

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2022, November 14). *User Flow Diagram - What It Is, Why It's Important, and How to Create One*. Diambil kembali dari Adobe Experience Cloud Blog: <https://business.adobe.com/blog/basics/how-to-make-a-user-flow-diagram>
- Amsal Alhayat, M. T. (2023). The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with Kurikulum Merdeka Belajar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1):105-116.
- Bagaskoro, A. S., Fauzi, R., & Ambarsari, N. (2020). Perancangan User Interface Berdasarkan User Experience Aplikasi e-Learning dengan Menggunakan Metode User centered Design untuk Mendukung Proses Pembelajaran Studi Kasus: SMA Santa Maria 3 Cimahi. *e-Proceeding of Engineering*, 7(2):7565-7573.
- Brooke, J. (1996, Januari). *SUS -- A Quick and Dirty Usability Scale*. Diambil kembali dari ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/319394819_SUS_-_a_quick_and_dirty_usability_scale
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2):29-40.
- Browne, C. (2024, Januari 22). *What are User Flows in User Experience (UX) Design?* Diambil kembali dari Career Foundry: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/#what-are-user-flows>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- DeSanto, D. (2024, Februari 2). *System Usability Scale*. Diambil kembali dari The Gitlab Handbook: <https://handbook.gitlab.com/handbook/product/ux/performance-indicators/system-usability-scale/>
- Elmi, H., Irfan, D., Simatupang, W., & Muskhir, M. (2023). Efektivitas Mobile Learning Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 9(1):20-26.
- Ericsson, K. A., & Simon, H. A. (1993). *Protocol Analysis: Verbal Reports as Data (Rev. Ed)*. Massachusetts: Cambridge.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, Third Edition*. Canada: Wiley Publishing.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: New Riders.
- Gothelf, J. (2013). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. USA: O'Reilly Media.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams (Second Edition)*. USA: O'Reilly Media.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pers.
- Hariyono, R., Putra, R. B., Dewi, R. C., & Fitri, H. (2022). Pengaruh Budaya Organisasi dan Komitmen Organisasi Terhadap Organizational Citizenship Behaviour dengan

Dukungan Organisasi Sebagai Variabel Mediasi pada Karyawan PT. Famili Raya Padang. *JOURNAL OF LAW AND ECONOMICS*, 1(2):63-70.

- Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Waltham, USA: Elsevier, Inc.
- Himawan, H., & F., M. Y. (2020). *Interface User Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Kaplan, K. (2023, April 16). *User Journeys vs. User Flows*. Diambil kembali dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/user-journeys-vs-user-flows/>
- Miftah, M. (2013). Penerapan Teori Belajar dan Desain Intruksional dalam Program Mobile Learning. *Jurnal KWANGSAN*, 1(1):46-56.
- Nasution, A., Siddik, M., & Manurung, N. (2021). EFEKTIVITAS MOBILE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Journal of Science and Social Research*, 4(1):1-5.
- Nielsen, J. (2000, Maret 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Diambil kembali dari Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nielsen, J. (2012, Januari 15). *Thinking Aloud: The #1 Usability Tool*. Diambil kembali dari NN/g: <https://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Peute, L. W., Keizer, N. F., & Jaspers, M. W. (2015). The Value of Retrospective and Concurrent Think Aloud in Formative Usability Testing of a Physician Data Query Tool. *Journal of Biomedical Informatics*, 1-10.
- Putra, E. P., Triayudi, A., & Iskandar, A. (2023). Pengembangan E-Learning Management System Untuk Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Website dengan Metode Agile. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2):683-692.
- Safitri, L., & Basuki, S. (2020). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android Web View. *Jurnal IPSIKOM*, 8(2):1-5.
- Samsinar. (2020). Mobile Learning: Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Al-Gurfah: Journal of primary Education*, 1(1):41-57.
- Sauro, J. (2018, September 19). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. Diambil kembali dari Measuring U: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual Usability: Principles and Practice for Designing Digital Applications*. Waltham, USA: Elsevier, Inc.
- Sibagariang, D. R. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolah Audio Di SMK N 7 Jakarta [skripsi]*. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *UIN Sunan Ampel Surabaya*, 7(1):44-52.
- SMKS RAJASA SURABAYA. (2020, April 24). *Kompetensi Keahlian*. Diambil kembali dari <https://smkrajasa.sch.id/read/27/kompetensi-keahlian#:~:text=Kompetensi%20Keahlian%20merupakan%20bagian%20pokok,ujung%20pangkalnya%20adalah%20Bidang%20Keahlian.>

- Sugandi, Z. A., & Isnaini, K. N. (2023). Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Marketplace Bahan Makanan Dapur: Metode User-Centered Design. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 11(3):571-580.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarti, & Catriwati. (2022). Aplikasi Pengingat jadwal dan Tugas Kuliah Berbasis Android. *Jurnal Intra Tech*, 6(1):1-7.
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi (JCI)*, 2(2):56-62.
- Vallendito, B. (2020). *Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking [skripsi]*. Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim.

