

## DAFTAR PUSTAKA

- Farantika, Y. A. (2015). PENGARUH PSIKOLOGI KOMBINASI WARNA DALAM WEBSITE. *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, Vol.01 No.01*.
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2021). Uji Usability Dengan Metode *Cognitive Walkthrough* Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 4(1)*, 30–39. <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i1.2072>
- Dengen, N., & Hatta, H. R. (2009). *Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser. 4(1)*, 47–54.
- Farouqi, 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, 2(10)*, 3150–3156.
- Hutahaean, J. (2015). Konsep Sistem Informasi - Books. In *Deepublish* (Vol. 3, Issue 1).
- Hwang, W., & Salvendy, G. (2010). Number of People Required For Usability Evaluation: The 10±2 Rule. *Communications of the ACM, 53(5)*, 130–133. <https://doi.org/10.1145/1735223.1735255>
- ISO. (1998). *ISO 9241-11:1998(en) Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) — Part 11: Guidance on usability* (Vol. 1998).
- Jacobsen, N. E., & John, B. E. (2000). Two Case Studies in Using *Cognitive Walkthrough* for Interface Evaluation. *Test, CMU-CS-00-*, 00–132.
- Michael O. Leavitt, & ben Shneiderman. (2006). *Research-based web design & usability guidelines*. U.S. Dept. of Health and Human Services.
- Nielsen. (2014). *Turn User Goals into Task Scenarios for Usability Testing*. Marieke McCloskey. <https://www.nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nngroup.Com. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

- Nielsen, J. (2018). Usability Engineering. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Nielsen, J., & Budiu, R. (2001). *Success Rate: The Simplest Usability Metric*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/success-rate-the-simplest-usability-metric/>
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, April*, 249–256. <https://doi.org/10.1145/97243.97281>
- Putri, A. A., Susanto, M. R. N., Azhari, Muh. A., & Maghfiroh, L. R. (2021). Uji Kegunaan Perangkat Lunak menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough* Studi Kasus *Web Forum PKL 60 Politeknik Statistika STIS*. *Seminar Nasional Official Statistics*, 918–925.
- PUTU WIWIN SINTYA DEWI. (2020). *EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI E-RAPOR MENGGUNAKAN COGNITIVE WALKTHROUGH (CW), HEURISTIC EVALUATION (HE) DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/1029>
- 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), 19–27.
- Retnoningsih, E., & Fauziah, N. F. (2019). Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire. *Bina Insani ICT Journal*, 6(2), 205–216.
- Rizawanti, R., Arthana, I. K. R., & Suyasa, P. W. A. (2019). Usability Testing Pada Aplikasi Hooki Arisan Dengan Model Pacmad Menggunakan Pendekatan Gqm. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(1), 33.
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., Kurniawan, M. P., Humas, B., Klaten, S., & Tengah, J. (n.d.). *ANALISIS KOMBINASI WARNA PADA ANTARMUKA WEBSITE PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN*. <http://www.klatenkab.go.id>
- Shneiderman ' s. (2016). *Shneiderman ' s 8 Golden Rules of Interface Design*.

- Subiyakto, A., Shifa, N., Sulhi, A., Kamal, R., & Huda, M. Q. (2021). Evaluasi Usabilitas Sebuah Situs *Web* Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, 15(1), 99–106.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D. In *Alfabeta, CV* (Issue April). Alfabeta Bandung.
- Usability.gov. (2014). *Scenarios*. <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/scenarios.html>
- Usability.gov. (2022). *Usability Evaluation Basics*. Usability.Gov. <https://www.usability.gov/what-and-why/usability-evaluation.html#:~:text=Usability Evaluation focuses on how,related to a new site.>
- Wardani, N. L. S., Darmawiguna, I. G. M., & Sugihartini, N. (2019). Usability Testing Sesuai Dengan ISO 9241-11 Pada Sistem Informasi Program Pengalaman Lapangan Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau Dari Pengguna Mahasiswa. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 356. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18400>
- Wijaya, I. M. A. O., Arthana, I. K. R., & Pradnyana, G. A. (2017). Analisis User Experience *Web* Based Digital Library Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(2), 320. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i2.11689>
- Wisnumurti. (2019). *Penerapan Metode Usability Pada Perancangan Website*. 4(1), 39–49.