

DAFTAR PUSTAKA

- Artika, T., . M. and Ali, M. (2014) 'PENINGKATAN PERHATIAN BELAJAR MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA ANAK TK', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4).
- Artika, T. and Ali, M. (no date) 'Peningkatan perhatian belajar melalui media audio visual pada anak tk', pp. 1–13.
- Chynal, P. *et al.* (2016) 'Shopping behaviour analysis using eyetracking and EEG', *Proceedings - 2016 9th International Conference on Human System Interactions, HSI 2016*, pp. 458–464. doi: 10.1109/HSI.2016.7529674.
- Chynal, P. and Sobecki, J. (2016) 'Eyetracking evaluation of different chart types used for web-based system data visualization', *Proceedings - 2016 3rd European Network Intelligence Conference, ENIC 2016*, pp. 159–164. doi: 10.1109/ENIC.2016.031.
- Delima, R., Arianti, N. K. and Pramudyawardani, B. (2019) 'PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN EDUKASI UNTUK ANAK PRASEKOLAH MENGGUNAKAN PENDEKATAN CHILD CENTERED DESIGN', *Exploring Key Issues in Early Childhood and Technology*, 12(1), pp. 49–54. doi: 10.4324/9780429457425-9.
- Dewi, K. (2017) 'Pentingnya Media Pembelajaran', *Jurnal pendidikan anak usia dini*, 1.
- Duque-escobar, P. G. (2011) 'Media Pembelajaran Interaktif'.
- Enanv, S. I. S. *et al.* (2010) 'International Standard', 2004.
- Fatimah, Khadijah and Saputra, E. (2018) 'Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Interpersonal Dan Intrapersonal Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di Raudhatul Athfal Al-Hafizh', *Edu Riligia*, 2(2), pp. 207–227.

- Garrard, W. (2014) 'An examination of eyetracking artifacts related to website design for individuals with cognitive disability', *Conference Proceedings - IEEE International Conference on Systems, Man and Cybernetics*, 2014-Janua(January), pp. 3197–3202. doi: 10.1109/smc.2014.6974420.
- Gede, S. *et al.* (2015) 'Pembuatan Media Interaktif untuk Anak Usia Balita Belajar Membaca'.
- Handiwidjojo, W. and Ernawati, L. (2016) 'Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)', *Juisi*, 02(01), pp. 49–55.
- Herawati, Y., Halim, S. and Tesavrita, C. (2017) 'Evaluasi Website Rakuten Indonesia dengan Eyetracking Usability Testing', *Jurnal Rekayasa Sistem Industri*, 5(1), p. 60. doi: 10.26593/jrsi.v5i1.1914.60-68.
- Ichsan, M. F. *et al.* (2015) 'Pemodelan User Experience Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Menggambar untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Metode Hierarchical Task Analysis Modeling the User Experience of Interactive Media Application in Introduction to Drawing for Early Chil', 2(2), pp. 5969–5976.
- Istiqlal, M. (2017) 'Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika', *JIPMat*, 2(1). doi: 10.26877/jipmat.v2i1.1480.
- Karnita, R. and Meiralarasari, D. (2010) 'Metode Visual Interpretatif Terhadap Tampilan Visual Iklan Media Cetak Sebagai Alternatif Analisis Dari Metode Eye Tracking', *J@TI Undip*, V(1), pp. 33–40.
- Khoirul Anam, Purwadi, A. C. (2017) 'UPAYA MENINGKATKAN KOSENTRASI BELAJAR ANAK MELALUI BERMAIN PAPAN TITIAN DI TK INDRIA DESA KUTOSARI KECAMATAN GRINGSING KABUPATEN BATANG', *Jurnal UPGRIS*, 6, pp. 5–9.
- Martens, M., Rinnert, G. C. and Andersen, C. (2018) 'Child-centered design: Developing an inclusive letter writing app', *Frontiers in Psychology*, 9(DEC), pp. 1–14. doi: 10.3389/fpsyg.2018.02277.
- Peter Morville (2004) *User Experience Design*. Available at:

http://semanticstudios.com/user_experience_design/ (Accessed: 22 June 2019).

Pratama, Y. A. and Junianto, E. (2016) 'Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ginjal Dan Saluran Kemih Dengan Metode Breadth First Search', *Jurnal Informatika*, 2(1). doi: 10.31311/ji.v2i1.69.

Sabariah, M. K., Effendy, V. and Rinandhi, A. (2015) 'The implementation of user experience model in applications early childhood education using hierarchical task analysis method (Case Study: Introduction learning to read)', *2015 3rd International Conference on Information and Communication Technology, ICoICT 2015*, pp. 216–221. doi: 10.1109/ICoICT.2015.7231425.

Sagirani, T. *et al.* (2016) 'User experience model in the interaction between children with special educational needs and learning media', *ICITACEE 2015 - 2nd International Conference on Information Technology, Computer, and Electrical Engineering: Green Technology Strengthening in Information Technology, Electrical and Computer Engineering Implementation, Proceedings*, pp. 72–75. doi: 10.1109/ICITACEE.2015.7437773.

Saputra, E., Sulistiowati and Lemantara, J. (2018) 'Perancangan Desain User Interface / User Experience Layanan Informasi Kampus (LIK) Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Dr. Soetomo', *Jsika*, 7(5), pp. 1–10. <http://lik.unitomo.ac.id>.

Segura, G. B. (2001) *Handbook of Usability Testing : How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests, Medicina Interna de Mexico*.

Shidqi, L. L., Effendy, V. and Herdiani, A. (2017) 'Model User Interface Aplikasi Pembelajaran Doa-doa Harian Sesuai User Experience Anak Usia Dini Menggunakan Metode User Centered Design', 4(3), pp. 4866–4873.

Surjono, H. D. (2017) *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*.

Widyatmojo, G. and Muhtadi, A. (2017) 'Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), p. 38. doi: 10.21831/jitp.v4i1.10194.

Yunus, A. I. (2018) 'Perancangan Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya', p. 95.