

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R., & Soemantri, D. (2018). *Validasi metacognitive awareness inventory pada pendidikan dokter tahap akademik. EJKI*, 6 (1), 15–23.
- Amizhora, L. A., & Sutabri, T. (2023). Rancangan Prototype Aplikasi Laundrytime Menggunakan Metode Ucd. *Jurnal Salome: Multidisipliner Keilmuan*, 1(2), 91–99.
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081.
- Asfari, N. A. B., Widyastuti, T., Utomo, H. B., Permata, R. S. R. E., Muthmainah, F., Teguh, C. A. M., & Damaris, C. V. (2024). Adaptasi Inventori Kesadaran Metakognitif (MAI) versi Indonesia: Instrumen Pengukuran Baru bagi Mahasiswa di Era Digital. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 749–760.
- CARRERA-ROMÁN, J. A., GUERRERO-GARCÍA, J., & VERA-CERVANTES, E. E. (2023). Design of an adaptive hypermedia system to strengthen algebra learning skills of high school students. *Journal of Teaching and Educational Research*, 9–24.
- Dias, R. S., & Muhallim, M. (2022). Sistem Informasi Penjualan Berbagai Macam Produk Berbasis Android Di Toko De Ari Palopo. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(1), 34–50.
- Fadli, M. R. (2020). User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 128–138.
- Hartadi, M. G. (2020). Warna dan prinsip desain user interface (ui) dalam aplikasi seluler “bukaloka.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*.
- Hasanah, Q., Sakkinah, I., & Pratama, R. (2024). User Interface Design of Student’s Metacognitive Classification for Adaptive Metacognitive Hypermedia Learning Environment System (HLE). *Proceedings of the 4th International Conference on Social Science, Humanity and Public Health, ICoSHIP 2023, 18-19 November 2023, Surabaya, East Java, Indonesia*.
- Islahulben, I., & Widayati, C. C. (2021). Peran multimedia dalam perkuliahan e-learning: kajian penerapan dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 2(4), 525–543.

- Muzaini, M., Rahayuningsih, S., Nasrun, N., & Hasbi, M. (2021). Creativity in synchronous and asynchronous learning during the covid-19 pandemic: a case study. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1722–1735.
- Nisha, P. R. (2022). *Synchronous and Asynchronous E-learning Styles: Exploring the Effectiveness of Virtual Classes on Tertiary Level EFL Learners*. 2(1), 7–12.
- Nugraheni, A., Wulandari, S., Sejati, R. R. H. P., & Suhendar, A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Berbasis Mobile Untuk Mengimplementasikan Menu Quiz dengan Metode User Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(5), 2451–2463.
- Nur'aini, M., & Kegiatan Belajar, P. •. (2022). *PENGEMBANGAN HYPERMEDIA BERBASIS DIGITAL NOTE TAKING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING*.
- Powercode Technology Solutions. (2022). *FIGMA : PENGERTIAN, FITUR DAN FUNGSI*.
- Prasetyaningsih, S., & Muchtar, S. P. N. (2023). Analisis Perbandingan User Experience pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee Menggunakan UEQ. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(3), 162–170.
- Puspitasari, I. (2019). Penerapan Metakognitif Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Tadarus (Jurnal Pendidikan Islam)*, 8(1), 72–81.
- Raburga, O., & Sutabri, T. (2023). Implementasi Metode UCD (User Centered Design) Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Perpustakaan SMA N 19 Palembang. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 39–46.
- Ramadhan, B. F. N., Wulandari, S., Sejati, R. R. H. P., & Suhendar, A. (2024). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada Sistem Perpustakaan Sekolah Berbasis Android. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(5), 2430–2441.
- Ramdany, S. W., Kaidar, S. A., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1), 30–41.
<https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JIES/article/view/2275>
- Rasmila, R., Sutabri, T., & Adila, N. (2023). Desain Dan Implementasi Ui/Ux Kursus Programming Online Dengan Pendekatan Ergonomi Berbasis Mobile. *J-Icon: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 11(2), 203–209.

- Razak, A. F. I. A., & Phang, F. A. (2021). Metacognitive awareness level of Pysics Teachers in Johor Bahru: Tahap kesedaran Metakognitif Guru Fizik Johor Bahru. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematik Malaysia*, 11(2), 95–109.
- Rizkhullah, M. A., & Voutama, A. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Untuk Pembelajaran Adaptif Public Speaking Dengan Metode User Centered Design. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2).
- Rukhmana, T. (2021). Analisis Kesulitan Memahami Konsep Matematis Ditinjau dari Kemampuan Metakognisi Siswa. *EDU RESEARCH*, 2(3), 28–33.
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 32–37.
- Saepudin, A., Hayati, U., & Bahtiar, A. (2023). Analisis Aplikasi Ditonton App Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 284–288.
- Setiadi, A. T. W., Kharisma, A. P., Dewi, C., & Kom, S. (2024). Eksperimen Penerapan Prinsip Flexibility and Efficiency pada Perancangan Fitur To-Do Aplikasi Website BRONE UB untuk Meningkatkan Usability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(9).
- Setiawan, A., Nurlaela, L., & Yundra, E. (2019). Pengembangan e learning sebagai media pembelajaran pendidikan vokasi. *Prosiding Seminar Nasional SANTIKA Ke-1 2019*, 52–56.
- Sternad Zabukovšek, S., Deželak, Z., Parusheva, S., & Bobek, S. (2022). Attractiveness of collaborative platforms for sustainable e-learning in business studies. *Sustainability*, 14(14), 8257.
- Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2.
- Wu, S. (2020). An Meta-Analysis on the Effect of Adaptive Hypermedia Learning System Using Learning Style Adaptor. *International Association for Development of the Information Society*.
- Zalukhu, A., Purba, S., & Darma, D. (2023). Perangkat lunak aplikasi pembelajaran flowchart. *Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), 61–70.