

DAFTAR PUSTAKA

- Adnas, D. A. (2022). Perancangan dan Pengembangan Jalur Pembelajaran pada E-Learning Menggunakan Micro-Learning. *Journal of Information System and Technology*, 3(3), 304–311. <https://doi.org/10.37253/joint.v3i3.7293>
- Allam, A. H., & Dahlan, H. M. (2013). *User experience: challenges and opportunities. Journal of Information Systems Research and Innovation*, 3(1), 28-36.
- Ardi, R., Ramadhani, R., & Irhamni. (2020). *Microlearning* Sebagai Alternatif Metode Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa dalam Membuat Aplikasi Berbasis Mobile. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 6(1), 14–23.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2023). Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia (tahun 2023). <https://survei.apjii.or.id/survei/2023/>. Diakses pada tanggal 10 Juli 2023,
- Betaubun, R.C. (2019). Analisis *User Experience* Dan *User Interface* Dengan Menggunakan Metode *User-Centered Design* Pada Website: Unmus.Ac.Id. Skripsi. Stmik Akakom. Yogyakarta
- Dewanti, R., Iskandar, I., Sulistyaningrum, S. D., Sumarni, S., & Darmahusni, D. (2022). Pelatihan Perancangan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *Microlearning* Bagi Guru Smp Kabupaten Agam. *Abdi Pandawa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 53-60.
- Firmansyah, R., & Mulyawan, B. W. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Android Menggunakan Metode Attrakdiff dan System Usability Scale (Studi Kasus: Aplikasi Traveloka). *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, 11(1), 21–30.
- Fonticons, Inc., 2022. Free Fontawesome Icons <https://fontawesome.com/search?o=r&m=free>. Diakses pada tanggal 18

Maret 2023.

- Iriawan, S. B., Fitriani, A. D., Muvlifa, R., Robandi, B., Mayadiana, D., Djumhana, N., ... Saputri, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Bidang Kajian Bilangan Di Sekolah Dasar Berbasis Micro Learning Sandi. *Jurnal EDUPENA*, 3(1), 1–28.
- ISO 9241-210, 2010. Ergonomics of Human-System Interaction -Part 210: Human Centered Design for Interactive Systems. First Edition ed. Switzerland: ISO.
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode *User Centered Design*. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(2), 106-114.
- Khasani, S. R. I. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kuliner Berbasis Android Menggunakan Metode *User Centered Design*. Skripsi. Stmik Akakom. Yogyakarta.
- Maulana, A., & Yusuf, M. I. (2022). Penerapan *User Interface* pada Aplikasi Matakuliah Pemrograman Berorientasi Objek. *Jurnal Ilmiah MATRIKOM*, 6(1), 47–54.
- Nielsen, J. 2012. Usability 101 Introduction To Usability. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>. Diakses pada tanggal 11 Juli 2023.
- Nugraha, H., Rusmana, A., Khadijah, U. L. S., & Gemiharto, I. (2021). *Microlearning* Sebagai Upaya dalam Menghadapi Dampak Pandemi pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 225-236.:
- Ramadhan, S. L. (2021). Perancangan *User Experience* Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(1), 287-298.

- Ramadhani, A. (2017) analisis *User Experience* Dan *User Interface* Dengan Pendekatan *User-Centered Design* Studi Kasus: Akakom.Ac.Id. Skripsi. STMIK AKAKOM. Yogyakarta.
- Rifaldi, M. R. I. (2021). Perbandingan *User Interface* Dan *User Experience* Dengan Metode Evaluasi Heuristik Pada Aplikasi Transportasi Online (Studi Kasus : Gojek Dan Grab). Skripsi. Stmik Akakom. Yogyakarta
- Shadiq, M. R., Papatungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer “Evoria” dengan Pendekatan *User-Centered Design*. *AUTOMATA*, 1(2).
- Supriyatna, A. (2019). Penerapan Usability Testing Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan Web Media of Knowledge. *Teknois: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains*, 8(1), 1-16.
- Susilana, R., Fadillah, A. F., Ardiansah, Rullyana, G., Ramdani, Sutisna, M. R., ... Mulyadi, D. (2020). Pengembangan Micro Learning untuk Konten Pembelajaran Daring (R. Susilana & C. Riyana, eds.). Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wedayanti, N. L. P. A., Wirdiani, N. K. A., & Purnawan, I. K. A. (2019). Evaluasi Aspek usability pada aplikasi Simalu menggunakan metode usability testing. *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, 7(2), 113.
- Wiryawan, M. B. (2011). *User Experience (Ux)* sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158–116. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>
- Wulansari, Y. A. A. (2020). *Analisis Brosur Penerimaan Mahasiswa Baru STKIP PGRI Pacitan Ditinjau dari Kelengkapan Informasi dan Penerapan Prinsip-Prinsip Desain Grafis* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Yudawati, I. (2019). Analisis *User Interface* Dan *User Experience* Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough (Study Kasus : Web

Penerimaan Mahasiswa Baru Stmik Akakom Yogyakarta). Skripsi. Stmik Akakom. Yogyakarta