

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] sumargono, "Sejarah Perkembangan Internet," *internat*, p. 2, 2017.
- [2] A. Faza and A. P. Utomo, "Analisa Kualitas Layanan Website PT. Masusskita United," *Tekno Kompak*, vol. 15, p. 1, 2021.
- [3] A. W. Soejono, A. Setyanto and A. F. Sofyan, "Evaluasi Usability Website UNRIYO," *Teknologi Informasi*, vol. XIII, no. 1, p. 32, 2019.
- [4] H. L, I. K and H. H, "Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu)," *Ilmiah intech*, vol. I, no. 01, pp. 1-4, 2019.
- [5] T. M. Alifia, N. P. Aji, A. A. Arsyad and L. R. Maghfiroh, "Perbaikan User Interface Menggunakan Usability Testing dan," *Seminar Nasional Official Statistics*, p. 928, 2021.
- [6] A. Riyadi and J. , "Analisis Usability Testing pada User Interface," *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol. V, no. 2, p. 2, 2021.
- [7] D. A. Febriyanti, S. H. Wijoyo and H. M. Az zahra, "Evaluasi Usability Web UniPin dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. III, no. 11, p. 10548, 2019.
- [8] R. I. Rahadiasta, S. H. Wijoyo and H. M. Az zahra, "Evaluasi User Experience Pada Game FORTNITE MOBILE Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. III, no. 9, p. 9117, 2019.
- [9] N. A. Zaini, S. F. M. Noor and T. S. M. T. Wook, "Evaluation of API Interface Design by Applying," *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, vol. X, no. 2, p. 307, 2019.
- [10] L. M. Ginting, G. Siantari and C. Panjaitan, "Perbandingan Metode Evaluasi Usability antara Heuristic," *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. XI, no. 2, pp. 150-151, 2021.
- [11] F. Alexander and M. Bellaniar, "Evaluasi Usability Pada Desain E-Learning," *JURNAL SISTEM & TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI*, vol. III, no. 1, pp. 31-32, 2019.

- [12] M. A. A. Kusumah, R. I. Rokhmawati and F. Amalia, "Evaluasi Usability Pada Website E-commerce XYZ Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. III, no. 5, p. 4340, 2019.
- [13] M. Defriana, M. G. Resmi and I. Jaelani, "Uji Usability dengan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale Pada Situs Web STT Wastukencana," *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. IV, no. 1, pp. 30-31, 2021.
- [14] K. G. Tileng, "Usability Testing Pada Aplikasi Zoom Dengan Metode Cognitive Walkthrough," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. VIII, no. 2, pp. 805-813, 2021.
- [15] L. M. Ginting, G. Sianturi and C. Panjaitan, "Perbandingan Metode Evaluasi Usability antara Heuristic," *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. XI, no. 2, pp. 146-151, 2021.
- [16] F. Alexander and M. Bellaniar, "Evaluasi Usability Pada Desain E-Learning," *JURNAL SISTEM & TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI*, vol. III, no. 1, pp. 31-36, 2019.
- [17] M. A. A. Kusumah, R. I. Rokhmawati and f. Amalia, "Evaluasi Usability Pada Website E-commerce XYZ Dengan Menggunakan," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. III, no. 5, pp. 4340-4347, 2019.
- [18] M. Defriani, M. G. Resmi and I. Jaelani, "Uji Usability dengan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale Pada Situs Web STT Wastukencana," *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. IV, no. 1, pp. 30-36, 2021.
- [19] K. G. Tileng, "Usability Testing Pada Aplikasi Zoom Dengan," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. VIII, no. 2, pp. 805-813, 2021.
- [20] L. M. Ginting, G. Sianturi and P. Christina, "Perbandingan Metode Evaluasi Usability antara Heuristic," *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, vol. XI, no. 2, pp. 147-156, 2021.
- [21] K. Sudaryana, H. Sanjaya and R. Tjong, "Analisis Website Wiki Versailles Dengan Menggunakan Metode Pieces," *Journal of Business and Audit Information Systems*, vol. II, no. 2, p. 40, 2019.

- [22] I. Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling," *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, vol. VI, no. 1, p. 34, 2021.
- [23] N. L. P. A. Wedayanti, A. N. K. Wirdiyani and I. K. A. Purnawan, "Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu," *MERPAT*, vol. VII, no. 2, p. 117, 2019.
- [24] L. M. Ginting, G. Sianturi and C. Panjaitan , "Perbandingan Metode Evaluasi Usability antara Heuristic," *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. XI, no. 2, p. 151, 2021.
- [25] R. A. Akbar, H. M. Az zahra and K. C. Brata, "Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. III, no. 2, p. 1663, 2019.
- [26] C. Wilson, *User interface inspection methods : a user-centered design method*, Morgan Kaufmann, Waltham, 2014.
- [27] B. A. M, M. C. Sputra and A. Pinandito, "ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE UNIVERSITAS BRAWIJAYA DENGAN HEURISTIC EVALUATION," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, vol. III, no. 3, p. 2, 2016.
- [28] M. A. A. Kusumah, R. I. Rokhmawati and F. Amalia, "Evaluasi Usability Pada Website E-commerce XYZ Dengan Menggunakan," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. III, no. 5, p. 4343, 2019.
- [29] T. Wahyuningrum, *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*, Deepublish , 2021.
- [30] . M. I. F. Pratama , H. M. Az-Zahra and N. Y. Setiawan, "Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padiciti," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. III, no. 9, pp. 8391-8392, 2019.