

DAFTAR PUSTAKA

Thornsby, J., 2016, *Android UI design: Plan, design, and build engaging user interfaces for your Android applications*, Packt Publishing, Birmingham.

Gemina, D. R., 2020, *Perancangan user interface situs web e-letter UIN Jakarta menggunakan metode five planes*, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta.

Martono, K. T., 2020, *Analysis on User Experience Using UEQ Method in the Information System of Web-Based Child Development Monitoring*, International Conference on Science, Technology, and Environment 2020, Surabaya, 2-3 Desember 2020, hlm. 88.

Prasetyaningsih, S.; Ramadhani, W. P., 2021, *Analisa user experience pada TFME interactive learning media menggunakan user experience questionnaire*, Jurnal Integrasi, Vol. 13, No. 2, hlm. 147-157, e-ISSN: 2548-9828.

Grande, B. R.; Krisnanik, E.; Afrizal, S., 2021, *Analisis UI/UX Website Visual Jalanan Dengan Metode User-Centered Design*.

Rauschenberger, M.; Schrepp, M., 2013, *Efficient measurement of the user experience of interactive products: How to use the User Experience Questionnaire (UEQ)*, International Journal of Artificial Intelligence and Interactive Multimedia, Vol. 2, No. 1.

Suzianti, A.; Minanga, R. P.; Fitriani, F., 2017, *Analysis of User Experience (UX) on Health-Tracker Mobile Apps*, International Journal of Computer Theory and Engineering, Vol. 9, No. 4, hlm. 262-267, <https://doi.org/10.7763/IJCTE.2017.V9.1148>.

Gunawan, A.; Hidayatullah, A.; Hidayat, A., 2021, *Pengembangan e-sport dan industri gaming menggunakan analisis SWOT*, Jurnal Syntax Transformation, Vol. 2, No. 4, hlm. 40.

Pramudita, R.; Arifin, R. W.; Alfian, A. N.; Safitri, N.; Anwariya, S. D., 2021, *Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya*, Jurnal Buana Pengabdian, Vol. 3, No. 1, hlm. 149-154.

Ismi, T., 2020, *Permudah Kolaborasi Tim, Coba Aplikasi Desain Figma*, diakses pada 15 Desember 2020, <https://www.figma.com/blog>.

Dzikri, S. A. (2024). *Analisis user experience dan redesign user interface pada aplikasi E-Open Disdukcapil Kota Bekasi menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan User Centered Design (UCD)* (Skripsi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta). Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Dewi, D. C. (2024). *Analisis user experience dan redesign user interface aplikasi Narma Shop dengan metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation* (Skripsi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta). Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Utami, L. W. S., 2021, *Penggunaan Google Form dalam evaluasi hasil belajar peserta didik di masa pandemi COVID-19*, *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No. 3, hlm. 150.

Batubara, H. H., 2016, *Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari*, *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 8, No. 1, ISSN: 2085-0034.

Lontoh, O. I. J.; Tulenan, V.; Kaunang, S. T. G., 2019, *Learning application of English subject for children with intellectual disability*, *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 14, No. 3, hlm. 1-10.

Schrepp, M., 2023, *User experience questionnaire handbook* (Version 11), diakses pada 25 Desember 2023, www.ueq-online.org.

Schrepp, M.; Hinderks, A.; Thomaschewski, J., 2014, *Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios*, dalam A. Marcus (Ed.), *Design, user experience, and usability: Theories, methods, and tools for designing the user experience* (Vol. 8517, pp. 383-392), Springer International Publishing, https://doi.org/10.1007/978-3-319-07129-2_38.

Pangestu, 2023, diakses pada 20 Desember 2024, <https://www.djournals.com/klik/article/view/1470/874>.