

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Chaerudin, A., Rani, I. H., & Alicia, V. (2020). Sumber daya manusia: pilar utama kegiatan operasional organisasi. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hardani., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami F. E., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana D. J., Auliya N. H. (2020). Metode penelitian kuantitatif & kualitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Huda, B., Paryono, T., & Fauzi, A. (2023). UI/UX design: bagi para perancang dan pengembang produk atau layanan digital. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA. Mata Kata Inspirasi.
- Mahendra, G. S. (2023). Buku Ajar Pemrograman Berbasis Web. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mamis, S., Handayani, E. A., Rumra, F., & Hermanto, Y. A. L. (2023). DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. Mafy Media Literasi Indonesia.
- Putra, R. W. (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ramírez-Verdugo, M. D. (2023). Digital Storytelling in Pre-primary CLIL Education. Handbook of CLIL in Pre-primary Education, 457.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., ... & Gunawan, I. G. D. (2023). PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Soegaard, Mads. (2018). *The Basics of User Experience Design. The Interaction Design Foundation.*

Yusa, I. M. M., Priyono, D., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. N. A. F., Yasa, I. W. A. P., Yasa, N. P. D., ... & Sutarwiyasa, I. K. (2023). *Buku Ajar Desain Komunikasi Visual (DKV).* PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

### **Jurnal**

Alifah, N., Veranda Deanda, G., Aribowo, D., Vokasional Teknik Elektro, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2023). Peran Teknologi Input dan Output dalam Pengembangan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Komputer. *Jurnal Kendali Teknik Dan Sains*, 1(4), 123–136.  
<https://doi.org/10.59581/jkts-widyakarya.v1i4>

Almayda, R. A. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ayo Beraksi (Belawan Bersih Anti Korupsi) Dengan Metode Design Thinking.  
<https://dspace.uin.ac.id/handle/123456789/41708>

Ardodi, H., & Martinus Pasaribu, Y. (2024). Tantangan dan Kompetensi Kunci Desainer Produk Industri dalam Membangun Masa Depan Sepeda Motor Listrik Nasional di Era Teknologi 4.0.  
<https://www.jurnaldesainindonesia.com/index.php/jdi/article/view/363/72>

Baso Kaswar, A., Arsyad, M., & Fatmarani Surianto, D. (2023). Membangun Keterampilan Pendidik Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence. 1(3), 293–297.  
<https://journal.diginus.id/index.php/VOKATEK/index>

Batubara, M., Imam, M., Nasution, M., Syahrin, T. A., Lubis, M. Y., Nujaima, I., Husna, A. U., Universitas, ), Negeri, I., & Utara, S. (2023). PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI. *Communnity Development Journal*, 4(4).  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/18945/14172>

- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation and Gaming*, 51(4), 411–431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Dimas Maulana, R., Hidayatullah, S., Sn, S., & Sn, M. (n.d.). (2019). PERANCANGAN ZINE PENGENALAN DAN PENYIKAPAN QUARTER LIFE CRISIS UNTUK ANAK MUDA USIA 20-24 TAHUN DAERAH KOTA JAKARTA (ZINE DESIGN OF INTRODUCTION AND PREPARATION OF THE QUARTER-LIFE CRISIS FOR YOUNG CHILDREN AGES 20-24 YEARS IN THE CITY OF JAKARTA). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/11076/10944>
- Dirgantara, D. A., & Andrian, R. (2023). Pengembangan Responsif Website Untuk Semarang Heritage Run 2022 dengan Framework Bootstrap. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 19, Issue 2). <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/4346/3674>
- Ediyastono, L., Rosalin, S., Nurleili, D., Bisnis, D.-I. A., Vokasi, F., & Brawijaya, U. (2023). EVALUASI KEMUDAHAN PENGGUNA MEDIA INFORMASI LINKTREE PENGUMUMAN\_D3ADBIS BAGI MAHASISWA D3 ADMINISTRASI BISNIS FAKULTAS VOKASI UNIVERSITAS BRAWIJAYA. [https://linktr.ee/D3ADBIS\\_PENGUMUMAN](https://linktr.ee/D3ADBIS_PENGUMUMAN).
- Hajizah, A. (2024). Penerapan User Experience Dalam Permodelan Sistem Informasi Keuangan. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 2(1). <https://doi.org/10.58602/itsecs.v2i1.88>
- Hartanto, I. S., Yuwono, A. R., & Ananda, R. (2021). Fenomena perilaku dan sikap belanja Offline dan *Online* Shopping pada Masyarakat Millennial di Jakarta. 3(2), 173–188. <https://ejournal.trisakti.ac.id/index.php/jsrr/article/view/9427/6605>

- Huda, N., Habrizons, F., Satriawan, A., Iranda, M., & Pramuda, T. (2023). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee. *SIMKOM*, 8(2), 208–220. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.158>
- Jafnihirda, L., Rizal, F., & Eka Pratiwi, K. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 227–239. <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734/1939>
- Kim, D., & Li, M. (2021). Digital storytelling: facilitating learning and identity development. *Journal of Computers in Education*, 8(1), 33–61. <https://doi.org/10.1007/s40692-020-00170-9>
- Kivijärvi, H., & Pärnänen, K. (2023). Instrumental usability and effective user experience: Interwoven drivers and outcomes of Human-Computer interaction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 39(1), 34-51. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447318.2021.2016236>
- Komariah, N., & Lutfiyana, N. (2023). Perancangan UI Menggunakan Metode Design Thinking pada Sensus UPT Pajak Wilayah Ciomas Berbasis Mobile. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information System*, 8(2), 207-218. <http://101.255.92.196/index.php/ISBI/article/view/2662>
- Larasati, I. (2020). EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING. In *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems* (Vol. 4, Issue 1). [www.dictio.id](http://www.dictio.id)
- Maulina Program Studi Ilmu komunikasi, D., & Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U. (2023). Analisis Usability Sistem Aplikasi Netraku

Menggunakan Metode Usability Testing.

<https://ejournal.ust.ac.id/index.php/JTIUST/article/view/2801>

Meidaluna, G., & Anggapuspa, M. L. (2020). PERANCANGAN BOARD GAME PENGENALAN TARI TRADISIONAL INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR KELAS 5. In *Jurnal Barik* (Vol. 1, Issue 2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

Nursifa, A. (2023). EVALUASI WEBSITE PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN NATUNA MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING (Doctoral dissertation, IPDN). <http://eprints.ipdn.ac.id/16267/>

Oleh, D., Maulana, A., & 19523193, R. : (2023). PENGEMBANGAN FITUR SCHEDULE PADA APLIKASI MOBILE I'M UII. <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/45897/19523193.pdf?sequence=1>

Paputungan, F., & Ilmu Pendidikan, F. (2023). Karakteristik Perkembangan Masa Dewasa Awal Developmental Characteristics of Early Adulthood. In *Media Online) Journal of Education and Culture (JEaC)* (Vol. 3, Issue 1). <https://journals.ubmg.ac.id/index.php/JEaC/article/download/1139/423>

Putri, R. A., Kaniawulan, I., Sri, L., & Muni, A. (2023). DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI RARANGGE CORNER MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN (HCD). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 3). <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/7051/4161>

Rachman, A., Farhan, O., Ahmad, N., Rukhmana, T., Hasyim, D. M., & Dhaniswara, E. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI E-LEARNING DENGAN FITUR INTERAKTIF DAN ADAPTIVE LEARNING. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21145>

- Rachmawati, D. (2019). Proceeding Indonesia Career Center Network Summit IV e-Welcoming Gen Z in Job World (Selamat Datang Generasi Z di dunia kerja). <https://ocs.unmul.ac.id/index.php/ICCN/article/viewFile/2721/1944>
- Satya Negara Indonesia Jalan Arteri Pondok Indah, U., Selatan Prodi Ilmu Komunikasi, J., & Ilmu Sosial dan Politik, F. (2021). FENOMENA GAME *ONLINE* DAN PEMBARUAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA BARU Radita Gora Tayibnapis. <https://isip.usni.ac.id/jurnal/Radita%20Gora%2032-50.pdf>
- Sembiring, M. B. (2024). GAMBARAN QUARTER LIFE CRISIS PADA SARJANA FRESH GRADUATE UNIVERSITAS MALIKUSSALEH. [https://rama.unimal.ac.id/id/eprint/428/5/Mellyana%20Br%20Sembiring\\_170620009\\_%20Gambaran%20Quarter%20Life%20Crisis%20Pada%20Sarjana%20Fresh%20Graduate%20Universitas%20Malikussaleh.pdf](https://rama.unimal.ac.id/id/eprint/428/5/Mellyana%20Br%20Sembiring_170620009_%20Gambaran%20Quarter%20Life%20Crisis%20Pada%20Sarjana%20Fresh%20Graduate%20Universitas%20Malikussaleh.pdf)
- Sudirman, S., Naufal, M., & Zulyatno, W. (2022). Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Tinjauan Model Pengguna Indihome. <https://repository.unibos.ac.id>
- Sulhah, S., Zahro1, H., Ratnaningtyas2, A., & Prastyani, D. (2023). PERAN KEPERCAYAAN DIRI UNTUK MENGATASI KECEMASAN PARA FRESH GRADUATE DI BANTEN DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN KERJA. *Jalan Arjuna Utara*, 21(9). <https://jpsikologi.esaunggul.ac.id/index.php/JPSI/article/view/345/109>
- Yasinta Cahayadewi, M., Tasdin, W., Studi Psikologi, P., Tarumanagara, U., Letjen Parman Jakarta Barat, J. S., & Jakarta, D. (n.d.). Peran Phubbing terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Generasi Z di Jabodetabek. *Journal on Education*, 05(01), 627–638. [https://linter.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian\\_10709001\\_4A190123085253.pdf](https://linter.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian_10709001_4A190123085253.pdf)

## Website

- Acer. (2021). Cara Manajemen Waktu Efektif Untuk Individu yang Selalu Sibuk. Diakses pada 8 Juni 2024, dari <https://www.acerid.com/berita-teknologi/cara-manajemen-waktu-efektif-untuk-individu-sibuk>
- Aditiasari, D. (2021). 5 Poin Penting Selera Dekorasi Gen Z. Diakses pada 8 Juni 2024, dari <https://www.detik.com/properti/tips-dan-panduan/d-6871628/5-poin-penting-selera-dekorasi-gen-z>
- Badan Pusat Statistik Kota Bekasi. (2020). Jumlah Penduduk Hasil SP2020 (Jiwa), 2020. Badan Pusat Statistik. Diakses pada 26 Februari 2024, dari <https://bekasikota.bps.go.id/indicator/12/56/1/jumlah-penduduk-hasil-sp2020.html>
- Badan Pusat Statistik Kota Bogor. (2022). Kepadatan Penduduk (orang/km persegi), 2016-2022. Badan Pusat Statistik. Diakses pada 26 Februari 2024, dari <https://bogorkota.bps.go.id/indicator/12/55/1/kepadatan-penduduk.html>
- Badan Pusat Statistik Kota Depok. (2020). Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin (Jiwa), 2018-2020. Badan Pusat Statistik. Diakses pada 26 Februari 2024, dari <https://depokkota.bps.go.id/indicator/12/30/1/jumlah-penduduk-menurut-kecamatan-dan-jenis-kelamin-.html>
- Badan Pusat Statistik Kota Tangerang. (2019). Kepadatan Penduduk Kota Tangerang Berdasarkan Data Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil (Jiwa/km<sup>2</sup>), 2019. Badan Pusat Statistik. Diakses pada 26 Februari 2024, dari <https://tangerangkota.bps.go.id/indicator/12/180/1/kepadatan-penduduk-kota-tangerang-berdasarkan-data-dinas-kependudukan-dan-catatan-sipil.html>
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2022). Jumlah Penduduk Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi DKI Jakarta (Jiwa), 2020-2022. Badan Pusat Statistik. Diakses pada 26 Februari 2024, dari <https://jakarta.bps.go.id/indicator/12/1270/1/jumlah-penduduk-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-dki-jakarta-.html>

- Cantika, A. D. (2022). 5 Kota Tersibuk di Indonesia, Apa Saja?. Diakses pada 8 Juni 2024, dari <https://travel.okezone.com/read/2022/12/19/408/2730301/5-kota-tersibuk-di-indonesia-apa-saja?page=all>
- Gordon, K. (2021). Using Color to Enhance Your Design. Diakses pada 3 Juni 2024, dari <https://www.nngroup.com/articles/color-enhance-design/>
- Maulana, A. (2021). 5 Tantangan yang Dihadapi Fresh Graduate saat Mulai Bekerja. Diakses pada 8 Juni 2024, dari <https://www.idntimes.com/life/career/tresna-nur-1/tantangan-fresh-graduate-saat-mulai-bekerja-c1c2>
- Space, C. (2020). Is Productivity and Time Management the Same?. Diakses pada 25 Maret 2024, dari <https://medium.com/collabio-spaces/is-productivity-and-time-management-the-same-16bce6d6cce7>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA