

DAFTAR PUSTAKA

- Alhadreti, O. (2020). Assessing Academics' Perceptions of Blackboard Usability Using SUS and CSUQ: A Case Study during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(11), 1003-1015.
- Alifia, T. M., Aji, N. P., Arsyad, A. A., & Maghfiroh, L. R. (2021). Perbaikan User Interface Menggunakan Usability Testing dan Pendekatan Human-Centered Design Studi Kasus Website Resmi Badan Narkotika Nasional. *Seminar Nasional Official Statistics*. Jakarta: intellect.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Junal Matematika UNAND*, 8(1), 179-188.
- Andysa, S. (2022). *Mengenal System Usability Scale*. (School of Information System Binus). Diambil tanggal 9 Oktober 2022, dari School Of Information System: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/#:~:text=Beberapa%20keunggulan%20menggunakan%20system%20usability,sudah%20dapat%20digunakan%20dengan%20baik>
- 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.
- Dewi, B. K., Dfriani, M., & Sunandar, M. A. (2023). Design Of Health Service Mobile Application Interface Using User Centered Design Method. *Sinkron: Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, 4(1), 231-240.
- Dharma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2*. Bogor: Guepedia.com.
- Fitriana, D. E., & Yanto, A. F. (2020). Analisis User Experience (UX) Fitur Marketplace Facebook. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, 8(2), 47-66.
- Foundation, I. D. (2018). *The Basics of User Experience Design*. Aarhus: Interaction Design Foundation.
- Hanifah, H., Kraugusteeliana, & Isnainiyah, I. N. (2022). Pengujian Usabilitas User Experience Website Ubiquitous Based Learning Cloud Menggunakan Nielsen Model. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 14(1), 2585-2598.
- Hariri, D. H., Hannie, H., & Purnamasari, I. (2022). Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 95-108.
- Hariyanto, D., Triyono, M. B., & Kohler, T. (2020). Usability Evaluation of Personalized Adaptive e-Learning System Using USE Questionnaire. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal (KM&EL)*, 12(1), 85-105.

Tazkia Hanifah Susilo, 2023

ANALISIS USER EXPERIENCE WEBSITE PRESMA UPNVJ MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN SINGLE EASE QUESTION (SEQ) PADA MAHASISWA AKTIF UPN "VETERAN" JAKARTA ANGKATAN 2019 DAN 2020

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Komputer, S1 Sistem Informasi

[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

- Iryanti, E., Zulfikar, L. O., Kusumawardani, S. S., & Hidayah, I. (2019). Pengukuran Kepuasan Pengguna E-Learning Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik dan System Usability Scale. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(1), 469-478.
- Isnainrajab, I., Wijoyo, S. H., & Perdanakusuma, A. R. (2020). Evaluasi Usability Pada Aplikasi PermataMobile X Dengan Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3383-3391.
- ISO. (2019). *ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*. Diambil tanggal 9 Oktober 2022, dari <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-2:v1:en>
- ISO/IEC. (2012). *ISO/IEC 25010:2011 Systems and software engineering — Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) — System and software quality models*. Diambil tanggal 9 Oktober 2022, dari <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:25010:ed-1:v1:en>
- Jabbar, A., Memon, R. N., Memon, I., Arain, A. A., & Sodhar, I. N. (2021). Web Design Trends And Their Usability By A|B Testing Method. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 10(5), 25-30.
- Krishnavarty, A. A., Defriani, M., & Hermanto, T. I. (2022). UI/UX Design for Language Learning Mobile Application Chob Learn Thai Using the Design Thinking Method. *Sinkron : Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, 7(3), 1044-1053.
- Laubheimer, P. (2018). *Beyond the NPS: Measuring Perceived Usability with the SUS, NASA-TLX, and the Single Ease Question After Tasks and Usability Tests*. (Nielsen Norman Group). Diambil tanggal 9 Oktober 2022, dari <https://www.nngroup.com/articles/measuring-perceived-usability/>
- Margono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Martha, A. S., Setyawan, E. R., & Riskiana, R. R. (2023). Measuring Usability on User-Centered Mobile Web Application: Case Study on Financial Mathematics Calculator. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 4(10).
- Misfud, J. (2015). *Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System*. Diambil tanggal 9 Oktober 2022, dari <https://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>
- Muqodas, A., Yogananti, A., & Bastian, H. (2020). Usability User Interface Desain Pada Aplikasi Ecommerce (Studi Komparasi Terhadap Pengalaman Pengguna Shopee, Lazada, dan Tokopedia). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1), 73-82.
- Nizamuddin. (2020). *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi*. Bandung: Panca Terra Firma.

- Nuriman, M. L., & Mayesti, N. (2020). Evaluasi Ketergunaan Website Perpustakaan Universitas Indonesia Menggunakan System Usability Scale. *BACA: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 41(2), 253-269.
- Nurrachman, A. P., Priyandari, Y., & Yuniaristanto. (2022). Pengujian Usability pada Aplikasi Informasi Akademik Mahasiswa Universitas Diponegoro berbasis Android. *Techno.COM*, 21(3), 534-542.
- Nurrahman, A., & al, e. (2021). *Pengantar Statistika 1*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Pal, D., & Vanijja, V. (2020). Perceived Usability Evaluation of Microsoft Teams As An Online Learning Platform During COVID-19 Using System Usability Scale and Technology Acceptance Model in India. *Children and Youth Services Review*, 119, 1-12.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147-157.
- Putra, A. A., & Muhtadi, A. (2023). Mobile Based Counseling Application for Facilitating Counseling Student Learning. *Proceedings of the International Seminar on Delivering Transpersonal Guidance and Counselling Services in School* (pp. 218-224). Yogyakarta: Atlantis Press.
- Putri, M. P., et al. (2022). *Algoritma dan Struktur Data*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Rahmawati, F. F., Nugroho, R. C., & Zaidiah, A. (2020). Perancangan Desain User Interface Lost And Found. *SENAMIKA*, 1(1), 312-318.
- Ristekdikti. (2021). *Panduan Sistem Informasi Manajemen Peningkatan Kemahasiswaan (SIMKATMAWA)*. (Ditjen Dikti Kemdikbud). Diambil tanggal 9 Oktober 2022, dari <https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2021/04/Panduan-SIMKATMAWA-Tahun-2021.pdf>
- Rochmawati, I. (2019). Analisis User Experience Situs Web IWearUp.com. *Visualita*, 7(2), 31-44.
- Sadewa, I. G., Divayana, D. G., & Pradnyana, I. M. (2020). Pengujian Usability pada Aplikasi E-SAKIP Kabupaten Buleleng Menggunakan Metode Usability Testing. *INSERT: Information System and Engineering Technoogy Journal*, 1(2), 76-87.
- Sauro, J. (2018). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. Diambil tanggal 9 Oktober 2022, dari MeasuringU: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Sheikh, M., Muhammad, A. H., & Naveed, Q. N. (2021). Enhancing Usability of E-Learning Platform: A Case Study of Khan Academy. *Sir Syed Journal of Education & Social Research*, 4(2), 40-50.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Sumargo, B. (2020). *Teknik Sampling*. Jakarta: UNJ Press.

- UPNVJ, P. (2018). *Panduan Pendataan Prestasi Mahasiswa UPN "Veteran" Jakarta (Mahasiswa)*. Diambil tanggal 9 Oktober 2022, dari https://penmaru.upnvj.ac.id/uploads/files/PRESMA/PANDUAN_PRESMA.pdf
- Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Sleman: Deepublish.
- Wahyuningtyas, H., & Wibisono, I. S. (2022). Evaluasi Usability pada SIMPEL SMAN 12 Semarang dengan Metode Usability Testing. *Jurnal Prodi Teknik Informatika UNW "Multimatrix"*, 5(2), 10-28.