

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. 2022. Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Arthur, R., Luthfiana, Y., & Musalamah, S. 2019. Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Mekanika Bahan di Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Educational Building*, 5(2), 38–44.
- Balaka, M. Y. 2022. *Metode penelitian Kuantitatif*. 130.
- Barokum, M. K., Amna, A. R., & Armin, A. P. 2019. Game Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. *Konvergensi*, 14(1), 6–12. <https://doi.org/10.30996/konv.v14i1.2767>
- Diharjo, W. 2020. Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Fortuna RGP, P., & Hadi, A. 2019. Rancang Bangun Aplikasi Belajar Pemrograman Dengan Game Education Pada Smartphone Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 30. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105086>
- Junaidi. 2010. Tingkat Signifikansi Untuk Uji Satu Arah Tingkat Signifikansi Untuk Uji Satu Arah. [Http://Junaidichaniago.Wordpress.Com](http://Junaidichaniago.Wordpress.Com), 1–5.
- Khairil Ahsyar, T., Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, U., Soebrantas Panam No, J. H., & -Indonesia, R. 2019. *Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation* (Vol. 12).
- Korucu, A. T., & Alkan, A. 2011. Differences between m-learning (mobile

learning) and e-learning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 1925–1930. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>

Lestari, P. A., Aknuranda, I., & Herlambang, A. D. 2019. *Evaluasi Usability Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi PLN Mobile Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik* (Vol. 3, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Najah, N. A. 2015. Hubungan dukungan sosial dengan tingkat stres di sekolah pada siswa akselerasi MAN Denanyar Jombang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 65–67. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/1578>

Olivia, J., & Nurfebiaraning, S. 2019. Pengaruh Video Advertising Tokopedia Versi “ Jadikan Ramadan Kesempatan Terbaik ” Terhadap Respon Afektif. *Jurnal Lontar*, 7(1), 16–24.

Perdanakusuma, A. R., Hanggara, B. T., & Hasnanursanti, A. R. 2022. Analisis Usability Website Resmi Pemerintah Kota Surakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Tecnosienza*, 6(2), 429–443. <https://doi.org/10.51158/tecnosciencia.v6i2.736>

Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. 2018. Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>

Purwanza dkk., S. W. 2022. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. In *News.Ge* (Issue March).

Putra, D. W., Nugroho, A. P., Puspitarini, W., & Kunci, K. 2016. GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).

R.A, P. A. D. 2020. Analisa Sistem Informasi Akademik (Sisfo) Dan Jaringan Di

- Universitas Bina Darma. *Universitas Bina Darma*, 13.
<http://repository.binadarma.ac.id/1458/>
- Riyadi, N. R. 2019. PENGUJIAN_USABILITY_UNTUK_MENINGKATKAN_ANTARMUKA_A. *Sistemasi*, 8(1), 226–232.
- Riza, F. Y., Antosa, Z., & Witri, G. 2020. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Multikultural Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 21. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112327>
- Sofia, A., & Sanjaya, E. L. 2021. Entrepreneurial Self-Efficacy, Perceived Family Support, Dan Entrepreneurial Intention Pada Mahasiswa. *Psibernetika*, 14(1), 49–57. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v14i1.2717>
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. 2020. Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 9(1), 58–67. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v9i1.24691>
- Yulia, Y. 2019. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Strategi Asosiatif. *Repositori STEI, 2007*, 45–61.
- Yunitasari, T. 2016. Evaluasi Usability Website UPT Perpustakaan UIN Raden Fatah Palembang. *Jurnal Informasi Interraktif, 12012*, 2015.