

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Wicaksono, A. T., & Kusuma, W. A. (2021). Tingkat Keunggulan Beberapa LMS dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(8), 1374–1383. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i8.294>
- Aelani, K., & Falahah. (2012). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2012 (SNATI 2012)*, 2012(Snati), 15–16.
- Amin, D. M., & Riyanto, J. (2024). Perancangan Learning Management System Untuk Optimalisasi User Interface Dan User Experience Pengguna Disleksia Dengan Metode User Centered Design. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 3(4), 1020–1027. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Arta, F. S., Fikry, M., & Meiyanti, R. (2024). *Boardify A Comprehensive Approach to Academic Task Management with Push Notifications and Scheduling Optimization*. 00024, 1–11.
- Ashiddiq, M. N. (2024). Perancangan Ui/Ux Learning Management System (Lms) Aplikasi Mobile Edu-Learn Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3693>
- Fathurrahman, M. I. (2024). *Penerapan Prinsip Desain Antarmuka dalam Evaluasi User Interface dan User Experience E-Learning*. 8(2), 171–181.
- Fikry, M., Arsyad, M. N., & Sunuyeko, N. (2024). Pengembangan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi serta Minat pada Mata Pelajaran IPS Kelas 7 SMP. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1574–1582. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.987>
- Fitria, R., Cut Meurah Nurul 'Akla, Meiyanti, R., Kartika, N., & Rifqa. (2024). Integrating Heuristic Evaluation and Think-Aloud Protocols By Applying Nielsen's Metrics on Indonesian e-Pangan Application. *Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications (JAIEA)*, 3(3), 712–718. <https://doi.org/10.59934/jaiea.v3i3.508>
- Ginting, S. H. N., Ruziq, F., & Wayahdi, M. R. (2023). Pelatihan Mendesain Website Menggunakan Figma Pada Siswa-Siswi SMK Swasta Jambi Medan. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 23–28. <https://doi.org/10.47776/praxis.v2i1.728>
- Hartanto, S., Metandi, F., Putri, A. N., & Fikry, M. (2024). *Pengenalan UI/UX Untuk Pemula*. <https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/77911/?view=books#>
- Irwan, R. R. (2023). *Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan UI / UX Aplikasi Bergerak*. November, 1–83.

- Khoiriyah, K. N., Pratama, A., & Faroqi, A. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer User Experience Pengguna Learning Management System Seal Menggunakan Metode Heart Metrics. *Media Online*, 3(6), 836–842. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.914>
- Laven, Y. (2020). Evaluasi Usability Berdasarkan Nielsen Model Menggunakan Metode Usability Testing Pada Web Sistem Informasi Akademik Universitas Tanjungpura. *Jurnal Teknik Industri Universitas Tanjungpura*, 4(2), 72–79. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jtinUNTAN/article/view/42561>
- Mubiarto, D. S., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi “BCA Mobile” Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 1(4), 209–216. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i4.37686>
- Putri, A. A., Saniy, N., Rahmah, S., & Faizah, N. (2025). *Implementasi LMS Berbasis Bahasa Indonesia dan Dampaknya Terhadap Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran*. 06(01), 30–42.
- Rafii, H. N., & Usman, O. (2025). The Influence of User Interface (UI), User Experience (UX), and E-Service Quality on Repurchase Intention with Customer Satisfaction as a Mediating Variable in Tokopedia E-commerce. *International Student Conference on Business, Education, Economics, Accounting, and Management (ISC-BEAM), Vol.3 No.1*, 249–269.
- Rai, C., Pramatha, A., Departement, I., & Faculty, S. (2023). *Implementasi a / B Testing Sebagai Peningkatan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Masterfish*. 12(1), 153–158.
- Richardson, G. Den, & Limbong, A. (2025). *PERANCANGAN REDESAIN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI WEBSITE RUMAH MAKAN PAGI SORE DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN A/B TESTING*. 3(4).
- Shafa, A. A. (2024). Implementasi Learning Management System dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 8–8. <https://edu.pubmedia.id/index.php/jtp/article/view/658>
- Sufandi, U., Priono, M., Aprijani, D., Wicaksono, B., & Trihapningsari, D. (2022). Uji Usability Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi Dengan Use Questionnaire. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(1), 24–34. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/42320>
- Tria Zulviana, Pen, J. B., Murhananto, & Wadi, S. (2021). Optimalisasi Penggunaan Learning Management System (LMS) dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. In Maulidia Rahmi (Ed.), *Direktorat Sekolah Menengah Atas*. Kemendikbud.
- Wardoyo, S., Iman, D. F., Nabila, S. R., Ihsani, I., & Pratiwi, A. N. (2025). *Pengaruh Positif Aplikasi Google Classroom terhadap Minat Belajar dan*

Keterlibatan Siswa SMK. 10, 536–548.

Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31. <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>