

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, M. H., Santana Purba, H., Sukmawati, R. A., & Nasrina, A. (2020). Evaluasi *Usability* Heuristics pada Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web.
- Adirasyid, R. H., Az-Zahra, H. M., & Setiawan, N. Y. (2019). Evaluasi *Usability* Situs Web Resmi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo Menggunakan Metode *Usability* Testing dan Evaluasi Heuristic. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.
- Ahsyar, T. K. (2019). Evaluasi *Usability* Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri* (pp. 163-170).
- Aini, R. I. Zainal, & A. Afriyudi, "Evaluasi *Website* Pemerintah Kota Prabumulih Melalui Pendekatan *Website Usability* Evaluation (*Webuse*)," *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 10, no. 01, pp. 1-6, 2019.
- 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*, 3(2), 1660-1668.
- ALFITRI, B. (2020). Evaluasi kegunaan sistem informasi akademik Universitas Abdurrah menggunakan metode *website usability* evaluation. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Alroobaea, Roobaea & Mayhew, P.J.. (2014). How Many Participants are Really Enough for *Usability* Studies?. *Proceedings of 2014 Science and Information Conference, SAI 2014*. 10.1109/SAI.2014.6918171.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179-188.
- Arofah, R., & Suyatno, D. F. (2021). Evaluasi Pemanfaatan *Website* Rapor *Online* menggunakan Metode *WEBUSE* (Studi Kasus: SD Kecamatan Bubutan Surabaya). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(1), 40-46.

- Astuti, I., Kusuma, W. A., & Ardiansyah, F. (2016). Analisis *usability* homepage situs web Perpustakaan Nasional RI menggunakan metode *think-aloud*. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1-2).
- Aynayya, Q., Saputra, M. C., & Pramono, D. (2018). Evaluasi *Usability* dan Rekomendasi Perbaikan Tampilan *Website* Seleksi Mahasiswa (SELMA) Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Object Oriented Programming. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81-88.
- Beni Suranto, S. T., & Eng, M. S. (2022). Penerapan *User Interface & User Experience* Menggunakan Metode *User Centered Design (Ucd)* Pada Aplikasi I-Star.
- Budiastuti, D. (2022). Validitas dan reliabilitas penelitian
- Chiew, T. K., dan Salim, S. S. (2003). *Webuse: Website usability* evaluation tool. *Malaysian Journal of Computer Science*, 16(1), 47–57.
- Christavian, Y. (2017). LKP: Aplikasi *Website* Company Profile UD. Galarasa (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Dewi, F. K. S., Handarkho, Y. D., & Prasetyo, F. V. (2022). Analisis *Usability* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* dan *Web Usability Evaluation Tool* pada *Website ACC Career*. *Jurnal Buana Informatika*, 13(02), 126-135.
- Dewi, I. K., Mursityo, Y. T., & Putri, R. R. M. (2018). Analisis *usability* aplikasi *mobile* pemesanan layanan taksi perdana menggunakan metode *Webuse* dan *Heuristic Evaluation*. *J Pengemb Teknol Inf Dan Ilmu Komput E-ISSN*, 2548, 964X.
- Dunakhir, S. (2019). Uji Reliabilitas dan Normalitas Instrumen Kajian Literasi Keuangan.
- Edison, T. A., & Affandes, M. (2015). Mengukur Tingkat *Usability* pada Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus: Akademik Universitas XYZ). In *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri*.
- Elgamar. (2020). KONSEP DASAR PEMROGRAMAN *WEBSITE* DENGAN PHP (N. Pangesti (ed.)). CV. Multimedia Edukasi.

- Evangeline, B., Candra, D. P., & Jokom, R. (2019). STUDI FAKTOR PENENTU NIAT BELI MASYARAKAT INDONESIA TERHADAP AKOMODASI DI AIRY ROOMS. *Jurnal Hospitality dan Manajemen Jasa*, 7(2).
- Haryaningrat. (2021). EVALUASI *USABILITY WEBSITE* PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU SMAN PROVINSI RIAU MENGGUNAKAN METODE *WEBUSE*.
- Hutagalung, N. A., Zainal, R. I., dan Afriyudi. (2019). Evaluasi *website* pemerintah kota prabumulih melalui pendekatan *website usability evaluation (Webuse)*. *Jurnal Betrik*, 16(01), 1–6.
- Hendradewa, A. P. (2017). Perbandingan Metode Evaluasi *Usability* (Studi Kasus: Penggunaan Perangkat Smartphone). *Teknoin*, 23(1).
- ISO. (2009). *Ergonomics of Human System Interaction - Part 210: Human-centered Design For Interactive Systems (formerly known as 13407)*. Switzerland: International Organization for Standardization.
- ISO 9241-11. (2018). *Ergonomics of Human System Interaction - Part 11: Usability: Definition and Concepts*. Standar Internasional Tersedia di <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>
- Jannah, F. A. (2022). Evaluasi *Usability Website* Menggunakan Metode *Website Usability Evaluation (WEBUSE)* (Studi Kasus: UMKM Bunga Bali Florist) (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Kalimantan).
- J. Ardhiyani and A. M. Bachtiar, "Analisis *User Interface* Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Untuk Anak Tunarungu," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*.
- Karaman, J. (2020). Analisis *Usability* Aplikasi Cizgi Rent A Car Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *WEBUSE*. *Journal of Computer, Information System, & Technology Mangement*, 3(2), 93-100.
- Leavitt, M. O., & Shneiderman, B. (2006). *Based web design & usability guidelines. Background and Methodology*.
- Manik, V. (2021). Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi *Mobile ACC. ONE* Menggunakan System *Usability Scale (SUS)* Dan *Usability Testing* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).

- Marianingsih, S., dan Supianto, A. A. (2018). *Mobile application sales of handi- craft products of papua*. Dalam 2018 international conference on sustainable information engineering and technology (siet) (hal. 162–167).
- Mauliddin, W. C. (2018). LKP: Perancangan Desain Media Promosi Company Profile CV. Mak General Supply and Contractors (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Mustikaningtyas, B. A., Saputra, M. C., & Pinandito, A. (2016). Analisis *usability* pada *website* universitas brawijaya dengan *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 188-192.
- Nielsen, J. (1992). Finding *usability* problems through *Heuristic Evaluation*. *Conference on Human Factors in Computing Systems -Proceedings*, 373–380. <https://doi.org/10.1145/142750.142834>
- Nielsen, J. (1994a). Enhancing the explanatory power of *usability* heuristics. *Proc. ACM CHI'94 Conf.* (Boston, MA, April 24-28), 152-158.
- Nielsen, J., 1994a. How to Conduct a *Heuristic Evaluation* [Online] Tersedia di: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/>
- Nielsen, J. 1995. How to conduct a *Heuristic Evaluation*. [online] Tersedia di <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristicevaluation/>
- Pratama, M. I. F., 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* e-ISSN, 2548, 964X.
- Putra, M. G. L., Sabilla, N. R., & Natasia, S. R. (2020). EVALUASI *USABILITY WEBSITE BERITA ONLINE* PROKAL. CO MENGGUNAKAN METODE EVALUASI *HEURISTIC* DAN *WEBUSE*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(5).
- Putri Septira, A. (2022). PERAN *CREATIVE LEADERSHIP* UNTUK MENINGKATKAN *PERFORMANSI ORGANISASI MELALUI ORGANIZATIONAL AMBIDEXTERITY* PADA *UMKM* (Studi Kasus *UMKM Kreatif*) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).

- Rachman, A. N., Dewi, E. N. F., Maulana, R. A., & Nurdin, A. M. (2022). *Usability Evaluation SIMAK Siliwangi University Using Heuristic Evaluation and Webuse Approach*. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(4), 983-991.
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 7(1), 50-59. <https://doi.org/10.34148/teknika.v7i1.81>
- Santoso, Singgih. (2018). *Menguasai Statistik dengan SPSS 25*. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.
- Smith, A. (2017). What is *User Experience*? What Makes a *Good UX Design*? Retrieved from Blog: <https://blog.prototypr.io/what-is-user-experience-what-makes-a-Good-ux-design- b404bb933bd0>
- Septiandri, W. (2017). *Perancangan Dan Pengembangan Website Untuk Pemesanan Pastel Ondrowino Di Legend Coffe*. Kearsipan Digital Skripsi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Yogyakarta.
- Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada *website Thriftdoor*. *Automata*, 1(2).
- Shafira, J. (2022). *Perancangan User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website Manajemen Material Scaffolding Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus PT. Graha Mandala Sakti)*.
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2020). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.
- Sihaloho, L. H. (2016). *Hubungan Iklim Sekolah dan Kematangan Emosional dengan Self Regulated Learning Pada Siswa SMA N 1 STABAT (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area)*.
- Siregar, S. (2013). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: kencana.
- Sitio, A., Sindar, A., Marbun, M., Tiara, D., & Aswin, A. (2022). *Pengenalan Data Scientist Pada Peserta PKBM AL HABIB Melalui Belajar Dasar Coding Python*. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(1), 194-200.
- Sugiyono, P. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2015). *Metodologi penelitian bisnis dan ekonomi*.

- Wardana, F. C., & Prisma, I. G. L. P. E. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis *Mobile*. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 1-11.
- Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish.
- Wijoyo, R. H. (2021). *EXPLORATORY DATA ANALYSIS (EDA) TINGGI MUKA AIR DI JAKARTA* (Doctoral dissertation, STMIK AKAKOM YOGYAKARTA).
- Yuhefizar. (2013). *Cara Mudah & Murah Membangun & Mengelola Website*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yusuf, M., Rachmadi, A., & Rokhmawati, R. I. (2018). Evaluasi Desain Antarmuka Pengguna *Website* Kabupaten Blitar Menggunakan Metode *Usability Testing* (Studi Pada Dinas Pemerintahan Kabupaten Blitar). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2494-2503.

