

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. A., Az-Zahra, H. M., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi User Experience pada Game PUBG Mobile Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Alfonsius. (2020). Pelayanan Transportasi Online di Era New Normal. *Journal of Accounting & Management Innovation*, 76-90.
- Astuti, I., Kusuma, W. A., & Ardiansyah, F. (2017). Analisis Usability Homepage Situs Web Perpustakaan Nasional RI Menggunakan Metode Think Aloud. *Jurnal Pustakawan Indonesia*.
- Dewi, I. K., Mursityo, Y. T., & Putri, R. R. (2018). Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2909-2918.
- Dumas, J. S., & Redish, J. C. (1999). *A Practical Guide to Usability Testing*. Oregon: Intellect Books.
- Fajarini, P. T., Wirdiani, N. K., & Dharmadi, I. P. (2020). Evaluasi Portal Berita Online Pada Aspek Usability Menggunakan Heuristic Evaluation dan Think Aloud. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 905-910.
- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost di Kota Padang Panjang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Head, V. (2016). *Designing Interface Animation: Meaningful Motion For User Experience*. New York: Rosenfeld Media Brooklyn.
- Himawan, H., & Yanu F, M. (2020). *Interface User Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Ilmia, D. G. (2013). *Metode-Metode pada Evaluasi Usabilitas dan Analisa Kekurangan dan Kelebihan Metode-Metode*. Yogyakarta.
- Leavitt, M., & Shneiderman, B. (2006). *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*. Washington: U.S. Department of Health and Human Services.

- Material. (2022). Material Guidelines Design. Retrieved Desember 1, 2022, from <https://material.io/design/usability/>
- Maulana, W. (2021). *Evaluasi UI/UX Aplikasi Sosial Media Sestyc Berbasis Android Dengan Metode Think Aloud dan Heuristic*. Balikpapan: Institut Teknologi Kalimantan.
- Medika, S., Mu'afi, Z., Natasia, S. R., Herlina, & Yusuf, M. (2021). Penerapan Metode Think Aloud Untuk Evaluasi Usability Pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Jurnal Telematika*, 16.
- Natasia, S. R., Ashshofiah, P. A., Hartanti, Y. E., & Muhammad, J. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten XYZ Menggunakan Metode Think-Aloud. *Jurnal Teknologi Informasi*.
- Nielsen, J. (1994, November 1). Severity Ratings for Usability Problems. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-theseverity-of-usability-problems/>
- Nielsen, J. (1995). How to Conduct a Heuristic Evaluation.
- Nielsen, J. (2012, January 15). Thinking Aloud: The #1 Usability Tool. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>
- Oktaviani, N. (2017). Analisa Website Media Elektronik di Sumsel Melalui Penerapan Usability pada Evaluasi Metode Webuse. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi UN PGRI Kediri*. Kediri.
- PlayStore. (2022). Total Unduhan dan Rating Aplikasi Maxim.
- Pranandita, Y. G., Az-Zahra, H. M., & Priharsari, D. (2021). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Among Kota dengan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2080-2089.
- Pratama, M. I., Az-Zahra, H. M., & Setiawan, N. Y. (2019). Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padiciti. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8390-8399.

- Rahadiarizki, D. A. (2019). *Evaluasi Desain Antar Muka Aplikasi Mobile Nusantara Ojek Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*. Jurusan Sistem Informasi, Sistem Informasi. Malang: Universitas Brawijaya.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press Banjarmasin.
- Rahmi, L. (2019). Evaluasi Usability Fitur Webshare Pada Aplikasi Share it Menggunakan Metode Thinking-Aloud. *Jurnal Sistem Informasi*, 111-118.
- Rubin, J. (1994). *Handbook of Usability Testing*. Canada: Wiley Publishing, inc.
- Saputra, H. (2021). *Akad dan Sistem Kerja Ojek Online Grab dan Maxim di Kota Bengkulu Perspektif Hukum Ekonomi Syariah*. Bengkulu: Fakultas Syariah Insitut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Setiyani. (2019). *Introduction to Information Technology*. Karawang: Jatayu Catra Internusa.
- Sya'roni, M., Kharisma, A., & Amalia, F. (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.
- Thaib, F., Papuangan, M., & Hisbullah, I. (2022). Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud pada Aplikasi Mobile Mister Aladin. *Jurnal Teknik*, 80-89.
- Tinur, S. P. (2021). *Perancangan User Interface (UI) Berdasarkan User Experience (UX) pada Aplikasi IPUSNAS Menggunakan Metode User-Centered Design*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Wibowo, A. Y. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia dengan menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Wu, J., Tombor, I., Shahab, L., & West, R. (2017). Usability Testing of A Smoking Cessation Smartphone Application ("SmokeFree Baby"): A Think-Aloud Study With Pregnant Smokers. *Digital Health Journal*.
- Wyel, E. (2016). *Transitions & Animations in CSS: Adding Motion With CSS*. Sebastopol: O'Reilly Media.

Yudamarwan, R. A., Sudana, A. K., & Arsa, D. M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. *Jurnal Ilmia Teknologi dan Komputer*, 1.

[www.itk.ac.id](http://www.itk.ac.id)



[www.itk.ac.id](http://www.itk.ac.id)