

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Sudiarsa, W., & Wiraditya, G. B. (2020). *Heuristic Evaluation Usability Analisis on Information and Tracking Covid-19 Application Satu Sehat Using Heuristic Evaluation. Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 3(2), 354–364.
- [2] Haerani, E., & Rahmatulloh, A. (2021). Analisis *User Experience* Aplikasi Satu Sehat untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan. *Jurnal SATIN (Sains Dan Teknologi Informasi)*, 7(2), 01–10.
- [3] Mustopa, A., Hermanto, Anna, Pratama, E. B., Hendini, A., & Risdiansyah, D. (2020). *Analysis of user reviews for the Satu Sehat application on google play using the support vector machine and naive bayes algorithm based on particle swarm optimization. 2020 5th International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2020*, 2.
- [4] Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin, *17(33)*, 81–95.
- [5] Sudiarsa, W., & Wiraditya, G. B. (2020). *Heuristic Evaluation Usability*
- [6] Sefrika. (2021). Implementasi Metode *TAM* Untuk Menganalisa Penerimaan Teknologi Aplikasi Satu Sehat. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(2), 1060–1065.
- [7] Aprilia Latifah Hanum, "*Analisis User Experience* Aplikasi Satu Sehat Menggunakan Metode *Heart Metrics*" Vol.3 No.2 Februari 2022.
- [8] Fastyaningsih, A., Priyantika, D., Widyastuti, F. T., Kismartini, K., & Herawati, A. R. (2021). Keberhasilan Aplikasi Satu Sehat Terhadap Kebijakan Percepatan Vaksinasi Dan Akses Pelayanan Publik Di Indonesia. *Gema Publica Jurnal Manajemen Dan Kebijakan Publik*, 6(2), 1–15. Retrieved from <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/gp/article/view/42969/20750>

- [9] Chatterjee, R., Bajwa, S., Dwivedi, D., Kanji, R., Ahammed, M., & Shaw, R. (2020). COVID-19 Risk Assessment Tool: Dual application of risk communication and risk governance. *Progress in Disaster Science*, 7, 100109.
- [10] Zaki, T., Islam, M. N., & Zaki, T. (2021). Neurological and physiological measures to evaluate the usability and user-experience (UX) of information systems: A systematic literature review. *Computer Science Review*, 40, 100375.
- [11] Santosa, P. I. (2014). Measuring User Experience in An Online Store Using PULSE and HEART Metrics. *Jurnal Ilmiah Kursor (Terakreditasi Dikti)*, 7(3), 145–153.
- [12] Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. A. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(3), 940–950. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] Aplikasi, L., & Andorid, B. (2020). Mengenal Covid-19 Dan Cegah Penyebarannya Dengan “ Satu Sehat ” Aplikasi Berbasis A Ndorid, (April).
- [14] Yufri Anggraini. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 2415–2422.
- [15] Adha, Y. A., Winarno, W. W., & Santosa, P. I. (2017). Pengalaman Pengguna Laman Toko Daring. *Seminar Nasional IPTEK Terapan (SENIT)*, 15–17.
- [16] Endang Retnoningsih, "Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire" Vol.6, No.2, Desember 2019.
- [17] Yufri Anggraini. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 2415–2422.