

DAFTAR PUSTAKA

- Adila R, Syaifullah, H. D., dan Hazmy, I. A. (2018). Evaluasi Usability pada Learning Management System Berbasis Smartphone. Vol. 3, No.2.
- Aripurnamayana, M. I. (2012). Rancangan dan Pembuatan *Mobile Learning* Berbasis Android (Studi Kasus: Pembelajaran Sejarah di SMP). <http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikel12C484B69ABB15E4060342947D84D09F8.pdf>.
- Fatmasari, & Ariandi, M. (2014). Penerapan Metode TAM (Technology Acceptance Model) terhadap Penerimaan KRS Online (Studi Kasus: Mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang). Vol. 92, No.12.
- Ghiffary, El, M. N., Susanto, T.D., Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Orlide). Vol. 7, No. 1.
- Gideon, S. (2018). Peran Media Bimbingan Belajar *Online* "RUANGGURU" dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SMP dan SMA masa kini. Vol. 11, No. 2.
- Hariyady. (2017). Pembangunan Aplikasi Mobile "Green and Clean UMM" Menggunakan Metode User Centered Design". SENTRA.
- Siregar, R. K., & Fitriawan, R. A. (2018). Analisis Kualitas *Website* Ruangguru.com Menggunakan *Webqual* 4.0 dan IPA (*Importance Performance Analysis*). *e-Proceeding of Management*, Vol. 5, No. 1.
- Krisnoanto, A., Brata, A. H., & Ananta, M. T. (2018). Penerapan Metode *User Centered Design* Pada Aplikasi *E-Learning* Berbasis Android (Studi Kasus: SMAN 3 Sidoarjo). Vol. 2, No. 12.
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). Vol. 2, No. 7.
- Muntianah, S. T., Astuti, E. S., & Azizah, D. F. (2012). Pengaruh Minta Perilaku Terhadap Actual Use Teknologi dengan Pendekatan Technology Acceptend Model (TAM). Vol. 3, No.1.
- Murthadha, M. (2017). Perbandingan Penggunaan Aplikasi Quipper Video dan Edmodo terhadap Hasil Belajar pada Materi Jaringan Hewan di kelas XI Mia SMA Negeri 11 Makassar. SKRIPSI%20MURTADA_.pdf.
- N'djawa, T. (2017). Makalah Zenius.net. *scribd.com*.
- Praditya, A. B., Herlambang, A. D., Saputra, M. C. (2018). Evaluasi dan Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi *On Demand* Berbasis

Mobile dengan Menerapkan *Human-Centered Design* (Studi Kasus: Mengjek Indonesia). *Vol. 2, No. 9.*

Prakasa, Goldina, A. I., & Ardiasnyah, F. (2018). Perancangan *User Experience* Aplikasi *Marketplace* Paket Wisata Indonesia untuk Wisatawan Lokal. *Vol. 5, No.1.*

Pratiwi, D., Saputra, M. C., & Wardani, N. H. (2018). Penggunaan Metode *User Centered Design (UCD)* dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya. *Vol. 2, No.7.*

Rahadi, D. R. (2014). Pengukuran *Usability* Sistem Menggunakan *Use Questionnaire* Pada Aplikasi *Android*. *Vol. 6, No.1.*

Saputri, Yatana, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan *UCD (User Centered Design)* pada *E-Commerce* Putri Intan Shop Berbasis Web. *Vol. 3, No. 2.*

Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto R. (2018). Perancangan dan Evaluasi *User Interface* Aplikasi *Smart Grid* Berbasis *Mobile Application*. *JNTETI, Vol. 7, No. 2.*

Uma, R. S. (2016). Pemanfaatan *Quipper School* di Kalangan Siswa SMA (Studi Deskriptif tentang Pemanfaatan *Quipper School* sebagai Media Pendukung Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Jombang). *SKRIPSI%20FULL%20%20PEMANFAATAN%20QUIPPER%20SCHOOL-min.pdf.*

Widhiarso, W., Jessianti., & Sutini. (2007). Metode *UCD (User Centered Design)* untuk Rancangan Kios Informasi Studi Kasus : Rumah Sakit Bersalin XYZ. *Vol. 3, No.3.*