

DAFTAR PUSTAKA

- Ajie, H., Zulfikar, M., & Oktaviani, V. (2019). Penerapan Konsep User Experience (UX) Pada Perancangan Dashboard Profil Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 3(2), 88-97.
- Amalia, R. N., & Dianingati, R. S. (2022). Pengaruh jumlah responden terhadap hasil uji validitas dan reliabilitas kuesioner pengetahuan dan perilaku swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9-15.
- Arsi, A., & HERIANTO, H. (2021). Langkah-langkah Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS.
- Auliazmi, R., Rudiyanto, G., & Utomo, R. D. W. (2021). KAJIAN ESTETIKA VISUAL INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI RUANGGURU AESTHETIC STUDIES OF VISUAL INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF THE RUANGGURU APPLICATION. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 4(1), 21-36.
- Aziza, R. F. A. (2019). Analisa usability desain user interface pada website Tokopedia menggunakan metode heuristics evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7-11.
- Azkya, Z. S., Ardiansyah, I., & Pujiyanto, A. (2020). Analisis User Experience pada Warehouse Marketplace dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6, 115-125.
- Ganggi, R. I. P. (2019). Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 11-21.
- Goenawan, S., & Rahman, S. (2022). ANALISIS USER INTERFACE PADA WEBSITE LPGO MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION. *KHARISMA Tech*, 17(1), 46-57.
- Hardani, H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Metode penelitian kualitatif & kuantitatif. *Yogyakarta: Pustaka Ilmu*.
- Harper, D. (Online Etymology Dictionary). Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan). diakses pada 19 Oktober. 2022. <https://www.etymonline.com/word/analysis>
- Hartson, R., & Pyla, P. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Elsevier.

- Ihsani, F., Az-Zahra, H. M., & Rachmadi, A. (2022). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Pengelolaan Nilai Siswa SMAIT Ibnu Abbas menggunakan Metode Human Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Jordan, B., Triayudi, A., & Rahman, B. (2022). Analisa Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan End User Computing Satisfaction pada Website Infobengkel. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6, 608-617.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan). diakses pada 19 Oktober. 2022. <https://kbbi.web.id/analisis>
- Lastiansah, S. (2012). Pengertian User Interface. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39.
- Mustaib, R. I., Dwiyanaputra, R., & Muaidi, M. (2022). Sistem Informasi Company Profile Kantor Desa Sandik Berbasis Website. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 3(2).
- Nadhirah, H., Wardani, N. H., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Website Dinas Pendidikan Kota Malang menggunakan Metode Heuristic Evaluation dengan Prinsip Usability G-Quality. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Nielsen, J. (1995). Severity Ratings for Usability Problems <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/>
- Nielsen, J. (2005). Ten usability heuristics.
- Nielsen, J. (2015). How to conduct a heuristic evaluation. 1995. *Recuperado de: https://www.nngroup.com/articles/how-toconduct-a-heuristic-evaluation.*
- Norman, D., & Nielsen, J. (n.d.). *The Definition of User Experience (UX)*. Nngroup.Com.
- Rachmad, D. S. (2020). EVALUASI USABILITY APLIKASI SENTUH TANAHKU MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC. *Indonesian Journal on Information System*, 5, 34-43.
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus: CV Kopja Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban*, 2(1), 30-36.

- Sianturi, R. (n.d). *Heuristic Evaluation*, diakses pada 23 Oktober. 2022.
<https://riyanthisianturi.com/heuristic-evaluation/>
- Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrah Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Servqual (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131-143.
- Soegaard, M. (2018). *The Basics of User Experience Design*. <https://www.interaction-design.org/ebook>
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Syahidin, S., & Erma, E. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produksi Serai Wangi Di Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues. *Gajah Putih Journal of Economics Review*, 3(2), 76-88.
- Ragil, Wukil. (2010). *Pedoman Sosialisasi Prosedur Operasi Standar*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka Raya
- Wetherbe, James. (2012). *PIECES Analysis*