

DAFTAR PUSTAKA

- Al Shboul, M. K., & Abrizah, A. (2016). Modes of information seeking: Developing personas of humanities scholars. *Information Development*, 32(5), 1786–1805.
- Alditia, A., Gusrayani, D., & Panjaitan, R. (2016). Pengaruh Model Visual, Auditory, dan Kinesthetic (VAK) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 351–360.
- Anggraeni, M. D. (2016). *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Game Edukasi Akuntansi dalam Mata Pelajaran Akuntansi di SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun 2016*. Universitas Sebelas Maret.
- Arifin, Y., Ricky, M. Y., & Yesmaya, V. (2015). *Digital Multimedia*. *Jama* (Vol. 313). <https://doi.org/10.1001/jama.2014.17122>
- Arnold, J., & Fonseca, M. C. (2009). Multiple Intelligence Theory and Foreign Language Learning: a Brain-Based Perspective. *International Journal of English Studies*, 4(1), 119–136. <https://doi.org/10.6018/48141>
- Awal, R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) Berbasis Lingkungan Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X SMAN 13 Pekanbaru T.A 2016/2017, 53, 70–81.
- Bahrudin, & Wahyuni, E. N. (2008). *Teori Belajar & Pembelajaran*. (A. Safa, Ed.). Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Batson, L., & Feinberg, S. (2006). Game designs that enhance motivation and learning for teenagers. *Electronic Journal for the Integration of Technology in Education*, 5(2003), 34–43. <https://doi.org/10.1186/1472-6920-10-50>
- Blomkvist, S. (2002). Persona – an overview Personas and goal-directed design. Retrieved November, 22, 1–8. Retrieved from

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.99.4817&rep=rep1&type=pdf>

Budianto, A. (2003). Pengantar Algoritma dan Pemrograman. *IlmuKomputer.Org*. Retrieved from <http://ilmukomputer.com>

Cheng, Y.-M., & Chen, P.-F. (2008). Building an Online Game-Based Learning System for Elementary School. *2008 International Conference on Intelligent Information Hiding and Multimedia Signal Processing*, (59), 35–38. <https://doi.org/10.1109/IIH-MSP.2008.328>

Deni Darmawan. (2014). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dewi, C. (2017). Penerapan multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan alam fungsi organ tubuh manusia dan heqan berbasis flash untuk kelas v sekolah dasar. *Jurnal MUADDIB*, 07(studi kependidikan dan keislaman), 145.

Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Edi, S., Suharno, & Widiastuti, I. (2017). Pengembangan Standar Pelaksanaan Praktik Kerja Industri (PRAKERIN) Siswa SMK Program Keahlian Teknik Permesinan di Wilayah Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan*, X, 22–30.

Gagne, R. M. (1989). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti (terjemah M). Jakarta: PAU Dirjen Dikti Depdikbud.

Grace, L. (2005). Game Type and Game Genre. Retrieved February, (November). Retrieved from http://aii.lgracegames.com/documents/Game_types_and_genres.pdf

Gunawan, A. (2006). *Genius Learning Strategy*. Jakarta: PT. Gramedia.

Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hernawan, A, D. (2010). *Belajar dan pembelajaran sd*. Bandung: upi press.

- Hussain, A., Mkpojiogu, E. O. C., Jamaludin, N. H., & Moh, S. T. L. (2017). A usability evaluation of Lazada mobile application. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 1891, p. 20059).
- Kristanto, A. (2009). *Algoritma dan Pemrograman dengan C++* (2nd ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lewis, J. R. (1992). Psychometric Evaluation of The Post-Study System Usability Questionnaire: The PSSUQ. *Human Factors Society*.
- McNamara, N., & Kirakowski, J. (2006). Functionality, Usability, and User Experience: Three Areas of Concern. *Interactions*, 13(6), 26–28. <https://doi.org/10.1145/1167948.1167972>
- Munir. (2014). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58). <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Musanna, A. (2017). Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2, 117–133.
- Nadita, L., Effendy, V., & Jatmiko, D. (2017). Implementasi Dan Analisis User Experience Aplikasi Belajar Tajwid Menggunakan Metode Ucd Pada Anak Usia Sekolah. *EProceedings of Engineering*, 4(3).
- Nandi. (2006). Jurnal “GEA” Jurnalan Pendidikan Geografi Vol. 6, No.1, April 2006, 6(1), 1–9.
- Nidawati. (2013). Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama. *Pionir*, 1(1), 13–28.
- Nielsen, L. (2004). Department of Informatics Engaging Personas and Narrative Scenarios, (16).
- Nurellah, A., & Panjaitan, R. L. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditorial, dan Kinestetik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, 1(1), 431–440.

Toto Septiyana, 2018

IMPLEMENTASI UX PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR MENGGUNAKAN METODE PERSONA DENGAN MODEL VISUAL, AUDITORI, KINESTETIK (VAK) PADA SISWA SMK Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., & Hermadi, I. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 2(2010), 83–93.
- Nurlifa, A., Kusumadewi, S., & Kariyan. (2014). Analisis pengaruh user interface terhadap kemudahan penggunaan sistem pendukung keputusan seorang dokter. In *SNATIF* (pp. 333–340). Yogyakarta.
- Papilaya, J. O., & Huliselan, N. (2016). Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Undip*, 15(1), 56–63. Retrieved from <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/viewFile/12992/9731>
- Porter, D., & Hernacki, M. (2005). *Quantum Learning/Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Porter, B. De. (2000). *Quantum Teaching/Learning*. Bandung: Kaifa.
- Pourhosein Gilakjani, A. (2011). Visual, Auditory, Kinaesthetic Learning Styles and Their Impacts on English Language Teaching. *Journal of Studies in Education*, 2(1), 104. <https://doi.org/10.5296/jse.v2i1.1007>
- Prensky, M. (2007). Digital Game-based Learning. *Digital Game-Based Learning*.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Iqra*, 14(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/ins.v14i1.2009.pp92-110>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.
- Rasyidin, W., Sadulloh, U., Suyitno, Y., Kesumah, D., Somarya, D., Kurniasih, ... Syaripudin, T. (2014). *Landasan Pendidikan*. Bandung: Sub Koordinator MKDP Landasan Pendidikan Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rinandhi, A., Sabariah, M. K., & Effendy, V. (2015). Model user experience aplikasi pengenalan belajar membaca untuk pendidikan anak usia dini menggunakan metode hierarchical task analysis. *E-Proceeding of*

- Engineering*, 2(1), 1713–1719.
- Roth, R. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. *Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge*, 2017.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Schrepp, D. M. (2015). *User Experience Questionnaire Handbook*. German: ResearchGate.
- Seffah, A., & Padda, H. K. (2010). Usability Measurement : A Roadmap for a Consolidated Model. *Quality*, 1–24.
- Sinclair, P. (2014). *Basics in Education* (First Edit). New Delhi: N. K. Gupta.
- Stenros, J. (2017). The game definition game: A review. *Games and Culture*, 12(6), 499–520.
- Sudarmawan, & Ariyus, D. (2007). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: ANDI.
- Sudjana. (2001). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2010). Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek dengan Bahasa Pemrograman C++, PHP, dan Java. *Bandung: Modula*.
- Suprpto. (2008). *Bahasa Pemrograman untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. (R. A. Avianti, Ed.). Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Suprijono, A. (2009). Cooperative Learning, 97.
- Suryadin, S., Wayan Merta, I., & Kusmiyati, K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Visual, Auditorial, Kinestetik (VAK) Terhadap Motivasi Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Gunung Sari Tahun Ajaran 2015/2016. *JURNAL PIJAR MIPA*, 12.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Utama, E., & Sukrisno. (2005). *10 Langkah Belajar Logika dan Algoritma Menggunakan Bahasa C dan C++ di GNU/Linux*. Yogyakarta: ANDI.

Vaughan, T. (2006). *Multimedia : Making It Work*. *Vojnosanitetski pregled. Military-medical and pharmaceutical review*. (Vol. 63).