

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Anisa. 2016. "Evaluasi Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Website Serta Code Refactoring Pada Website E-Kosan." *Skripsi* 5 (2).
- Arisandi, Ni Made Desi. 2018. "Usability Testing Sistem Perancangan Dan Penganggaran Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Teknik Concurrent Think Aloud (CTA) Dan Performance Measurement." Universitas Pendidikn Ganesha.
- D.P. Putri, E. Kusuma, Saptorini. 2012. "6522-14208-1-SM.Pdf." *Efektivitas Pemanfaatan Kit Berorientasi Visual, Auditory, Kinesthetic Attached Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Larutan Asam Basa* 6 (1): 862–66.
- Dewi, Iunike Kartika, Yusi Tyroni Mursityo, and Regasari Rekyan Putri Mardi. 2018. "Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse Dan Heuristic Evaluation." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya* 2 (8): 2909–18.
- Dusea, Made Ayu, Eko Andriyanto, Dinar Wahyu Ramadhan, and M Aris Saputra. 2015. "Evaluasi Usability Untuk Mengukur Penggunaan Website Event Organizer." *Seminar Nasional Informatika 2015*, 428–434.
- Ersa, Amalia Mardhia. 2015. "Usability Evaluation Website E-Government Layanan Aspirasi Dan Pengaduan Online (LAPOR!): Perbandingan Antara Existing Product Dan Development Product." *SKRIPSI*.
- Hadi, Kevin Ryan, Hanifah Muslimah Az-zahra, and Lutfi Fanani. 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).
- Handiwidjojo, Wimmie, and Lussy Ernawati. 2016. "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)." *Juisi* 02 (01): 49–55.
- Indriyani, Ni Luh Putu Ratih, Gede Rasben Dantes, and Kadek Yota Ernanda. 2017. "Analisis Kebermanfaatan Website Sekolah Tinggi Pariwisata (Stipar) Triatma Jaya Menggunakan Metode Usability Testing." *International Journal of Natural Science and Engineering* 1 (2): 55–64.
- ISO. 1994. *Ergonomic Requirements for Office Work with Visual Display Terminals. Part 11: Guidance on Usability. ISO No 924111*.

- ISO 9241-210. 2019. "ISO 9241-210: Ergonomics of Human-System Interaction — Part 210: Human-Centred Design for Interactive Systems." *International Organization for Standardization*.
- Kusuma, Kartika Nur. 2016. "Studi Fenomenologi Seksualitas Transgender Wanita Di Samarinda." *Psikoborneo*.
- Laugwitz, Bettina, Theo Held, and Martin Schrepp. 2008. "Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire BT - HCI and Usability for Education and Work." *Symposium of the Austrian HCI and Usability Engineering Group*, 63–76.
- Lestari, Putri Novaninda, Paulus Insap Santosa, and Ridi Ferdiana. 2016. "Pengukuran Pengalaman Pengguna Dalam Menggunakan Sistem Informasi Akademik." *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 136 – 143.
- Nofirza, Reski Mai Candra, Defi Poppyna Putri. 2019. "1 St Conference on Industrial Engineering and Halal Industries (CIEHIS) OLAHAN SALAK DESA WONOKERTO TURI SLEMAN 1 St Conference on Industrial Engineering and Halal Industries (CIEHIS)," no. 2016: 118–24.
- Paramitha, A. A. Istri Ita. 2018. "Evaluasi Sistem Informasi Kemajuan Akademik Berbasis Web Dengan Teknik Heuristik Evaluation Dan User Experience Questionnaire (UEQ)." Universitas Pendidikan Ganesha.
- Paramitha, A A Istri Ita, I Made Artana, I Gede Irvan, Pramanta Andika, and Gede Deva. 2020. "Evaluasi Start-Up Teampal . Id Berbasis Website Dengan Metode Retrospective Think Aloud (Rta) Dan Post Study System Usability Questionnaire (Pssuq)." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer* 6 (3): 336–46.
- Putro, Sewindu, Kusrini Kusrini, and Mei Parwanto Kurniawan. 2020. "Penerapan Metode UEQ Dan Cooperative Evaluation Untuk Mengevaluasi User Experience Lapor Bantul." *Creative Information Technology Journal* 6 (1). <https://doi.org/10.24076/citec.2019v6i1.242>.
- Sadnyana, Adhi, Mahendra Dharmawiguna, and Ardwi Pradnyana. 2017. "Di Universitas Pendidikan Ganesha." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 6 (2): 309–19.
- Santoso, Harry B., Martin Schrepp, R. Yugo Kartono Isal, Andika Yudha Utomo, and Bilih Priyogi. 2016. "Measuring User Experience of the Student-Centered E-Learning Environment." *Journal of Educators Online* 131 (1): 58 – 79.

- Santoso, Neshia Aditya, Gloria Virginia, and Budi Susanto. 2017. "Evaluation Interface Design to Build User Experience on SInTA Service Christian Duta Wacana University Yogyakarta." *TRANSFORMATIKA*.
- Schrepp, Dr. Martin. 2014. "User Experience Questionnaire Handbook." *Procedia Computer Science*. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2014.02.053>.
- Schrepp, Martin. 2019. "User Experience Questionnaire Handbook Version 8." URL: https://www.researchgate.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2. (Accessed: 02.02. 2017), no. September 2015: 1–15. www.ueq-online.org.
- Schrepp, Martin, Andreas Hinderks, and Jörg Thomaschewski. 2017. "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)." *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence* Vol. 4 (4): 40 – 44. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>.
- Sholikhin, Muchtar Prawira, Eriq Muh, Adams Jonemaro, and Muhammad Aminul Akbar. 2018. "Evaluasi User Experience Pada Game Left 4 Dead 2 Menggunakan Cognitive Walkthrough." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2619–2625.
- Sommerville, Ian. 2016. *Software Engineering (10th Edition)*. Pearson Education Limited.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sularsa, Anang. 2015. "Evaluasi User Experiences Produk IDigital Museum Dengan Menggunakan UEQ." *Jurnal Teknologi Informasi 2* (2).
- Utami, Nengah Widya. 2020. "Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing." *Janapati 9* (1): 107 – 108.
- Wahyuni Vivi, and Indria Maita. 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. <https://doi.org/10.1109/PIMRC.2009.5450381>.
- Wiryan, Mendiola B. 2011a. "User Experience (Ux) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual." *Humaniora 2* (2): 1158–66. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>.
- Yuliyana, Tifani, I Ketut Resika Arthana, and Ketut Agustini. 2019. "Usability Testing Pada Aplikasi POTWIS." *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)* 8 (1): 12 – 22. <https://doi.org/10.23887/jst-undiksha.v8i1.12081>.