

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziza, R. F. A. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.265>
- Darmawan, R. (2013). Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 4(2), 95–102. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>
- Fadillah, T. I. (2015). Aplikasi Periklanan Dan Pemesanan Tiket Event Organizer Berbasis Web. *Undefined*, 1(December), 1693–1698.
- Galih Reksa Lingga Respati, & Dana Indra Sensuse. (2022). Evaluasi Antarmuka Prototype Aplikasi Beranda Layanan Dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal RESTIKOM : Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 3(3), 130–139. <https://doi.org/10.52005/restikom.v3i3.90>
- Gunawan, R. H. (2020). Pembuatan Absensi Berbasis Android Menggunakan Metode Waterfall Untuk Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Ipi Garut. *Gunahumas*, 2(1), 318–328. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23052>
- Krisnayani, P., Resika Arthana, K., & Mahendra Darmawangsa, G. (2016). Analisa Usability Testing Pada website Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 5(1), 98.
- Multazam, M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Universitas Islam Indonesia*, 1, 8. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>
- Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis dan perancangan sistem*. Abdi Sistematika.
- Nurhabibie, R., Paputungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Pengembangan User Interface dan User Experience pada website AyoSparring menggunakan Pendekatan User-Centered Design dan Metode Heuristic Evaluation. *Automata*, 1(2).
- Pradana, N. D., Wijoyo, S. H., & Perdanakusuma, A. R. (2020). Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan pada Aplikasi E-Kinerja Kabupaten Kediri menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(4), 1265–1272. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7219>
- Purnomo, A. (2018). Pengembangan User Experience (Ux) Dan User Interface (Ui) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 6(3), 201–210.
- Saputri, I. S. Y., Fadli, M., & Surya, I. (2017). Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode UCD (User Centered Design) Berbasis Web. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 6(2), 269–278. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakt/article/view/1378>
- Setyani, A. D. (2021). *TA: Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis*

*Website pada Toko AEMA Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience.* Universitas Dinamika.

Simargolang, M. Y., & Nasution, N. (2018). Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 6.

<https://media.neliti.com/media/publications/281912-aplikasi-pelayanan-jasa-laundry-berbasis-83bd41e4.pdf>

Wiryan, M. B. (2011). User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>

