

## DAFTAR PUSTAKA

- Alan Dix, J. F. (2010). *Human- Computer Interaction Third Edition*. UK: pearson.
- Aprilian, F. R. (2014). Evaluasi Web Usability Pada Website Wikibudaya Berdasarkan Nielsen Model Dengan Metode User Testing Dan Teknik Heuristic Evaluation.
- Aprilian, F. R. (2014). EVALUASI WEB USABILITY PADA WEBSITE WIKIBUDAYA BERDASARKAN NIELSEN MODEL DENGAN METODE USER TESTING DAN TEKNIK HEURISTIC EVALUATION .
- Astuti, I. (2016). Analisis Usability Homepage Situs Web Perpustakaan Nasional Ri Menggunakan Metode Think-Aloud. *Jurnal Pustakawan Indonesia*.
- Bligård, L. O. (2013). Enhanced cognitive walkthrough: Development of the cognitive walkthrough method to better predict, identify, and present usability problems. *Advances in Human-Computer Interaction*.
- Dalimunthe, N. d. (2019). EVALUASI WEBSITE PEMKO PEKANBARU MENGGUNAKAN. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 245-250.
- Fahmy, I. A. (2016). Local E-Government Menggunakan Usability Engineering Lifecycle dan Evaluasi Usability Menggunakan Kuesioner PSSUQ.
- Geasela, Y. M., Ranting, P., & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *JURNAL INFORMATIKA, Vol.5 No.2 September 2018, pp. 270-277*.
- Hendradewa, A. P. (2017). Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat Smartphone). *Teknoin*, 9-18.
- Joanna. (2010). Penyusunan Usability Index Browser Internet.
- Jorge, J. (2016). Clustering students based on motivation-to-elearn:.
- Khairina, I., Suprpto, & Wardani, N. H. (2017). Analisis Usability pada Website Jawa Timur Park Group dengan Heuristic. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* .
- Komalasari, D. (2020). Pengujian Usability Heuristic Terhadap Perangkat Lunak Pembelajaran Matematika. *Jurnal MATRIK*, 257-265.
- Maryati, I. (n.d.). PENGUJIAN COGNITIVE WALKTHROUGH ANTARMUKA PERPUSTAKAAN DIGITAL ( E-LIBRARY ) PUSAT DOKUMENTASI DAN INFORMASI ILMIAH – LIPI ( PDII-LIPI ). 25-40.
- Matera. (2005). *Web Usability: Principles and Evaluation Methods*.
- Mujiati, H. (2014). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Stok Obat. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* , 24-28.

- MZ, Y. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Informasi Interaktif*, 34-43.
- nielsen, j. (1993). Usability Engineering. *Academic Press*.
- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 940-950.
- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. (2018,). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 940-950.
- Pramesti1, A., Novaliendry, D., & Sriwahyuni, T. (2014). PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE EXPRESS ORDER SYSTEM FOR RESELLER. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, 13-20.
- Prayitno, A., & Safitri, Y. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital. *Indonesian Journal on Software Engineering* , 1-10.
- Prayoga, S. H., & Sensuse, D. I. (2010). ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI BERBASIS WEB DENGAN MENGADOPSI MODEL KEPUASAN PENGGUNA (USER SATISFACTION). *Analisis Usability pada Aplikasi Berbasis Web*, 70-79.
- Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah. *Jurnal Ilmu pendidikan*, 8-15.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sya'roni, M. I. (2018). Perbandingan Hasil Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dengan Think Aloud pada Kasus Web FILKOM APPS untuk Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 674-678.