

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, N. (2023). *Evaluasi user experience pada platform pembelajaran online Microsoft Teams menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ)* [Skripsi, Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/38923/>.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31. <https://ojs3.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>.
- Aniesiyah, A. N., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2018). Perancangan user experience aplikasi pelaporan keluhan masyarakat menggunakan metode human-centered design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(11), 5503–5511. Diambil dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3327>.
- Arif, A. A. (2021, Januari 29). *6 komponen penting dalam user experience*. Binus University - School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2021/01/29/6-komponen-penting-dalam-user-experience/>.
- Asad, M. (2021, November 4). *5 reasons you shouldn't use Discord*. MUO. <https://www.makeuseof.com/reasons-to-not-use-discord/>.
- Asror, D. P. I. (2021, Januari 6). *Perbedaan siswa, murid, mahasiswa, dan peserta didik*. Ketik Unpad. <https://ketik.unpad.ac.id/posts/1554/masih-bingung-membedakannya-ini-loh-perbedaan-siswa-murid-mahasiswa-dan-peserta-didik>.
- Ayuningtyas, A. (2024, Juni 3). *Instrumen penelitian: Pengertian, jenis dan cara menyusun penelitian*. DosenPPKN.com. <https://dosenppkn.com/instrumen-penelitian>.
- Baihaki, I. (2020). *Dengan Discord serasa mengajar di kelas meskipun kondisi siswa berada di rumah*. Mysch.id. <https://wwwsmpn3taman.sch.id/berita/detail/126466/dengan-discord-serasa-mengajar-dikelas-meskipun-kondisi-siswa-berada-dirumah>.

- Bella. (2022, Februari 4). *Memahami istilah lockdown yang mencuat di tengah pandemi virus Corona*. Alodokter. <https://www.alodokter.com/memahami-istilah-lockdown-yang-mencuat-di-tengah-pandemi-virus-corona>.
- Bennett, R. (2023, Maret 15). *Apa itu Discord Nitro*. Wondershare Filmora. <https://filmora.wondershare.co.id/discord/discord-nitro-guide.html>.
- Benyon, D. (2019). *Designing user experience* (4th ed). Harlow, United Kingdom: Pearson Education Limited.
- Craig, C., & Kay, R. (2023). Examining the Discord Application in Higher Education: A systematic review of the literature. *Journal of Digital Life and Learning*, 2(2), 52–66. <https://doi.org/10.51357/jdll.v2i2.205>.
- Efriani, E., Suwarno, S., & Sari, I. (2020). Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.283>.
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Penerbit Tahta Media. <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/24>.
- Hilda, T. (2023, Januari 23). *Kelebihan dan kekurangan Discord*. Mas Dzikry. <https://masdzikry.com/kelebihan-dan-kekurangan-discord/>.
- Hinderks, A., Schrepp, M., Mayo, F. J. D., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards & Interfaces*. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>.
- Julianingsih, S. (2020, Juni 10). *Faktor yang mempengaruhi user experience*. Binus University - School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2020/06/10/faktor-yang-mempengaruhi-user-experience/>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2018). *Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 06/D.D5/KK/2018 tentang Spektrum Keahlian Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK)*.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2018). *Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 06/D.D5/KK/2018 tentang Spektrum Keahlian Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK)*.
- Khusamudin, M. (2023). *Penggunaan media sosial YouTube sebagai media pengajaran di kajian turats Pesantren Al-Maali Mayangrejo Kalitidu Bojonegoro* [Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri]. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/3181/>.
- Hartzani, A. G. (2021). *Evaluasi user experience pada dompet digital OVO menggunakan user experience questionnaire (UEQ)*. [Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/57729>.
- Kurniasari, P. (2019, Juni 7). *Belajar dan chat via Discord, ini kelebihan dan kekurangannya*. Sarieffe | Indonesian Lifestyle Mom Blogger. <https://www.sarieffendi.com/2019/09/belajar-dan-chat-via-discord.html>.
- Kurniawan, R. F. (2022, Desember 30). *PPKM resmi dicabut mulai hari ini, ini alasannya*. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/tren/read/2022/12/30/162500865/ppkm-resmi-dicabut-mulai-hari-ini-ini-alasannya>.
- Lazwardi, D., & Paisal, A. (2022). Implementasi penilaian sikap pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 6(1), 200–209. <https://doi.org/10.58561/jkpi.v1i2.36>.
- Mazura, M., Nik Fatma Arisya, N. Y., Zetty, P. M., Lai, M. Y., & Nafisah, Y. C. (2023). Challenges in Discord application among quantity surveying students. *INTI Journal*, 2023(12), 1–8. <http://eprints.intimal.edu.my/1751/>.
- Nama pengarang – tahun terbit – judul artikel – nama jurnal ditulis italic- volume jurnal (Issue atau Nomor), halaman – tautan (jika ada)
- Nisa, A. H., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *Persepsi*, 2(4), 217. <https://doi.org/10.31004/koloni.v2i4.568>.
- Nurfajrina, A. (2023, Juli 25). *Apa itu landasan teori? Pahami arti, fungsi, hingga isinya*. Detikedu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6841004/apa-itu-landasan-teori-pahami-arti-fungsi-hingga-isinya>.

- Nurlela, N. (2021). *Persepsi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran Biologi di SMAN 10 Mandau Kabupaten Bengkalis Riau tahun ajaran 2020/2021* [Skripsi, Universitas Islam Riau]. <https://repository.uir.ac.id/7453/>.
- Panggabean, F. (2021). Penerapan media pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi Discord pada mata pelajaran IPA Terpadu selama pandemi Covid-19 di kelas VIII-2 SMP Negeri 2 Tebing Tinggi. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 11(1), 35–41.
- Pramudani, A. (2022). *Analisis user experience (UX) menggunakan metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation pada sistem virtual class Universitas Lampung* [Skripsi, Universitas Lampung]. <http://digilib.unila.ac.id/67378/>.
- Pratiwi, I. E. (2023, Juni 21). *Pemerintah resmi cabut status pandemi Covid-19 di Indonesia, ini kilas balik virus Corona*. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/tren/read/2023/06/21/200000465/pemerintah-resmi-cabut-status-pandemi-covid-19-di-indonesia-ini-kilas-balik>.
- Purnawan, I. P. A., Mahendra, I. G. A. A., & Utama, Y. W. (2021). Evaluasi *usability* dan *user experience* LMS OASE Universitas Udayana menggunakan metode Tuxel 2.0. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 10(3), 177–187. <https://doi.org/10.23887/janapati.v10i3.40670>.
- Puspitasari, D. (2023, Maret 11). *Kenalan dengan aplikasi Discord dan fitur-fiturnya*. Urban Jabar. <https://www.urbanjabar.com/featured/927948072/kenalan-dengan-aplikasi-discord-dan-fitur-fiturnya>.
- Rachmadi, R. J. (2024). *Evaluasi user experience aplikasi Coop Access dengan menggunakan metode UEQ (User Experience Questionnaire) pada Koperasi Simpan Pinjam* [Skripsi, Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/47335/>.
- Rachmawati, Y., Ma'arif, M., Fadhillah, N., Inayah, N., Ummah, K., Siregar, M. N. F., Amalyaningsih, R., C., F. A. A., & F., A. A. (2020). Studi eksplorasi pembelajaran pendidikan IPA saat masa pandemi Covid-19 di UIN Sunan

- Ampel Surabaya. *Indonesian Journal of Science Learning*, 1(1), 32–36. <https://doi.org/10.15642/ijsl.v1i1.633>.
- Raihan, J. P., & Putri, Y. R. (2018). Pola komunikasi group Discord PUBG.INDO.FUN melalui aplikasi Discord. *eProceedings of Management*, 5(3), 4429–4436. <https://core.ac.uk/download/pdf/299925234.pdf>.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Razzell, L. (2020, November 19). *Students use Discord to stay connected during the pandemic*. Martlet. <https://www.martlet.ca/lifestyle-discord-uvic-2020/>.
- Restu. (2022, April 1). *Media: Pengertian, fungsi, dan jenis yang perlu kamu tahu*. Gramedia Literasi. <https://www.gramedia.com/literasi/media>.
- Ridwanti, A. E. (2023, Desember 11). *Teknik komputer jaringan – Sejarah, penerapan, fungsi, dan peluang kerja*. Dianisa.com. https://dianisa.com/teknik-komputer-jaringan/#Sejarah_Teknik_Komputer_Jaringan.
- Rosencrance, L. (2023, September 20). *Media*. Techopedia. <https://www.techopedia.com/definition/1098/media>.
- Schrepp, M. (2015). *User experience questionnaire handbook: All you need to know to apply the UEQ successfully in your project*, (Versi 10).
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40–44. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>.
- Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2019, June). Handbook for the modular extension of the User Experience Questionnaire. In *Mensch & Computer* (pp. 1-19). https://ueqplus.ueq-research.org/Material/UEQ+_Handbook_V6.pdf.
- Schrepp, M., Kollmorgen, J., & Thomaschewski, J. (2023). A comparison of SUS, UMUX-LITE, and UEQ-S. *Journal of User Experience*, 18(2), 1-17. <https://uxpajournal.org/sus-umux-lite-ueq-s/>.
- Soraya, N. (2018). Analisis persepsi mahasiswa terhadap kompetensi dosen dalam mengajar pada program studi PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang. *Tadrib*, 4(1), 183–204. <https://doi.org/10.19109/Tadrib.v4i1.1957>.

- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Suhartini, R., Ekohariadi, N., Nurlaela, L., Wahyuningsih, U., Yulistiana, N., & Prihatina, Y. I. (2021). Validity, reliability, intra-rater instrument parameter teaching factory and learning outcomes of industrial clothing. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (Vol. 638, pp. 1234–1239). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.214>.
- Susilo, E. (2019, Maret 11). *Cara menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) pada uji UX*. Edisusilo. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/>.
- Tim Dosen Akuntansi. (2021, Agustus 12). *Memahami composite reliability dalam penelitian ilmiah*. Accounting BINUS. <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-composite-reliability-dalam-penelitian-ilmiah/>.
- Tumurang, H. J. (2022). Penerapan model pembelajaran demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar membaca puisi kelas IV SD Kristen X Kotamobagu. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 373–381. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6982675>.
- 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*, 2(2), 56-62.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–15. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.
- Widianto, E. (2023, Juli 30). *User experience (UX): Pengertian, fungsi, dan manfaatnya*. Blog Lab. <https://bloglab.id/user-experience-ux-pengertian-fungsi-dan-manfaatnya/>.