

DAFTAR PUSTAKA

- Afriandi, M. R., Elmunsyah, H., & Putranto, H. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Bermuatan Peta Konsep Untuk Menumbuhkan Pemahaman Konsep Belajar Pada Siswa SMK Kelas XI Jurusan TITL. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 9(2), 64–71.
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208–219. <https://my.cic.ac.id/>.
- Agustina, A. (2018). Upaya Meningkatkan kemampuan guru menerapkan bahan ajar di SMA N 3 OKU. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja*, 3(1), 16–29.
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Wedhanti, N. K., & Sukrawarpala, W. (2021). Student-centered learning models and learning outcomes: Meta-analysis and effect sizes on the students' thesis. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012049>
- Ameniar, N. G., Prastawa, H., & Rosyada, Z. F. (2022). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan Penerapan Kansai Engineering Pada Aplikasi Cinapolis Cinemas Indonesia. *Industrial Engineering Online Journal*, 11(4).
- Aminah, S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagalaram. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 09(01).
- Azwar, S. (2022). *Reliabilitas dan Validitas* (4 ed.). Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar* (S. Darmiatun, Ed.). Gava Media.
- Farhana, H., Mustamin, Soiswaty, D. P., Ariani, A., Surachman, A., Nur, H., & Kudus. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Inovatif* (F. Natsir, Ed.; Vol. 32, Nomor 3). Ganesha Kreasi Semesta.
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 667–677.
- Hasniada, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Tranformasi Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Bi tang Pendidikan Indonesia*, 2(1).
- Istiyanto, J. E., & Widodo, A. P. (2009). Karakteristik Metodologi Penelitian Bidang Ilmu Komputer (IK) Berlandaskan Pendekatan Positivistik. *Jurnal Sains & Matematika*, 17(2), 115–120.

- Juang, A., Purwanti, D., & Kartikadarma, E. (2016). Rancang Bagun Aplikasi Mobile Ekatalog Berbasis IOS Sebagai Media Bantu Pengenalan Produk Miulan. *Jurnal Informatika Upgris*, 2(1), 31–44. <https://doi.org/10.26877/jiu.v2i1.1065>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati, Ed.). PT Bumi Aksara.
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire. In: *Holzinger, A. (eds) HCI and Usability for Education and Work*, 5298, 63–76. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9_6
- M Rusli, B., Subakti, H., Labuem, S., Mubarak, R. F., Juliani, E., & M, M. (2024). *Teori Pembelajaran dan Multimedia* (A. Karim, Ed.; Vol. 32, Nomor 3). Yayasan Kita Menulis.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Nurdyansyah. (2017). *Sumber Daya Dalam Teknologi Pendidikan*. 1–22.
- Permatasari, A. D., Najma Ifitah, K., Sugiarti, Y., Oos, E., & Anwas, M. (2022). Peningkatan Literasi Indonesia Melalui Buku Elektronik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2622–4283), 261–282. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw>
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3). <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1), 149–154. www.youtube.com,
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156–163. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Sari, E. F. N., Siregar, N. M., Sukiri, S., Susanti, D., & Umar, F. (2023). Sosialisasi Aplikasi Android sebagai Materi Ajar Gerak Dasar Lokomotor bagi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6613>
- Schankin, A., Budde, M., Riedel, T., & Beigl, M. (2022). Psychometric Properties of the User Experience Questionnaire (UEQ). *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–11. <https://doi.org/10.1145/3491102.3502098>

- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the user experience questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 8517 LNCS(PART 1), 383–392. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07668-3_37
- Selvia Surwuy, G., Martin, A., Nurvicalesi, N., Octaviani, D., Laka, L., Iman, A., Yulianti, R., Nasar, A., Aryani, D., Hajar Larekeng, S., & Hilir, A. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar* (S. Suryana, Ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Setiawan, R., & Mountaines, P. E. (2022). Perancangan Tampilan Antarmuka Website Program UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma. *Jurnal Teknik Komputer*, 1(3), 132–140. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i3.37608>
- Shafa, Z., Supiani, T., & Hidayah, N. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Figma pada Pembelajaran Tata Rias Karakter Horor. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(1), 292–305. <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i1.207>
- Siregar, H. F., & Sari, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Simpan Pinjam Uang Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Asahan Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (19 ed.). ALFABETA.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Intelligentia - Dignitas