), 19-31.
- Arsyad, Azhar. 2011. Ed. Revisi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asti Adi Anti, Hamidillah Ajie, & Diat Nurhidayat. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Untuk Peserta Didik Program Keahlian Multimedia Di SMK N 45 Jakarta. Jurnal Pinter, 7*(1), 37-42. <http://doi.org.10.21009./pinter.7.1.5>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- Cici, J. L., Sarwita, T., & Irfandi, I. (2022). *Survei Tingkat Persepsi Guru dan Orang Tua terhadap Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Selama Pandemic Covid 19 pada SMA 1 Baitusalam Aceh Besar. Jurnal Ilmiah Mahasiswa, 3*(2).
- Floryberthus A.P.H, Hamidillah Ajie, & M. Ficky Duskarnaen. (2022). *Desain Dan Implementasi Media Tutorial Berbasis Video Untuk Penggunaan Microsoft Office 365 Bagi Civitas Akademika Di Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pinter, 6*(1), 61-68. <http://doi.org.10.21009/pinter.6.2.8>.
- Gamizar Naufal Rafif, Hamidillah Ajie, & Yuliatris Sastrawija. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Ddg Untuk Peserta Didik Di SMK Program Keahlian Multimedia. Jurnal Pinter, 5*(2), 2597-4475. <http://doi.org.10.21009/pinter.5.2.6>.
- Ifa, K., & Muslihasari, A. (2021). *Pengembangan Modul Berbasis Nilai Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 3. Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An), 1*(1), 43–54. <https://doi.org/10.33379/primed.v1i1.692>
- Istiqlal, A. (2018). *Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah, 3*(2), 139–144.
- 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>.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lutfi Agung Wicaksono, Hamidillah Ajie, & M. Ficky Duskarnaen. (2020). *Pembuatan Video Tutorial Perawatan Notebook Mata Kuliah Praktikum Teknik Komputer Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pinter*, 4(2), 2597-4475. <http://doi.org.10.21009/pinter.4.2.2>.
- Maghfirah, S. A., Sabara, E., & Suhaeb, S. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mata Kuliah Keselamatan Kerja dan Kesehatan Lingkungan Program studi D3 Teknik Elektronika*.
- Mananggell, A. V., Mewengkang, A., & Djamen, A. C. (2021). *Perancangan Jaringan Komputer di SMK Menggunakan Cisco Packet Tracer. Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(2), 119–131. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i2.1124>
- Melwin Syafrizal. (2005). *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Nielsen, J. (2000, Maret 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>. Diakses 12 April 2024.
- 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).
- Pramudito, A. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- 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.
- Rival Kurniawan, M. Ficky Duskarnaen, & Hamidillah Ajie. (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. <http://doi.org.10.21009/pinter.7.1.7>
- Sauro, J. (2018, September 19). *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>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- 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
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*

Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. EDUMATIC : Jurnal Pendidikan Informatika, Vol 1 No. 2.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*