

DAFTAR PUSTAKA

- Bekti, Bintu Humairah. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe. Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: ANDI.
- Bligard L & Osvalder A. 2013. Enhanced Cognitive Walkthrough Development of the Cognitive Walkthrough Method to Better Predict, Identify, and Present Usability Problems. *Advances in Human-Computer Interaction*. Tersedia di <<https://dx.doi.org.10.1155/2013/931698>>. [Diakses 21 Desember 2019]
- Danu, F., Retno, I., Andi, R. 2019. Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Aplikasi Lembar Kerja Anggaran Investasi PT. PLN (Persero) Area Malang Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6285-6293.
- George, C. 2008. *Usability evaluation library websites: usability evaluation methods*. Oxford (UK): Chandos Publishing.
- Hwang, W. 2010. Number of people required for usability evaluation: the 10±2 rule. *Communications of the ACM*. 53(5):130-133 doi 10.1145/ 1735223. 1735255.
- ISO 9241-11:2019., 2019. ISO 9241-11:20199(en), Ergonomics of human-system interaction — Part 11 : Usability:Definitions and concepts. Tersedia di:<<https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:en>> [Diakses 21 Oktober 2019]
- Jacobsen, N & John, B. (2000) Two case studies in using cognitive walkthrough for interface evaluation. Pittsburgh (PA): Human Computer Interaction Institute, School of Computer Science, Carnegie Mellon University. Tersedia di:<<http://reportsarchive.adm.cs.cmu.edu/anon/2000/CMU-CS-00-132.pdf>. > [Diakses 3 Maret 2020].

- Jadhav, D., Bhutkar, G., & Metha, V. 2013. *Usability evaluation of messenger applications for Android phones using cognitive walkthrough*. In Proceedings of the 11th Asia Pasific Conerence on Computer Human Interaction (pp. 9-18).ACM.
- Muhamad, A., Retno, I., Faizatul A. 2019. Evaluasi *Usability* Pada *Website E-commerce XYZ* Dengan Menggunakan Metode *Cognitve Walkthrough* dan *System Usability Scale (SUS)*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4340-4348.
- Nielsen, Jakob. 2012. Usability 101: Introduction to Usability. Tersedia di <<http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>> [Diakses 21 Oktober 2019]
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. 2013. Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmu-Komputer Dan Agri-Informatika*, 2(2), 83. doi: 10.29244/jika.2.2.83-93
- Priyo, R., Wisnu, A., Heru, S. 2016. Uji Usability Dengan Metode Cognitve Walkthrough Pada Situs Web Perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1-2).
- Radhy, M., Ismiarta, A., Retno, I. 2018. Evaluasi Usability Terhadap Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Kesehatan Menggunakan Heuristic Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(11), 5535-5542.
- Rakhma, S., Ema, U., Hanif, A. 2017. Pengujian Usability Antarmuka Aplikasi Braille Smart Pada Siswa Tunanetra. *Jurnal Informasi Interaktif*, 2(1).
- Remick, Jarel. 2011. Meet Jarel Remick: The Web.AppStorm Editor. AppStorm Tersedia di <<http://web.appstorm.net/general/interviews/meet-jarel-remick-the-webappstorm-editor/>> [Diakses pada tanggal 7 Mei 2020]
- Revianda, A., Hanifah, M., Komang, C. 2019. Evaluasi User Experince Pada PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1660-1668.

Tullis, T. & Albert, z. 2008. *Measuring User Experience Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics Interactive Technologies*. Massachusetts: Morgan Kauffman.

Wilson, C. 2014. *User Interface Inspection Methods: a user-centered design methods*. Waltham, MA: Morgan Kaufmann.