

DAFTAR PUSTAKA

- Ajijah, J. H., & Selvi, E. (2021). Pengaruh kompetensi dan komunikasi terhadap kinerja perangkat desa. *Jurnal Manajemen*, 13.
- Anshori, A. I., Aryadita, H., & Az-Zahra, H. M. (2019). *Evaluasi Usability Pada Sistem Monitoring Pengadaan Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus PT Pembangunan Jawa-Bali)*.
- Aprilia, I. (2015). *Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale*. 17.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). *PENGUNAAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS IKLAN PADA SISWA KELAS VIII SMPN 4 JAMPANGTENGAH KABUPATEN SUKABUMI*. 02.
- BAKRI. (2023, July 25). Mengenal Aplikasi Editing Foto dan Video: Kreativitas Tanpa Batas dalam Menciptakan Konten Visual. *Biro Administrasi Kepegawaian, Karir Dan Informasi Universitas Medan Area*. <https://bakri.uma.ac.id/mengenal-aplikasi-editing-foto-dan-video-kreativitas-tanpa-batas-dalam-menciptakan-konten-visual/>
- Berkman, M. I., & Karahoca, D. (2016). *Re-Assessing the Usability Metric for User Experience (UMUX) Scale*. 11(3).
- Brooke, J. (n.d.). *SUS - A quick and dirty usability scale*.
- Budiaji, W. (2018). *Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert* [Preprint]. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>
- Budiarto, R. (2017). Analisis faktor adopsi aplikasi mobile berdasarkan pengalaman, usia dan jenis kelamin menggunakan UTAUT2. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 114. <https://doi.org/10.26594/register.v3i2.830>
- Candradewi, S. F., Saputri, G. Z., & Adnan, A. (2020). Validasi Kuesioner Pengetahuan Anemia dan Suplemen Zat Besi Pada Ibu Hamil. *Jurnal Pharmascience*, 7(1), 18. <https://doi.org/10.20527/jps.v7i1.8069>
- Devi, A. S., & Muharrom, M. (2024). *Analysis of the Influence of User Satisfaction on the CapCut Application Using the End User Computing Satisfaction (EUCS) Method*. 03.
- Dizianto, F. (n.d.). *PENERAPAN RITME EDITING DALAM MEMBANGUN STRUKTUR DRAMATIK DALAM FILM PENDEK "LILA."*
- Elan, E., Sumardi, S., & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 6(1), 91–98. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51339>

- Fansuri, F. (2015). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*. 1.
- Finstad, K. (2010). The Usability Metric for User Experience. *Interacting with Computers*, 22(5), 323–327. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2010.04.004>
- Gideon Setyo Budiwitjaksono, Rima Anggun Aprilya, Sintha Dayu Aringgani, Devi Istyalita, Wakhidatul Ummah, & Moch. Rizky Ramadhan. (2023). Analisis Pengembangan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umk) di Kelurahan Klampok Kota Blitar. *Jurnal Manajemen dan Ekonomi Kreatif*, 1(3), 31–49. <https://doi.org/10.59024/jumek.v1i3.110>
- Handiwiidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). . . ., 02(01).
- Hazzi, O., & Maldaon, I. (2015). A Pilot Study: Vital Methodological Issues. *Verslas: Teorija Ir Praktika*, 16(1), 53–62. <https://doi.org/10.3846/btp.2015.437>
- Ihwanudin, M. (2018). *Bahan Ajar IPA Terpadu Tipe Integrated Berbasis Komplementasi Ayat-Ayat AlQuran*.
- Kartikasari, F. (2023). *PERBEDAAN FREKUENSI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA REMAJA DI SMP*.
- Khaira, H. (2020). *PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT*.
- klikpajak, & Editorial, M. K. (2022, September 17). *Mengenal Usaha Kecil dan Menengah (UKM)*. Mekari Klikpajak. <https://klikpajak.id/blog/usaha-kecil-dan-menengah/>
- Laven, Y. (n.d.). *EVALUASI USABILITY BERDASARKAN NIELSEN MODEL MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING PADA WEB SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS TANJUNGPURA*.
- Lenaini, I. (2021). *TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN SNOWBALL SAMPLING*. 6(1).
- Lie, K., & Maryati, I. (2023). Rancang Bangun Sistem Pencatatan Penjualan dan Pembelian untuk Toko Lancar Elektronik. *Jurnal Sains dan Informatika*, 9(2). <https://doi.org/10.34128/jsi.v9i2.643>
- Maryati, I. (2023). Evaluasi Tingkat Kebergunaan Prototipe Repository Perpustakaan dengan Guerilla Usability Testing. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 5(2), 70–75. <https://doi.org/10.37823/insight.v5i2.320>
- Maulani, T. J. (2021). *Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com)*.

- Maulidani, S. F. (2023). *PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA 2022 M / 1444 H.*
- M.T, D. T. W., S. Kom. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak.* Deepublish.
- Munawar, A., Hayati, U., & Danar Dana, R. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI KEHADIRAN PEGAWAI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 255–261. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6213>
- Mutmainah, I. (2022). *PENGARUH CITRA MEREK, HARGA, DAN DIGITAL MARKETING TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK ROTI KECIL DI KOTA SURAKARTA. 10.*
- Nawang Aji Rabukuntari, Bunga Pasha Maulidina, & Lovina Amil Hasanah. (2023). Pengaruh Usia dan Jenis Kelamin Terhadap Selera Menonton Tayangan Berita Menggunakan Metode Regresi Logistik Ordinal. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 5(1), 11–22. <https://doi.org/10.52435/jaiit.v5i1.310>
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users.* Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Olivia, J. (2019). *Jurnal lontar vol.7 no.1 januari-juni 2019.*
- Pebriana, P. H. (2021). Analisis Keterbacaan Buku Teks Siswa Kelas IV Pada Tema I Dengan Menggunakan Grafik Fry. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 28–35. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1340>
- Prathivi, R., Chistanto, F. W., & Utomo, V. G. (2019). *Peningkatan Kemampuan Editing Video Untuk Promosi Produk Umkm bagi GKS Kecamatan Tembalang Semarang. 1(1).*
- Primatami, A., & Hidayati, N. (2019). PERKEMBANGAN USAHA MIKRO KECIL (UMK) DI PROVINSI JAWA BARAT TAHUN 2006 – 2016. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 21(3), 203. <https://doi.org/10.33370/jpw.v21i3.350>
- Purba, A. R. S. U. (2023). *Evaluasi User Experience pada Aplikasi Capcut Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).*
- Putri, N. E., & Mudinillah, A. (2021). *PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD IT AL-BINA 01 KOTO BARU. 2.*

- Rahmat on Research: Pilot study dan manfaatnya.* (n.d.). Retrieved November 28, 2024, from <https://ideriset.blogspot.com/2014/06/pilot-study-dan-manfaatnya.html>
- Reni Anggraeni, A. Y. L. S. (2018). KETERBACAAN BUKU AJAR BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (TEXT BOOK READABILITY OF INDONESIAN LANGUAGE IN JUNIOR HIGH SCHOOL). *JURNAL BAHASA, SASTRA DAN PEMBELAJARANNYA*, 7(2), 293. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v7i2.4428>
- Riyadi, W. & Kurniabudi. (2023). Analisis Usability Aplikasi Belanja Dengan PSSUQ Dan UMUX. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 240–251. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.811>
- Sagita, A., Faqih, A., Dwilestari, G., Siswoyo, B., & Pratama, D. (2023). *PENERAPAN METODE RANDOM FOREST DALAM MENGANALISIS SENTIMEN PENGGUNA APLIKASI CAPCUT DI GOOGLE PLAY STORE*. 7(6).
- Salsabilla. (n.d.). *PEMBERDAYAAN USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) DALAM UPAYA PEMULIHAN EKONOMI MASYARAKAT AKIBAT DAMPAK PANDEMI COVID-19 DI KOTA JAMBI*.
- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol1.Iss1.30>
- Suci, Y. R. (2017). *PERKEMBANGAN UMKM (USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH) DI INDONESIA*. 6(1).
- Suwandy, R., & Marpaung, S. H. (2022). *Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) Perpustakaan Digital Universitas Mikroskil*. 6.
- Syahnemah, R. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN TEMPLATE PADA APLIKASI CAPCUT YANG MEMUDAHKAN MAHASISWA UNTUK MENGEDIT VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)*, 7(1), 27–32. <https://doi.org/10.30743/pascal.v7i1.7343>
- Syukhria, R. (2021). Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(1), 34–40. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i1.33749>
- Video Editing Software: Definition & Types - Lesson.* (n.d.). Study.Com. Retrieved March 16, 2024, from <https://study.com/academy/lesson/video-editing-software-definition-types.html>

- Widiarto, W. (2016). Peringkasan Konten Video Menggunakan Metode Berbasis Frame Kunci (keyframe). *Jurnal Teknologi & Informasi ITSmart*, 1(2), 82. <https://doi.org/10.20961/its.v1i2.598>
- Zulfidiana, Z., Yunardi, D. H., & Mutiawani, V. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengujian Usability Berbasis Web. *J-SIGN (Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence)*, 1(01), 58–70. <https://doi.org/10.24815/j-sign.v1i01.31805>