

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Brooke, J. (1996). SUS: A "quick and dirty" usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & A. L. McClelland (Eds.), *Usability Evaluation in Industry* (pp. 189–194). London: Taylor & Francis.
- Ellis, R. K. (2009). *A field guide to learning management systems*. ASTD Learning Circuits.
- Few, S. (2006). *Information Dashboard Design: The Effective Visual Communication of Data*. O'Reilly Media.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Models* (4th ed.). Syracuse University.
- Nielsen, J. (1994). *Usability Engineering*. Academic Press.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction* (5th ed.). Pearson.
- Yigitbasioglu, O. M., & Velcu, O. (2012). A review of dashboards in performance management: Implications for design and research. *International Journal of Accounting Information Systems*, 13(1), 41–59. <https://doi.org/10.1016/j.accinf.2011.08.002>
- Graf, S., Kinshuk, & Liu, T. C. (2008). Identifying learning styles in Learning Management Systems by using indications from students' behavior. *Educational Technology & Society*, 11(1), 45–55.
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale to the System Usability Scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.

Setiawan, D., & Haryanto, D. (2020). Evaluasi Penggunaan Moodle sebagai LMS pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(1), 42–49.

UNESCO. (2021). *Technology in education: A tool on whose terms?*. Retrieved from <https://en.unesco.org/gem-report>

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Statistik Pendidikan SMK*. Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin). <https://statistik.data.kemdikbud.go.id>

SMK Perguruan Cikini. (2023). *Website Resmi SMK 1 Perguruan Cikini*. Retrieved from <https://smkperguruaucikini.sch.id>

Moodle.org. (2023). *Moodle Statistics*. Retrieved from <https://stats.moodle.org>

Amelia, A., & Rofiq, M. (2021). Pengembangan UI/UX LMS Moodle Berbasis Website. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 9(1). [SINTA]

Larasati, W., & Santosa, B. (2022). Perancangan Dashboard LMS Interaktif dengan Design Thinking. *Journal of Research on Instructional Education*, 10(2).

Ramadhan, H., & Dwi, A. (2021). Pengembangan LMS Moodle untuk SMA dengan Metode ADDIE. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.

Luthfi, A., & Handayani, N. (2023). Perancangan LMS Visual Interaktif Berbasis Moodle. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (JTIKOM)*, 8(2).

Putra, A., & Selvia, S. (2022). Analisis Kebutuhan UI LMS pada SMK Menggunakan UX Research. *Jurnal Informatika Edukasi*.

Oktaviani, R., & Maulana, I. (2021). Pengembangan Tampilan Dashboard eLearning Menggunakan Bootstrap. *Jurnal Teknologi Informasi*.

Ardiansyah, D. (2022). Redesign Antarmuka Moodle Menggunakan Heuristic Evaluation. *Seminar Nasional Teknologi Informasi*.

Fitriyani, N., & Hadi, B. (2023). Pengembangan eLearning Berbasis Moodle untuk Sekolah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasional*.

Stefani, W., & Angga, K. (2022). Desain UI LMS Adaptif untuk Pembelajaran Mobile. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Digital*.

Lestari, D., & Nugroho, F. (2024). Pengembangan LMS Moodle dengan Integrasi Komponen Gamifikasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Pendidikan*.

