

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Goleman, Daniel; Boyatzis, Richard; McKee and Perdana, “Media Pembelajaran Classroom,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.
- [2] N. Netriwati, “Analisis Kesulitan Mahasiswa tentang Pembelajaran Pecahan pada Kitab Faroid,” *Al-Jabar J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 21–28, 2016, doi: 10.24042/ajpm.v7i1.27.
- [3] H. Z. Agustina, “Impact of *Usability* to User Experience on blanja . com Site,” vol. 5, no. 2, pp. 82–90, 2020.
- [4] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, “Pengukuran Tingkat Ketergunaan (*Usability*) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction (Duwit),” vol. 02, no. 01, 2016.
- [5] M. W. Allen, “Michael Allen’s Guide to *e-learning*.”
- [6] I. Andriansyah, “Eksplorasi pola komunikasi dalam diskusi menggunakan *moodle* pada perkuliahan simulasi pembelajaran kimia tesis,” 2013.
- [7] J. Sistemasi, “Nanda, Pengujian *Usability* Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Myumm Students 226,” vol. 8, pp. 226–232, 2019.
- [8] B. A. B. Ii and L. Teori, “No Title,” pp. 7–22, 2012.
- [9] W. E. Susanto, Y. Galuh, and A. Astuti, “Perancangan *E-learning* Berbasis Web Pada SMP Negeri 3 Patuk Gunungkidul Yogyakarta,” vol. 5, no. 2, 2017.
- [10] R. Mengoptimalkan and K. Belajar, “1 . Dosen Kopertis Diperkerjakan

Prodi Pend. Ekonomi FKIP Unswagati.”

- [11] T. Suryanto, E. Utami, and H. Al Fatta, “Rancang Bangun Virtual Gamelan Mobile Menggunakan Augmented Reality,” *Data Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 15, no. 1, p. 38, 2014.
- [12] N. H. S. Simanullang and J. Rajagukguk, “*Learning Management System (LMS) Based on Moodle to Improve Students Learning Activity*,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1462, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1462/1/012067.
- [13] M. Darwin and K. Umam, “Indirect Effect Analysis on Structural Equation Modeling (Comparative Study of Using Amos and *Smartpls Software*),” *Nucleus*, pp. 50–57, 2020, doi: <https://doi.org/10.37010/nuc.v1i2.160>.
- [14] N. Luh Putri Ari Wedayanti, N. Kadek Ayu Wirdiani, and I. Ketut Adi Purnawan, “Evaluasi Aspek *Usability* pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode *Usability Testing*,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.24843/jim.2019.v07.i02.p03.
- [15] V. P. Sabandar and H. B. Santoso, “Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode *Usability Testing*,” *Teknika*, vol. 7, no. 1, pp. 50–59, 2018, doi: 10.34148/teknika.v7i1.81.
- [16] P,embimbing, D., Sholiq, :, Kom, M., Sa, M., Astuti, H. M., & Kom, S. (n.d.). *USABILITY EVALUATION BASED ON ISO/IEC 9126 AND NIELSEN MODEL USING USABILIIY TESTING METHOD (CASE STUDY: REBLOOD MOBILE APPS) FITRI LARASATI RIFQATUSA’ ADAH NRP 5213 100 175*.
- [17] Komalasari, Kokom. 2013. Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi. Bandung : PTRefika Adiatama
- [18] Asep Syamsul M. Romli dalam buku jurnalistik Online : Panduan Mengelola

Media Online (Nuansa, Bandung, 2012

[19] Putra, F. S., Muslimah Az-Zahra, H., & Fanani, L. (2019). *Evaluasi Usability Aplikasi Perangkat Bergerak AlgoritmaKopi menggunakan Metode Usability Testing* (Vol. 3, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

[20]). Putra, F. S., Muslimah Az-Zahra, H., & Fanani, L. (2019). *Evaluasi Usability Aplikasi Perangkat Bergerak AlgoritmaKopi menggunakan Metode Usability Testing* (Vol. 3, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

[21] *PEND. _MATEMATIKA/196412051990031 BAMBANG _AVIP _PRIATNA _M/ MENENTUKAN _UKURAN _SAMPEL.pdf*. (n.d.).