

**EVALUASI *USABILITY* APLIKASI *LET'S READ* MENGGUNAKAN
METODE *USEFULNESS*, *SATISFACTION* AND *EASE OF USE (USE)*
*QUESTIONNAIRE***

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sains
Informasi pada Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi*



Disusun oleh:

Tasyaa Yuliani

NIM 1701992

**PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI
DEPARTEMEN KURIKULUM TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

LEMBAR HAK CIPTA

**EVALUASI *USABILITY* APLIKASI *LET'S READ*
MENGUNAKAN METODE *USEFULNESS*,
SATISFACTION AND EASE OF USE (USE)
*QUESTIONNAIRE***

Oleh

Tasyaa Yuliani

1701992

**Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar
Sarjana Sains Informasi pada Fakultas Ilmu Pendidikan**

© Tasyaa Yuliani

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

TASYAA YULIANI

NIM. 1701992

**EVALUASI *USABILITY* APLIKASI “LET’S READ” MENGGUNAKAN
METODE *USEFULNESS, SATISFACTION AND EASE OF USE (USE)*
*QUESTIONNAIRE***

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



15/08-2022

Dr. Hj. Riche Cynthia Johan, M.SI

NIP. 19761115 200112 2 001

Pembimbing II



Angga Hadiapurwa, M.I.Kom

NIP. 19880221 201504 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Perpustakaan dan Sains Informasi



19/08/22

Dr. Hj. Linda Setiawati, M.Pd

NIP. 19690802 199412 2 001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Evaluasi Usability Aplikasi *Let’s Read* Menggunakan Metode *Usefulness, Satisfaction And Ease Of Use (USE) Questionnaire***” ini beserta seluruh isi didalamnya merupakan sepenuhnya hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan maupun melakukan pengutipan dengan menggunakan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku di tengah masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini

Sumedang, Agustus 2022

Tasyaa Yuliani
1701992

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang mana atas berkat rahmat dan inayah-Nya penulis selalu diberikan kesehatan dan kemudahan untuk dapat menyelesaikan karya tulis ini. Sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kejunjuran kita yakni Nabi Muhammad SAW serta umat yang tetap mengikuti arajarannya hingga hari akhir nanti.

Adapun salah satu alasan ditulisnya skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sains Informasi pada Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini berisi evaluasi mengenai salah satu aplikasi baca anak bernama *Let's Read* dengan menggunakan metode *Usefulness, Satisfaction and Easy of Use (USE) Questionnaire*.

Penulis menyadari dalam hasil karya tulis ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis sangat terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun agar penulis dapat memperbaiki karya tulis menjadi lebih baik lagi. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan meningkatkan pengetahuan bagi pembaca.

Sumedang, Agustus 2022

Peneliti

Tasyaa Yuliani

1701992

ABSTRAK

Tasyaa Yuliani (1701992). Evaluasi Usability Aplikasi *Let's Read* Menggunakan Metode *Usefulness, Satisfaction and Ease of Use (USE) Questionnaire*.

Skripsi Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia (2022).

Penggunaan teknologi menjadi hal yang sangat penting, terlebih dalam bidang pembelajaran. Keberlangsungan pembelajaran tidak terlepas dari adanya media yang membantu proses pendidikan, termasuk pembelajaran di ranah PAUD. Pada ranah PAUD sendiri diperlukan media yang dapat membantu anak dalam proses perkembangannya, salah satunya adalah *Let's Read*. *Let's Read* merupakan aplikasi buku digital anak garapan Asia Foundation yang berfokus pada peningkatan minat baca anak. Sebuah aplikasi memerlukan evaluasi agar dapat memperbaiki sistem yang belum sempurna, yang kemudian menjadi bahan penelitian evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi aplikasi dari segi *Usefulness, Easy of Use, Easy of Learn*, dan *Satisfaction*. Pelaksanaan penelitian ini salah satunya untuk mempromosikan aplikasi baca anak dan tanggapan guru PAUD mengenai aplikasi *Let's Read*. Metode yang digunakan adalah *USE Questionnaire*, memiliki sekitar 30 pernyataan yang mencakup kebergunaan sistem atau aplikasi. Sasaran penelitian adalah guru PAUD di Kecamatan Situraja-Sumedang dengan populasi sebanyak 55 orang dan sampel yang didapatkan sebanyak 35 responden. Hasil yang didapat bahwa hasil evaluasi dimensi *Usefulness* mendapat presentase 86,2%. Kemudian untuk dimensi *Easy of Use* mendapatkan presentase mencapai 85,02%. Dimensi ketiga yaitu *Easy of Learn* mendapat presentase 88,95%. Dan dimensi terakhir *Satisfaction* mendapat presentase sebesar 90,07%. Total skor keseluruhan berdasarkan penelitian adalah sebesar 87,31% yang berarti aplikasi *Let's Read* masuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Aplikasi *Let's Read*, Guru PAUD, *USE Questionnaire*

ABSTRACT

Tasyaa Yuliani (1701992). Usability Evaluation of the Let's Read Application Using the Usefulness, Satisfaction and Easy of Use (USE) Questionnaire Method.

Thesis, Library and Information Science Study Program, Faculty of Education, Indonesia University of Education, 2022.

The use of technology is very important, especially in the field of learning. The continuity of learning cannot be separated from the existence of media that help the educational process, including learning in the realm of early childhood education. In the realm of early childhood education, media can help children in their development process, one of which is Let's Read. Let's Read is a children's digital book application developed by the Asia Foundation that focuses on increasing children's interest in reading. An application requires evaluation in order to improve the rudimentary system, which then becomes the material for evaluation research. This research aims to determine the results of application evaluation in terms of Usefulness, Easy of Use, Easy of Learn, and Satisfaction. One of the implementation of this research is to promote children's reading applications and early childhood teachers' responses to the Let's Read application. This research used USE Questionnaire as the method, which has about 30 statements covering the usability of the system or application. Target of this research was early childhood education teacher's in Situraja-Sumedang with 55 population and 35 sample. The result of the evaluation of the Usefulness dimension got 86,2%. Then for the Easy of Use dimension reached 85,02%. The third dimension called Easy of Learn got 88,95%. And the last dimension os Satisfaction who reached 90,07%. Total score based on research is 87,31%, which means Let's Read application is in the very feasible category to use.

Keywords: Let's Read Application, Early Childhood Teachers, USE Questionnaire

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
a. Manfaat Teoritis	6
b. Manfaat Praktis	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	8
2.1.1 Anak Usia Dini	8
2.1.2 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	11
2.2 Minat Baca	16
2.2.1 Indikator Minat Baca	16
2.2.2 Faktor Minat Baca	18
2.2.3 Cara Peningkatan Minat Baca	20
2.2.4 Minat Baca Anak	22
2.3. Buku Baca Digital	24
2.4 Aplikasi <i>Let's Read</i>	26
2.5 Evaluasi Sistem	31
2.5.1 Pengertian Evaluasi Sistem	31
2.5.2 <i>Usability</i>	33
2.5.3 Model Evaluasi <i>Usability</i>	35

Tasyaa Yuliani, 2022

**EVALUASI *USABILITY* APLIKASI *LET'S READ* MENGGUNAKAN METODE *USEFULNESS*,
SATISFACTION AND *EASE OF USE (USE) QUESTIONNAIRE***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.6 Penelitian Terdahulu	42
2.7 Kerangka Pemikiran.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Desain Penelitian	46
3.2 Partisipan.....	47
3.3 Populasi dan Sampel	47
3.3.1 Populasi Penelitian	47
3.3.2 Sampel Penelitian	49
3.4 Teknik Pengumpulan Data	50
3.5 Instrumen Penelitian.....	50
3.6 Uji Validitas Instrumen	53
3.7 Uji Reliabilitas Instrumen	56
3.8 Prosedur Penelitian	57
3.9 Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Karakteristik Responden.....	60
4.2 Tanggapan Responden.....	62
4.2.1 Hasil Evaluasi Aplikasi <i>Let's Read</i> dari Segi <i>Usefulness</i>	63
4.2.2 Hasil Evaluasi Aplikasi <i>Let's Read</i> dari Segi <i>Easy of Use</i>	64
4.2.3 Hasil Evaluasi Aplikasi <i>Let's Read</i> dari Segi <i>Ease of Learning</i>	66
4.2.4 Hasil Evaluasi Aplikasi <i>Let's Read</i> dari Segi <i>Satisfaction</i>	67
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	69
4.3.1 Hasil Evaluasi <i>Usability</i> pada segi <i>Usefulness</i>	69
4.3.2 Hasil Evaluasi <i>Usability</i> pada segi <i>Easy of Use</i>	70
4.3.3 Hasil Evaluasi <i>Usability</i> pada segi <i>Ease of Learning</i>	72
4.3.4 Hasil Evaluasi <i>Usability</i> pada segi <i>Satisfaction</i>	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	75
5.1 Simpulan	75
5.1.1 Simpulan Umum	75
5.1.2 Simpulan Khusus	75
5.2 Implikasi dan Rekomendasi	77
5.2.1 Implikasi	77

Tasyaa Yuliani, 2022

EVALUASI USABILITY APLIKASI LET'S READ MENGGUNAKAN METODE USEFULNESS, SATISFACTION AND EASE OF USE (USE) QUESTIONNAIRE

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.2.2 Rekomendasi	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Kompetensi Inti Guru PAUD/TK/RA	14
Tabel 2.2 Tabel Pernyataan Kuisisioner USE <i>Questionnaire</i>	40
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Tabel Skala Likert.....	51
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen	51
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas	54
Tabel 3.5 Kategori Tingkat Reabilitas	56
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas.....	57
Tabel 3.7 Standar Kelayakan Sistem	58
Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Dimensi <i>Usefulness</i>	63
Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Dimensi <i>Easy of Use</i>	64
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Dimensi <i>Ease of Learning</i>	66
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Dimensi <i>Satisfaction</i>	67
Tabel 4.5 Akumulasi Skor Akhir	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Laman Jejaring <i>Let's Read</i>	27
Gambar 2.2 Fitur Pencarian pada laman <i>Let's Read</i>	27
Gambar 2.3 Tampilan Home.....	29
Gambar 2.4 Fitur Pencarian	29
Gambar 2.5 Fitur Penyimpanan Buku	30
Gambar 2.6 Fitur Jumlah Bacaan.....	30
Gambar 2.7 Contoh Isi Buku	30
Gambar 2.8 Fitur Isi Buku	30
Gambar 2.9 Skor SUS.....	37
Gambar 2.10 Kerangka Pemikiran.....	45
Gambar 3.1 Rumus Uji Validitas.....	54
Gambar 4.1 Karakteristik Berdasarkan Presentase Jenis Kelamin	60
Gambar 4.2 Karakteristik Berdasarkan Rentang Usia Responden	61
Gambar 4.3 Karakteristik Berdasarkan Pendidikan Terakhir	62

DAFTAR PUSTAKA

- Aan K. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Strategi Question Answer Relationship (QAR) pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedagogik Pendidikan Dasar*, 161-175.
- Asmani, J. M. (2009). *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Cambridge University. (n.d.). *Meaning of evaluation in English*. [Online] Diakses dari <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/evaluation>
- Dewi, B. K. (2018). *Memahami Tahap Perkembangan Membaca pada Anak*. [Online] Diakses dari <https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/xview&id=4763>
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). "Validitas dan Reabilitas Kuisisioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah". *Prosiding Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta*, (hlm. 73-79). Surakarta
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 54-60.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale vs Heuristic Evaluation: a Review. *Jurnal SIMETRIS*, 65-74.
- Fahmi, M. D., Az-Zahra, H. M., & Dewi, R. K. (2018). Perbaikan Usability Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6653-6660.
- Faruqi, M. I., Aknuranda, I., & Herlambang, A. D. (2018). Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3110-3117.
- Fitriyani, D. I. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) terhadap Hasil Belajar Peserat Didik (Skripsi)*. Universitas Siliwangi, Tasikmalaya
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hasbiyalloh, M., & Jakaria, D. A. (2018). Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Hand Phone di Zildan Cell Songaparna Kabupaten Tasikmalaya. *Jumantaka*, 61-70.

- Hayati, N. (2009). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Baca Buku Referensi Mata Pelajaran Sosiologi*. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/2202/1/4308.pdf>
- Herdayati, & Syahrial. (2019). Desain Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian. *Researchgate*, 1-10.
- Herlina. (2012). Bibliotherapy (Terapi melalui Buku). *Edulib*, 187-200.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Huda, N. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Kitab Kuning di Madrasah Islamiyyah Al-Badriyah Pondok Pesantren Al-Islah Bandarkidul Mojoroto Kota Kediri* (Skripsi). Universitas Islam Negeri, Kediri
- Idrus, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan E-Book terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VII SMP N 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. [Online] Diakses dari Digilibamin unismuh: https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/14195-Full_Text.pdf
- Indrayani, I. D., Bayupati, I. P., & Putra, I. M. (2020). Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method. *Jurnal Ilmiah Merpati*, 89-100.
- Irna. (2019). Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini melalui Implementasi Literasi Keluarga. *FASCHO*, 15-34.
- Isroatin, S. N. (2020). *Usability Testing pada Sistem Computer Based Testing (CBT) Menggunakan System Usability Scale (SUS)*. [Online] Diakses dari Etheses UIN Malang: <http://etheses.uin-malang.ac.id/18421/1/13650029.pdf>
- Kaban, E., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3281-3290.
- Karsiyun, S. (2015). Upaya Meningkatkan Minat Baca sebagai Sarana untuk Mencerdaskan Bangsa. *Jurnal Pena Indonesia*, 79-95.
- Kristyanto, D. (2020). Urgensi Buku Digital di Tengah Pandemi Covid-19. *Libraria*, 297-316.
- Kurniasih, N. (2017). *Kebiasaan Membaca di Era Digital: Benarkah Masyarakat Indonesia Tidak Gemar Membaca?* [Online] Diakses dari osf.io: file:///C:/Users/a4551/Downloads/NuningKurniasih_Kebiasaan%20Membaca%20di%20Era%20Digital-2017-11-13T11_45_04.493Z.pdf

- Liao, S., Hong, J. C., Wen, M. H., Pan, Y. C., & Wu, Y. W. (2018). Applying Technology Acceptance Model (TAM) to explore Users' Behavioral Intention to Adopt a Performance Assessment System for E-book Production. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 1-12.
- Lund, A. M. (2016). Measuring Usability with USE Questionnaire. *ResearchGate*, 1-5.
- Masruroh, A. (2019). *Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI IPA pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 Purwoasri Kediri Tahun Ajaran 2016/2017*. [Online] Diakses dari Etheses IAIN Kediri: <http://etheses.iainkediri.ac.id/124/>
- Nurhayati, D. (2017). *Pengembangan Buku Digital Interaktif Mata Kuliah Pengembangan E-Learning pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY*. [Online] Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/132420932.pdf>
- Park, E. S., & Park, M. S. (2020). Factors of the Technology Acceptance Model for Construction IT. *Applied Science*, 1-15.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD
- Pixioriza. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving*. Universitas Raden Intan, Lampung
- Prawesti, D. A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Bacaan Digital terhadap Tingkat Minat Baca di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga*. [Online] Diakses dari repository unair: https://repository.unair.ac.id/72398/3/JURNAL_Fis.IIP.26%2018%20Pra%20p.pdf
- Rahayu, L. T. (2016). Hubungan Minat Membaca dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Materi Menulis Karangan pada Warga Belajar Kejar Paket C di PKBM Al-Firdaus Kabupaten Serang. *Jurnal Untirta*, 188-201.
- Rahman, E. S., & Vitalocca, D. (2018). Analisis Usability menggunakan USE Questionnaire pada Sistem Informasi SMK Negeri 3 Makassar. *Jurnal MEKOM (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*, 16-22.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah Ilmu Dakwah*, 81-95.

- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indianapolis: Wiley Publishing .
- Saccharosa, C. (2016). Pengembangan Buku Digital sebagai Media Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1-16.
- Samsyiah, N., S, V. T., & Maruti, E. S. (2020). Literacy Literature Learning With Let's Read Applications in the Pandemic Era. *Jurnal Handayani*, 57-62.
- Saputri, G. W. (2019). *Pengaruh Aplikasi Wattpad terhadap Minat Baca di Bidang Dakwah Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*. [Online] Diakses dari http://digilib.uinsby.ac.id/34613/3/Galuh%20Wanda%20Saputri_%20B91215054.pdf
- Sasongko, M. E. (2017). Pengelolaan Perpustakaan Sekolah. *Manajer Pendidikan*, 517-524.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suratman, D. (2017). *FOTOGRAFI SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI ANTAR PERSONA DENGAN PENDEKATAN NILAI KEISLAMAN*. (Skripsi). Universitas Pasundan, Bandung
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA.
- Tanu, I. K. (2017). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini agar dapat Tumbuh dan Berkembang sebagai Generasi Bangsa Harapan di Masa Depan. *Adi Widya*, 1-29.
- Ulfa, S. M., & Sudarso, H. (2020). Pemanfaatan Digital Library Let's Read sebagai Materi Bahan Ajar Bahasa Inggris untuk Reading and Speaking. *Jurnal Abdi Masyarakat*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Widianingsih. (2020). "Analisis Strategi Visual Cerita Edukatif sebagai Pendidikan Karakter Anak melalui Buku Cergam". *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2020* (hlm. 203). Universitas Mercu Buana.

- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di TK selama Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 452-462.
- Yuniarto, S. (2018). *Usability dalam User Experience pada Penggunaan Sistem Informasi Rumah Sakit Gigi dan Mulut UMY.*[Online] Diakses dari Repository UMY:
<http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/20974/Tesis%20BAB%20II%20-%20Sigit%20Yuniarto.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah*, 17-23.

