

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, R. R., Gusti, I., Putra, L., & Prisma, E. (2023). Penggunaan Metode Heuristic evaluation sebagai Analisis Usability dan Redesign Antarmuka pada Aplikasi JConnect Mobile Bank Jatim. In *JEISBI* (Vol. 04).
- Ajeng, T. S., Setyantoro, D., & Rahman, H. (2024). Evaluasi dan Rekomendasi Revamp User Interface Link UMKM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Human-Centered Design. *Ikraith-Informatika*, 8(2), 127–135. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i2>
- Aliyanto, A., Wijaya, A., & Sitompul, A. (2022). Evaluasi User Interface Website E-Commerce Menggunakan Metode Heuristic. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 24(2), 157–164.
- Andriana, M. (2021, April 2). *Laws of UX – Heuristic*. BINUS University School of Information Systems.
- Asshiddiqie, M. A., & Supriana, C. E. (2023). *Perancangan User Experience Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Aplikasi UMKM Lapak Cianjur)* (Vol. 2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pasinformatik>
- Athallah, Z. F., Rianto, & Khairul, M. A. (2023). Analisa Usability Desain User Interface Menggunakan Metode Heuristics Evaluation Dan Important Performance Analysis (Ipa) (Studi Kasus: Website Super Informatika Universitas Siliwangi). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 1).
- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91–97. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Cahyani, A., Hakam, F., & Nurbaya, F. (2020). Evaluasi Penerapan Sistem Informasi Manajemen Puskesmas (Simpus) Dengan Metode Hot-Fit Di

- Puskesmas Gatak. *Jurnal Manajemen Informasi Dan Administrasi Kesehatan (JMIAK)*, 3(2), 20–26.
- Damayanti, Z. R., Rokhmawati, R. I., & Amalia, F. (2021). *Evaluasi Usability Pada Aplikasi M-Banking NTB Syariah Dengan Metode Usability Testing (Studi Kasus: NTB Syariah Sumbawa Besar)* (Vol. 1, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Dewi, N. P. B., Pratiwi, P. Y., & Indradewi, I. G. A. A. D. (2025). Evaluasi Usability pada Aplikasi XYZ dengan Metode Learnability Analysis, Retrospective Think Aloud, dan Heuristic Evaluation. *Infomatek*, 27(1), 123–130. <https://doi.org/10.23969/infomatek.v27i1.24320>
- Diaspina, I. W., Kariati, N. M., & Hariyanti, N. K. D. (2022). *Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Bpd Bali Mobile Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction Pada Bank Bpd Bali Cabang Gianyar*. <https://repository.pnb.ac.id>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1), 65–74.
- Fitria, R. (2024). *Integrating Heuristic Evaluation and Cognitive Walkthrough in Usability Evaluation of Mobile Application* (Vol. 3, Issue 3). <https://ioinformatic.org/>
- Habib, N. L., Yudhistira, A., Akmal, M., Fadhilah Baidhowy, S., Bedi, F., Raden, U., & Lampung, I. (2024). Korelasi Prinsip Gestalt : Principle of Similarity Dalam Membangun Building Rapport (Studi Kasus Tingkah Laku). In *Journal of Comprehensive Science p-ISSN* (Vol. 3, Issue 7).
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, 01(01), 11–21.
- Hasnanursanti, A. R., Hanggara, B. T., & Perdanakusuma, A. R. (2022). *Analisis Usability Website Resmi Pemerintah Kota Surakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*.

- Indrati, A., & Saputra, B. (2023). Analisis Usability Layanan Bca Mobile Banking Berdasarkan Persepsi Pengguna Menggunakan Heuristic Evaluation. *JUIT*, 2(1), 35–42.
- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile Homecare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(5), 1057–1066. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184550>
- Marzuki, T., Daud Widiyanto, C., & Widiati, I. S. (2020). Evaluasi Heuristik Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar. *Jurnal IT CIDA*, 6(2).
- Murdiaty, Angela, & Sylvia, C. (2019). Evaluasi Desain Antarmuka Portal Akademik Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 3(4), 391. <https://doi.org/10.30865/mib.v3i4.1547>
- Parwata, I. K., Candiasa, I. M., & Hendra Divayana, D. G. (2024). Evaluasi Sistem Informasi Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha Pada Aspek Usability Dengan Metode User Experience Questionnaire, Heuristic Evaluation Dan Think Aloud. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(1).
- Permana, F. D. (2024, June 24). *Penerapan Cognitive Load Theory pada Desain UI/UX*. Suitmedia.
- Purnama, N. K. T., Pradnyana, I. M. A., & Agustini, K. (2019). Usability Testing Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Aplikasi E-Musrenbang Bappeda Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1).
- Putra, F. P., & Tedyyana, A. (2021). *Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe*. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

- Putri, A., & Dwi, A. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation. *JEISBI*, 03(2), 49–59.
- Rabila, S., Munir, S., Nabarian, T., Wismanindra, D., Informatika, T., Terpadu, S., & Fikri, N. (2022). Analisis Dan Evaluasi User Interface Design Untuk Usability Menggunakan Metode Heuristics Evaluation Pada Web Perusahaan Bioteknologi. *Jurnal Informatika Terpadu*, 2(8), 68–77. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Rachmad, D. S. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Sentuh Tanahku Menggunakan Metode Heuristic. *Indonesian Journal on Information System*, 5(1), 34–43.
- Ramadhan, N. I., Sianturi, R. S., & Huda, F. Al. (2023). *Evaluasi dan Perbaikan Pengalaman Pengguna Aplikasi Temu.in menggunakan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation* (Vol. 7, Issue 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rani Chantika, Pebi Mina Husania, Tengku Syahvina Rival Dini, Silfia Rahmadani Sitorus, Puji Sri Alhirani, & M. Khalil Gibran. (2025). Dampak Warna dan Tipografi terhadap Kenyamanan Pengguna dalam Desain Antarmuka Digital. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 4(2), 102–110. <https://doi.org/10.55606/jupikom.v4i2.4073>
- Reksa, G., Respati, L., Sensuse, D. I., & Layanan, B. (2021). Evaluasi Antarmuka Prototype Aplikasi Beranda Layanan Dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 3(3), 130–139. <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- Ruyattman, M. (2013). *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*.
- Sandhiyasa, I. M. S., Indrawan, G., & Gunadi, I. G. A. (2020). Evaluasi Sistem Informasi Kemajuan Akademik (SIsKA-NG) Mobile Menggunakan Metode Heuristic Evaluation, System Usability Scale, dan Concurrent Think Aloud. *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia(JIK)*, 5(2).

- Saputra, I. M. A. D., Pradnyana, I. M. A., & Sugihartini, N. (2019). Usability Testing Pada Sistem Tracer Study Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1), 98–108.
- Setiawan, A., Rahmatulloh, A., Adi, M., & Tasikmalaya, U. S. (2024). *Analisis Penggunaan Warna Berdasarkan Teori Warna Menurut Brewster Pada UI Google Home Assistant Dengan Pendekatan Design Thinking*. 138–144. <https://doi.org/10.46961/jommit.v8i2>
- Silalahi, M. R., Michelli, L. M., Umayasyah, H., Mu'adin, D. A., & Parga Zen, B. (2024). Evaluasi Heuristik Dan System Usability Scale UI/UX pada Aplikasi “Makan Kuy.” *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 18(1), 57–67. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2024.18.1.1475>
- Subhan, M., & Indriyanti, A. D. (2021). Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile. *JEISBI*, 02(3), 30–37.
- Suputera, I. D. N. M., Pradnyana, I. M. A., & Arthana, I. K. R. (2022). Usability Testingpada Sistem Informasi Akademik New Generation (Siak-Ng) Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluationditinjau Dari Pengguna Mahasiswa. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 3(1), 14–27.
- Suteja, B. R., & Harjoko, A. (2008). User Interface Design for e-Learning System. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*.
- Walhidayah, I., Pradnyana, I. M. A., & Putra, I. G. L. A. R. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Rudaya Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire Usability Evaluation of Rudaya Applications Using Usability Testing and USE Questionnaire Methods. In *Agustus* (Vol. 21, Issue 3). <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.rudaya.rudayaapp>
- Wirawan, D. K., & Maria, E. (2024). Penerapan Metode Heuristic Evaluation Untuk Evaluasi User Interface Aplikasi Lazada. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 7).

Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).

