

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A., Badan Standar, K., & Asesmen Pendidikan, dan. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka dan Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik*. <https://pskp.kemdikbud.go.id/>
- Ariannor, W., & Abidah, S. (2022). *Evaluasi User Experience Sistem E-learning Menerapkan User Experience Questionnaire (Wahyudi Ariannor) Evaluasi User Experience Sistem E-learning Menerapkan User Experience Questionnaire*.
- Candra Dewi, A., Arfah Maulana, A., Nururrahmah, A., Muh Farid Naufal, A., Fadhil, M. S., Studi Teknik Komputer, P., Teknik Informatika dan Komputer, J., Teknik, F., Negeri Makassar, U., P Pettarani, J. A., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01), 9725–9734.
- Chinofunga, M. D., Chigeza, P., & Taylor, S. (2025). How can procedural Flowcharts support the development of mathematics problem-solving skills? *Mathematics Education Research Journal*, 37(1), 85–123. <https://doi.org/10.1007/s13394-024-00483-3>
- Damayanti, R., Larasati Amalia, E., Ardiansyah, R. H., Informasi, J. T., & Malang, P. N. (2026). *JIP (Jurnal Informatika Polinema) EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI SMART CLASS MENGGUNAKAN METODE UEQ*.
- Devy Paramitha, B., & Mustari, M. (2023). Manfaat dan Tantangan Teknologi Informasi pada Pendidikan di Sekolah Dasar. *EDUPEDIKA: Jurnal Studi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 9–18. <https://doi.org/10.60004/edupedika.v2i2.72>
- Erina Mifta Alvira, Arel Vaganza, Andromeda Putri, & Bagus Setiawan. (2023). Analisis Permasalahan Belajar : Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 2(1), 142–153. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1186>

- Fatmayanti Pendidikan Ekonomi, A., & Pembangunan Indonesia, S. (2022). EFEKTIVIFITAS DAN EFISIENSI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Cross-border*, 5(1), 341–350.
- Giridharma, P. W. S., & Putra, I. N. T. A. (2025). EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI WONDR BY BNI MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6428>
- Giyai, Y., Inan, D. I., & Baisa, L. Y. (2024). Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Berbasis Seluler Laporkitong Memanfaatkan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ). *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(3), 736–744. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i3.1292>
- Habsy, B. A., Febriani, D. D., Shafira, M., Yaponno, R., Az, N., Yuliandhika, Z., Lidah Wetan, J., Wetan, L., Lakarsantri, K., Surabaya, K., & Timur, J. (2024). Pendidikan Era Globalisasi Di Indonesia. 2(4), 324–333. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i4.1395>
- Hamidli, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*.
- Handayani, H., Faizah, K. U., Mutiara Ayulya, A., Rozan, M. F., & Wulan, D. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT DESIGNING A WEB-BASED INVENTORY INFORMATION SYSTEM USING THE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT METHOD. Dalam *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Nomor 1).
- Hanikah, H., Widiawati, H., & Rahmat, M. (2021). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Distance Learning (Google Classroom) pada Orang Tua Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5827–5833. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1777>
- Iqbal, M., Putra, M., & Sofiana, S. (2022). Perancangan Desain Ui/Ux Pada Aplikasi Sipond (Sistem Informasi Pondok) Dengan Menggunakan Metode Agile Ux (User Experience) Di Ponpes Modern Darel Azhar. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(03). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>

- Ira Puspitasari. (2024). *Kerangka Kerja Agile User-Centered Design untuk Mengembangkan Aplikasi Edukasi Kesehatan*. <https://unair.ac.id/kerangka-kerja-agile-user-centered-design-untuk-mengembangkan-aplikasi-edukasi-kesehatan/>
- Istri, A. A., Paramitha, I., Agung, G., Dwi Putri, P., Gede, I., & Subawa, B. (2025). EVALUASI DESAIN APLIKASI SUSTAINABILITY *MOBILE* SYSTEM MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(2). <https://www.ueq-online.org/>
- Jagoan Hosting. (2022). *Apa itu Flowchart? Fungsi, Simbol & Jenisnya*. <https://www.jagoanhosting.com/blog/Flowchart-adalah/>
- Jendela, Pendidikan, K., Teknologi Gedung, dan C., & Kemendikbudristek Jl Jenderal Sudirman Senayan, K. (2024). *Unit Layanan Terpadu*.
- Jerry Al-Kahfi, M. (2023). Analisis Faktor-Faktor Pendukung Dalam Pembelajaran Public Speaking Pada Anak Kelas 5 SDN 10 Kayu Agung Kelurahan Sukadana Kecamatan Kayu Agung. Dalam *Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, Nomor 2). <https://digamed.net/index.php/kontribusi/index>
- Kamrozi, Sri Hardani, Abbi Nizar Muhammad, & Sabrina Adela Sibarani. (2026). *Analisis Pengukuran Kualitas User Experience Aplikasi My Best UBSI Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS)*.
- Khanza Pangestu, K., Lathif, T., Suryanto, M., & Pratama, A. (2023). Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) SEBAGAI METODE PENGUKURAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA VIRTUAL CAMPUS TOUR UPN. *442 Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 442–451. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>
- Kholin, C., & Perangin Angin, J. T. K. (2025). Usability and UX of Ruangguru *Mobile*: A 120-User Evaluation with SUS and UEQ. *Sinkron*, 9(4), 3345–3355. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v9i4.15373>

- Kusumawati, F. I., Hidayat, W. N., & Riaji, D. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Interaktif pada Mata Pelajaran Orientasi Dasar PPLG Materi *Flowchart*. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p124-131>
- Layali, L. K., Satyareni, H., & Farhan, A. (2026). Analisis Usability dan User Experience Website Ning Yaonah di Dispendukcapil Jombang Menggunakan Metode SUS Dan UEQ. *Teknik Komputer dan Teknologi Pendidikan (JUSTIKPEN)*, 6. <https://doi.org/10.55338/justikpen.v5i2.429>
- Lie, I. R., Naufal, M. A., Paniza, M., Kurniawan, A. B., & Kunci, K. (2022). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 PERANCANGAN APLIKASI RAPORKU SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID*.
- Mulyana, D., Defriani, M., Muttaqin, M. R., & Penulis, K. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Dasteur Geulis Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode Agile UX. *Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 2(5). <https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i4.283>
- Muyassaaroh, I. K. (2021). *Belajar Efektif dan Efisien untuk Problem Belajar Siswa yang Berprestasi Rendah*. 1(1). <https://doi.org/10.14421/hjie.11-08>
- Nazila, I. (2023). Analisis Pembelajaran Algoritma Pemrograman di Era Covid-19 Terhadap Mahasiswa Matematika. Dalam *Journal Of Informatics And Busines* (Vol. 01, Nomor 03).
- Nindya. (2024). *Perbedaan dan Kegunaan Design UI/UX*. <https://web.dhuocreative.com/pelajari-perbedaan-dan-kegunaan-design-ui-ux/>
- Poerna Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2022). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX

- YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASEKMALAYA. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1). www.youtube.com,
- Prastowo, W. D., Danianti, D., & Pramuntadi, A. (2023). ANALISIS RISIKO PADA PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MENGGUNAKAN METODE AGILE DAN RAD (RAPID APPLICATION DEVELOPMENT). *Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 3(3), 169–174. <https://doi.org/10.53866/jimi.v3i3.388>
- Publikasi, A. J., Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT MENJADI LEBIH INTERAKTIF DI ERA SOCIETY 5.0. 1(6), 552–555. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Puspitasari, I., Nuzulita, N., & Hsiao, C.-S. (2024). Agile User-Centered Design Framework to Support the Development of E-Health for Patient Education. Dalam R. Lee (Ed.), *Computer and Information Science and Engineering: Volume 16* (hlm. 131–144). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-57037-7_10
- Putriyana, F., & Agusdianita, N. (2024). *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs: Conference Series 7 (3) (2024) 633-641 Pentingnya Penggunaan Teknologi Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Rahmawati, I., & Sari, D. P. (2024). APLIKASI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLUTTER FRAMEWORK UNTUK KEPERLUAN PERIZINAN TUGAS KELUAR PADA PT. XYZ. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(2), 979–993. <https://doi.org/10.29100/jipi.v9i2.5489>
- Ramadhan, E. S., Nuryasin, I., & Wiyono, B. S. (2025). Penerapan Metode UEQ dan Importance Performance Analysis dalam Evaluasi User Experience Layanan Pembayaran Akademik. *Techno.Com*, 24(4), 1222–1236. <https://doi.org/10.62411/tc.v24i4.14874>

- Riccosan. (2025). *Pendidikan Digital: Perkembangan Teknologi yang Membentuk Cara Belajar di 2025*. <https://binus.ac.id/bandung/computer-science/2025/01/22/pendidikan-digital-perkembangan-teknologi-yang-membentuk-cara-belajar-di-2025/>
- Rizal, S. U., & Syabrina, M. (2025). *Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Rahmawati 11* (Vol. 8, Nomor 4). <http://jiip.stkipyal>
- Schubert, M. (2021). *How Design Teams Have Been Affected by Remote Working Due to the COVID-19 Pandemic*.
- Setiawan, P. R., Ramadhan, R. A., Labellapansa, D. A., Koresponden, P., Panji, :, & Setiawan, R. (2022). *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Pelatihan Pemrograman Flutter*.
- Viny, C., Fundroo, O., & Nadia, N. L. (2022). *PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI PERCAKAPAN VIRTUAL BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS 1-5 SD IMMANUEL*.
- Wijaya, C., Rolantius Jovito, F., Handrianus Pranatawijaya, V., & Noor Kamala Sari, N. (2024). PEMANFAATAN DART, FLUTTER, FIREBASE, DAN STRIPE DALAM MEMBANGUN APLIKASI MOBILE. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 3).
- Zaki Dhamayanti¹, M., Hidayati, D., Hasanah, E., & Sukirman, S. (2024). Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz Sebagai Sarana Belajar Interaktif. *Manajemen Pendidikan*, 1–15. <https://doi.org/10.23917/jmp.v19i1.3997>
- Zhang, P., Dou, W., & Liu, H. (2023). Hierarchical data structures for *Flowchart*. *Scientific Reports*, 13(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-023-31968-z>