

DAFTAR PUSTAKA

- Abda'u, P. D., Winarno, W. W., & Henderi, H. (2018). Evaluasi Penerapan SIMRS Menggunakan Metode HOT-Fit di RSUD dr. Soedirman Kebumen. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 2(1), 46. Diakses pada <https://doi.org/10.29407/intensif.v2i1.11817>
- Amelia, A. (2016). Evaluasi Antarmuka dan Pengalaman Pengguna Website Serta Code Refactoring Pada Website E-Kosan. *Skripsi*.
- Arisandi, N. M. D. (2018). *Usability Testing Sistem Perancangan Dan Penganggaran Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Teknik Concurrent Think Aloud (CTA) Dan Performance Measurement*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan. (n.d.). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses 10 January 2019, pada <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Binus University School of Computer Science. (2015). Usability Vs User Experience. Diakses pada <http://socs.binus.ac.id/2015/09/18/usability-vs-user-experience/>
- Blackmon, M. H. (2004). Cognitive Walkthrough. In W. S. Bainbridge (Ed.). *Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2 volumes*.
- Chaffey, D., Ellis-Chadwick, F., Johnston, K., & Mayer, R. (2006). *Additional student support at*. Prentice Hall Financial Times. Diakses pada [https://doi.org/10.1016/0032-3861\(95\)90935-U](https://doi.org/10.1016/0032-3861(95)90935-U)
- dapo.dikdasmen Tahun Ajaran 2018/2019. (n.d.). Data SMA dan SMK Propinsi Bali. Diakses 15 November 2018, pada <http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sp/1/220000>
- Davis, D., & Jiang, S. (2015). Usability Evaluation Of Web Based Interfaces For Type2 Diabetes Militus International Conference on Industri al Engineering and Operating Management (IOEM) Davis, D Jiang, S. *International Conference on Industri Al Engineering and Operating Management (IOEM)*,

1–6.

- Depdiknas. (2016). Standar Penilaian Pendidikan. Diakses pada https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/09/Permendikbud_Tahun2016_Nomor023.pdf
- Derome, J. (2015). What is User Experience? *User Testing Blog*. Diakses pada <https://www.usertesting.com/blog/what-is-user-experience/>
- Dewi, I. K., Mursityo, Y. T., & Mardi, R. R. P. (2018). Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(8), 2909–2918.
- Dewi, N. P. S. P. (2018). *Evaluasi User Experience Pada Aspek Usability Menggunakan Teknik Retrospective Think Aloud, Performance Measurement, Dan Kuisisioner Pada Sistem LMS Program Keahlian Ganda*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dusea, M. A., Andriyanto, E., Ramadhan, D. W., & Saputra, M. A. (2015). Evaluasi Usability Untuk Mengukur Penggunaan Website Event Organizer. *Seminar Nasional Informatika 2015*, 428–434.
- Effie, L.-C., & Roto, V. (2014). Attitudes Towards User Experience (UX) Measurement. *International Journal HumanComputerStudies*, 26–541.
- Firda, L. (2016). *Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus : Website Pariwisata Di Asia Tenggara)*. STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- George, C. (2008). *User-Centred Library Websites: Usability Evaluation Methods*. *User-Centred Library Websites: Usability Evaluation Methods*. Oxford (UK): Chandos Publishing. Diakses pada <https://doi.org/10.1533/9781780631905>
- Gulati, A. (2012). Critical Analysis on Usability Evaluation Techniques. *International Journal of Engineering Science and Technology*, 4(3), 990–997.

- Hadi, K. R., Az-zahra, H. M., & Fanani, L. (2018). Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(9), 2742–2750. Diakses pada <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Hendradewa, A. P. (2017). Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone). *Teknoin*, 23(1), 9–18.
- ISO 9241-11. (2010). Ergonomic Requirements For Office Work With Visual Display Terminals (VDTs) Part 11: Guidance on Usability. ISO. ISO. Diakses pada <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-1:v1:en>
- ISO FDIS 9241-210. (2010). Human-Centred Design Process For Interactive Systems. ISO. Diakses pada <https://www.sis.se/api/document/preview/912053/>
- Krisnayani, P., & Arthana. (2016). Analisa Usability Pada Website UNDIKSHA Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 5(2).
- Kurniawan, A. (2018). Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2918–2926.
- Kusuma, N. K. (2016). Studi Fenomenologi Seksualitas Transgender, 4(2), 362–373. Diakses pada <http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/>
- Lestari, P. N., Santosa, P. I., & Ferdiana, R. (2016). Pengukuran Pengalaman Pengguna Dalam Menggunakan Sistem Informasi Akademik. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 2016(Sentika)*, 2089–9815. Diakses pada <https://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2016/53.pdf>
- Maryati, I. (2014). Pengujian Cognitive Walkthrough Terhadap Antarmuka WEB Perpustakaan Digital (E-Library) Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah-LIPI (PDII-LIPI). *Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 35(1), 25–40.
- Murdiono, R. A., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(5), 2078–2085.

- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Diakses 14 November 2019, pada <http://www.mendeley.com/catalog/usability-101-introduction-usability/>
- Nielsen, J., Blatt, L. A., Bradford, J., & Brooks, P. (1994). Usability Inspection Methods. *Conference Companion*, 24–28.
- Pandusarani, G. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(3), 940–950. Diakses pada <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Paramitha, A. A. I. I. (2018). *Evaluasi Sistem Informasi Kemajuan Akademik Berbasis Web dengan teknik Heuristik Evaluation Dan User Experience Questionnaire (UEQ)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Penha, M., Franklin, W., Correia, M., Ferreira, F., & Campos, C. (2014). Heuristic Evaluation of Usability-a Case study with the Learning Management Systems (LMS) of IFPE. *International Journal of Humanities and Social Science*, 4(6), 295–303. Diakses pada <http://teleduc.nied.unicamp.br/>
- Raharjo, P., Kusuma, W. A., & Sukoco, H. (2016). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Pada Situs Web Perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15, 1–2.
- Santoso, H., Schrepp, M., Kartono, Y., Yudha, A., & Priyogi, B. (2016). Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment. *The Journal of Educators Online*, 13(1), 58–79. Diakses pada <https://doi.org/10.9743/JEO.2016.1.5>
- Schrepp, M. (2015). *User Experience Questionnaire Handbook*.
- Schrepp, Martin, Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Design, User Experience, and Usability. Theories, Methods, and Tools for Designing the User Experience, 8517(June). Diakses pada <https://doi.org/10.1007/978-3-319-07668-3>
- Sears, A. (1997). Heuristic Walkthrough: Finding the problems Without the Noise” *International Journal of HumanComputer Interaction*, 9(3). Diakses

14 November 2019, pada
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447197.2019.1632759>

Sholikhin, M. P. (2018). Evaluasi User Experience pada Game Left 4 Dead 2 Menggunakan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2619–2625.

Soares, M., & Rebelo, F. (2014). *Advances in Ergonomics in Design, Usability & Special Populations*. AHFE Conference. Diakses pada <http://caterinebooks.com/details/advances-in-ergonomics-in-design-usability-special-populations-part-ii/>

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian manajemen*. Bandung: CV. ALFABETA.

Sugiyono, D. (2000a). *Statistika untuk Penelitian (Cetakan ke-3)*. Bandung: CV ALFABETA. Bandung: Alfbeta.

Sugiyono, D. (2000b). *Statistika untuk Penelitian (Cetakan ke-3)*. Bandung: CV ALFABETA. Bandung: Alfabeta.

Sularsa, A. (2015). Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2).

Sulistiyono, M. (2017). Evaluasi Heuristic Sistem Informasi Pelaporan Kerusakan Laboratorium Universitas AMIKOM Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah DASI*, 18(1), 37–43.

Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *Jnteti*, 7(2), 150–157.

Sya'roni, M. I., Kharisma, A. P., & Amalia, F. (2018). Perbandingan Hasil Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dengan Think Aloud pada Kasus Web FILKOM APPS untuk Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 674–678.

TIM E-Rapor SMA & Direktorat Pembinaan SMA. (2018). Panduan Singkat Penggunaan E-Rapor SMA V.2018 (Versi 2018, p. 4). Diakses pada <http://gerbangkurikulum.p sma.kemdikbud.go.id/>

Utami, N. W., Arthana, I. K. R. &, & Darmawiguna, I. G. M. (2016). *Evaluasi Usability Pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha dengan Metode Usability Testing*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Wahyuni Vivi, & Maita, I. (2015). Evaluasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS) Menggunakan Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 1(1), 55–61. Diakses pada <https://doi.org/10.1109/PIMRC.2009.5450381>

Weinstein, J., & Hernández, M. (2016). Birth pains: emerging school leadership policies in eight school systems of Latin America. *International Journal of Leadership in Education*, 19(3), 241–263. Diakses pada <https://doi.org/10.1080/13603124.2015.1020344>

