

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aziza, R. F. A. J. J. T. K. (2019). "Analisa usability desain user interface pada website tokopedia menggunakan metode heuristics evaluation." **13**(1): 7-11.
- [2] Pandusarani, G., et al. (2018). "Analisis User Experience Pada Game CS: GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation." Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN 2548: 964X.
- [3] Santoso, J. (2018). "Usability user interface dan user experience media pembelajaran kamus Kolok Bengkala Berbasis Android." Jurnal Sistem dan Informatika (JSI) **12**(2): 174-181.
- [4] Septuaginta, A. and B. J. Z. Abidin (2020). "Perancangan User Interface Website Institut Manajemen Wiyata Indonesia." Cakrawala **3**(1): 75-80.
- [5] R. Firmansyah, "Usability Testing Dengan Use Questionnaire Pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat," Swabumi, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2018, doi: 10.31294/swabumi.v6i1.3310.
- [6] M. S. Hartawan, "Analisa User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Usability Testing Pada Aplikasi Android Pemesanan Test Drive Mobil," J. Teknol. Inf. ESIT Vol. XIV, 2019.
- [7] R. F. A. Aziza, "ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA WEBSITE TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION," J. Tekno Kompak, 2019, doi: 10.33365/jtk.v13i1.265
- [8] J. Nielsen, 1995 "101 Introduction to Usability," Januari. [Online]. Available: www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-tousability/. [Accessed: 25-November2016].
- [9] Usability Evaluation Basics. (2015). Diambil kembali dari Usability.gov: <http://www.usability.gov>
- [10] aniel J., 2015. All about that Base: Differing Player Experiences in Video Game Genres and the Unique Case of MOBA Games. CHI 2015, 10-12 Desember 2014, Seoul: Korea.
- [11] Farida, L., D. (2016). Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus : Website Pariwisata Di Asia Tenggara). Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016 ,
- [12] Mumtaz Haya Waralalo, "bentuk visual atau tampilan pada website atau software yang ditujukan pada penggunaannya agar ada interaksi didalamnya. Penamaan user interface ini juga berlaku pada ," UIN, p. 19, 2019
- [13] J. Nielsen, 1995 "101 Introduction to Usability," Januari. [Online]. Available: www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-tousability/. [Accessed: 25-November2016].
- [14] I. 9241-11:1998, "ISO 9241 Part 11: Guidance on Usability." [Online]. Available: <http://www.userfocus.co.uk/resources/iso9241/part11.html>. [Accessed: 25-November-2016].