

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. N. Pratama, “Redesain User Interface Aplikasi Dolan Banyumas,” 2022.
- [2] Badan Pusat Statistik, “Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021,” *bps.go.id*, 2022. [https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html#:~:text=Menurut data BPS dari hasil,dan perubahan menuju masyarakat informasi \(accessed Jan. 05, 2023\).](https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html#:~:text=Menurut data BPS dari hasil,dan perubahan menuju masyarakat informasi (accessed Jan. 05, 2023).)
- [3] U. U. Sufandi and D. A. Aprijani, “Usability Testing Aplikasi Web Menggunakan Metode PSSUQ,” vol. 11, no. 2, pp. 249–256, 2022.
- [4] R. A. Akbar, H. M. Az-zahra, and K. C. Brata, “Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough,” vol. 3, no. 2, pp. 1660–1668, 2019.
- [5] N. Aziz, G. Pribadi, and M. S. Nurcahya, “Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android,” vol. 4, no. 3, pp. 1–5, 2020.
- [6] K. P. dan Ekonomi K. P. dan E. K. R. Indonesia, “Statistik Kunjungan Wisatawan Mancanegara Bulan Oktober 2022,” *kememparekraf.go.id*, 2022. <https://kememparekraf.go.id/statistik-wisatawan-mancanegara/statistik-kunjungan-wisatawan-mancanegara-bulan-oktober-2022> (accessed Jan. 03, 2023).
- [7] M. Tisa, “MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA PROMOSI DAN KOMUNIKASI OBJEK WISATA,” *J. Manaj. Dakwah FDIK IAIN Padangsidempuan*, vol. 1, no. 2, pp. 248–253, 2019.
- [8] T. Hutagalung, “STRATEGI DINAS PARIWISATA TAPANULI TENGAH DALAM MENGOPTIMALKAN PELAYANAN OBJEK PARIWISATA,” *J. Hum. Dev.*, pp. 1–2, 2022, [Online]. Available: <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7207>.
- [9] Gatra.com, “Aplikasi Dolan Banyumas, Upaya Genjot Promosi Wisata,” 2021. <https://www.gatra.com/news-522125-gaya-hidup-aplikasi-dolan-banyumas-upaya-genjot-promosi-wisata.html> (accessed Jan. 03, 2023).
- [10] “Dolan Banyumas,” *Aplikasi di Google Play*. <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.go.kominfoyms.dolanbanyumas&hl=in&gl=US> (accessed Jan. 03, 2023).
- [11] “Aplikasi Dolan Banyumas Diluncurkan, Dinporabudpar: Masih Banyak Kekurangan,” *Suara Merdeka Banyumas*, 2021. <https://banyumas.suaramerdeka.com/gaya-hidup/pr-091138442/aplikasi->

dolan-banyumas-diluncurkan-dinporabudpar-masih-banyak-kekurangan?page=2 (accessed Jan. 03, 2022).

- [12] M. G. L. Putra, M. Renaldi, and S. R. Natasia, "Evaluasi dan Redesign Website Pendidikan Tinggi dengan Menerapkan User Experience Lifecycle," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 419, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824367.
- [13] M. A. Arga Kusumah, R. I. Rokhmawati, and F. Amalia, "Evaluasi Usability Pada Website E-commerce XYZ Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS)," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 5, pp. 4340–4348, 2019.
- [14] M. R. N. Susanto, A. A. Putri, M. A. Azhari, and L. R. Maghfiroh, "Uji Kegunaan Perangkat Lunak menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," *Semin. Nas. Off. Stat.*, vol. 2021, no. 1, pp. 918–925, 2021, doi: 10.34123/semnasoffstat.v2021i1.758.
- [15] M. Ulwan, "Usability Evaluation pada Web Perpustakaan Universitas Jember Menggunakan Cognitive Walkthrough," *Repository.Unej.Ac.Id*, 2017, [Online]. Available: <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/96232>.
- [16] G. Tambunan and L. Malem Ginting, "Comparison of Heuristic Evaluation and Cognitive Walkthrough Methods in Doing Usability Evaluation of Mobile-Based Del Egov Centre Hospital Information System," *Seminastika*, vol. 3, no. 1, pp. 99–106, 2021, doi: 10.47002/seminastika.v3i1.244.
- [17] R. Wijayanti, "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough (Studi Kasus : bandot.banyumaskab.go.id)," *Demogr. Res.*, no. 0, 2021.
- [18] K. G. Tileng, "Usability Testing pada aplikasi Zoom dengan menggunakan metode Cognitive Walkthrough," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 2, pp. 805–814, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i2.835.
- [19] F. Alexander and M. B. Ismiati, "Evaluasi Usability Pada Desain E-Learning Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," *urnal Sist. dan Teknol. Inf. Komun.*, vol. 3, no. 1, p. 31, 2019, doi: 10.32524/jusitik.v3i1.632.
- [20] R. R. Andalas and M. Azrino Gustalika, "Evaluasi Usability Google Meet Pada Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough (Cw) Dan System Usability Scale (Sus)," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 601–608, 2022, doi: 10.36040/jati.v6i2.5348.
- [21] S. A. Ardyani, E. Krisnanik, and I. N. Isnainiyah, "Analisis User Experience Dan Redesain Website My Permata Wisata Dengan Menggunakan Metode Cognitive," *Senamika*, pp. 478–490, 2020, [Online].

Available:

<https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/274>.

- [22] R. J. Musyaffa, A. Priyanto, and S. Wijayanto, “Evaluasi User Experience Aplikasi KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan Cognitive Walkthrough,” vol. 8798, 2023.
- [23] M. Defriani, M. G. Resmi, and I. Jaelani, “Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana,” *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 30–39, 2021, doi: 10.31539/intecomsv4i1.2072.
- [24] R. I. Haikal, D. P. Agustino, and I. M. P. P. Wijaya, “Evaluasi User Experience pada Game Genshin Impact menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Persona,” *J. Sist. dan Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 17–25, 2021, [Online]. Available: <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/385>.
- [25] A. Sulhi, R. Kamal, and M. Qomarul Huda, “Evaluasi Usabilitas Sebuah Situs Web Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough A’ang Subiyakto, Nurul Shifa,” vol. 15, no. 1, pp. 99–106, 2021.
- [26] M. R. A. Pramudya, A. Muliawati, and R. Astriratma, “Analisis User Experience Pada Aplikasi Alpukat Betawi (Akses Langsung Pelayanan Dokumen Kependudukan Cepat Dan Akurat) Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Dan Metode User Experience Questionnaire,” pp. 306–315, 2022.
- [27] R. Nooriza, “Uji Usability Pada Situs Web E-Learning Untuk UMKM Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough (Studi Kasus : Startup Sosial LatihID),” vol. 5, no. 2, pp. 141–148, 2022.
- [28] U. Pahlawan, T. Tambusai, R. Darmawan, N. Heyana, and A. Rizal, “Jurnal Pendidikan dan Konseling,” vol. 4, pp. 5009–5017, 2022.
- [29] F. Muhammad and A. G. Persada, “Pengujian Usabilitas Pada Website PKM Corner UII Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Heuristic Evaluation,” *Automata*, 2022, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/21901>.
- [30] A. Usability Pada Aplikasi *et al.*, “Ajeng Fadila Aprilina Analisis Usability Pada Aplikasi ALINGKA Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough,” no. 128, 2023.
- [31] A. Gunawan, I. Sartika, E. Maghfiroh, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi Usability Situs Web Sistem Informasi Aplikasi Pelayanan Elektronik (SIAPEL) Malang Kota menggunakan Metode Cognitive Walkthrough,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 7, pp. 3236–3246, 2022.
- [32] S. P. Anugrah, R. I. Rokhmawati, and S. H. Wijoyo, “Perbandingan

- Usability Learning Management System Edmodo dan Google Classroom Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: SMKN 3 Malang),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 4, pp. 1056–1063, 2020.
- [33] J. M. Hidayat, A. Yunus, and A. S. Wiguna, “Analisis User Experience pada Game Bujakng Nyangko Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough,” vol. 5, no. 1, 2023.
- [34] D. C. Defanti, “Analisis Pengujian Usability Menggunakan Teori Jakob Nielsen Pada Aplikasi Belanja Online Lazada,” 2022.
- [35] N. Wijareni and S. Rani, “Pengujian Usabilitas dengan Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale pada Aplikasi UII Skin Analyzer.”
- [36] Fatmasari, M. D. Richardo, and M. Ulfa, “Evaluasi Usability Web User Menggunakan Metode System Usability Scale (Studi Kasus : E-Learning Universitas Bina Darma),” *J. Informanika*, vol. 8, no. 1, pp. 60–67, 2022.
- [37] F. S. Putra, H. M. Az-zahra, and L. Fanani, “Evaluasi Usability Aplikasi Perangkat Bergerak AlgoritmaKopi menggunakan Metode Usability Testing,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 8130–8139, 2019.
- [38] W. A. and T. Tullis, *Measuring the User Experience 2nd Edition: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. 2008.
- [39] J. Nielsen, “Success Rate: The Simplest Usability Metric,” 2001. <https://www.nngroup.com/articles/success-rate-the-simplest-usabilitymetric/> (accessed Jan. 25, 2023).
- [40] J. Mifsud, “Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System,” 2015. <https://usabilitygeek.com/usability-metricsa-%0Aguide-to-quantify-system-usability/> (accessed Jan. 25, 2023).
- [41] Bligard, L., & Osvalder, A. L. (2013). Enhanced Cognitive Walkthrough: Development of the Cognitive Walkthrough Method to Better Predict, Identify, and Present Usability Problem. *Hindawi Publishing Corporation Advances in Human-Computer Interaction/* (accessed Jul. 26, 2023).
- [42] Jacobsen, N., & John, B. E. (1998). A tale of two critics: Case studies in using cognitive walkthrough. Manuscript in preparation/ (accessed Jul. 26, 2023).