

DAFTAR PUSTAKA

- Bagus Sumargo. (2020). *Teknik Sampling*. UNJ PRESS.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hermawan, Sigit dan Amirullah, A. (2016). *METODE PENELITIAN BISNIS Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif*. Media Nusa Creative.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann Publishers Inc. San Fransisco.
- Putri et al. (2020). *Statistik Deskriptif*. Bening Media.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, N. N. (2020). *Memahami E-learning : Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan* (L. Mayasari (ed.)). ANDI.
- Saptutyningsih dan Setyaningrum. (2019). *Metode Penelitian*. 1–9.
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). *Quantifying The User Experience*. Waltham: Morgan Kaufmann.
- Slamet Riyanto, D. A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. 373.
- Standard, I. (1998). *Iso 9241-11*. 1998.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Tarjo. (2019). *Metode Penelitian 3x Baca*. Deepublish.
- Tirtadarma, E. (n.d.). Kajian peranan desain ux (pengalaman pengguna)-ui (antar muka
- Andayani, dyah darma, Fathahillah, & Abdal, nurul mukhlisah. (2020). Penerapan E-Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Peluang Dan Tantangan Pengabdian Kepada Masyarakat Yang Inovatif Di Era Kebiasaan Baru*, 228–236.
- Fahmi, M. D., Az-zahra, H. M., & Dewi, R. K. (2018). Perbaikan Usability Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(12), 6653–6660.
- Febrianti, D. A., Wijoyo, S. H., & Az-zahra, H. M. (2019). Evaluasi Usability Web UniPin dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10547–10555.
- Helaluddin & Hengki Wijaya. (2019). *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Hendradewa, A. P. (2017). Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone). *Teknoin*, 23(1), 9–18. <https://doi.org/10.20885/teknoin.vol23.iss1.art2>
- Hidayanti, T., Handayani, I., & Ikasari, I. H. (2013). Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen dan Mahasiswa. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Hilgers, R.-D., Heussen, N., & Stanzel, S. (2019). *Statistik, deskriptive* (Issue 1). https://doi.org/10.1007/978-3-662-48986-4_2900
- Kamilah, E. N. (2015). Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Universitas. *Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Universitas*, 91.

- Maguire, M. (2001). *Methods to Support Human-Centered Design*. HUSAT Research Institute, Loughborough University,.
- Mawardi, M. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 292–304. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p292-304>
- Nielsen, J. (2006). *Quantitative Studies: How Many Users to Test?* <https://www.nngroup.com/articles/quantitative-studies-how-many-users/>
- Nielsen Norman Group. (n.d.). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. 2000. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nielsen Norman Group. (1998). *When to Use Which User-Experience Research Methods*. <https://www.nngroup.com/articles/which-%0D%0Aux%0D%0A-%0D%0Aresearch%0D%0A-%0D%0Amethods/%0D%0A%0D%0Ah%0D%0A>
- Noor Santi, R. C. (2018). Perancangan Interaksi Pengguna (User Interaction Design) Menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(2), 108–113. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i2.5599>
- Pitoyo, J. (2019). Pengembangan Pengayaan Materi Berbasis E-Learning di SD Muhammadiyah Blawong I. *Fundamental Pendidikan*, 1–7. <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/15661>
- Rahmat ABD, Seminar KB, S. A. (2019). *Evaluasi Keberhasilan E-Learning Dalam Perspektif Sistem Informasi*. 5(3), 373–384.
- Reyhan, A. F., Aknuranda, I., & Rokhmawati, R. I. (2020). Pengujian Usability Untuk Aplikasi Silsilah Keluarga Myheritage Dalam Memenuhi Kebutuhan Umat Islam Dengan Pendekatan Kuantitatif. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2111–2120.
- Rifqi, A. M., Mursityo, Y. T., & Az-zahra, H. M. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Nilai Siswa Menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Pada SMP Negeri 1 Gondanglegi). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 3(2), 2061–2069. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4463>
- Savitri, P. (2015). *Review Desain Interface Aplikasi SOPPPPOS Menggunakan Evaluasi Heuristik*. *SIMETRIS*, 2252-4983.
- Situmorang, Az-Zahra, H. (2019). *Evaluasi Usability Pada Aplikasi m-KantorPos dengan Menggunakan Metode Usability Testing*. 3.
- Siyoto, S., & Ali, M. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN* (Ayup (ed.); 1st ed.). Literasi Media Publishing.
- Tirtadarma, E. (n.d.). Kajian peranan desain ux (pengalaman pengguna)-ui (antar muka pengguna) mobile application kategori transportasi online terhadap gaya hidup bertransportasi masyarakat urban. 2018.
- Yuliani, W. (2018). METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING. *IKIP Siliwangi*, Vol. 2, No.