

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. M. Annur, “Survei Jakpat: Shopee Rajai Penggunaan Live Shopping di Indonesia,” *Katadata Media Network*. 2022.
- [2] “Ulasan aplikasi Shopee di Google Play Store”.pada
- [3] U. Experience, “ANALISIS USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA GAME PERANG KOMANDO MENGGUNAKAN METODE,” vol. 2, pp. 95–101, 2019.
- [4] T. Khairil Ahsyar, U. Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, J. H. R. Soebrantas Panam No, and R. -Indonesia, “Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun. dan Ind.*, vol. 0, no. 0, pp. 163–170, 2019.
- [5] A. Supriyatna, “Analisis Dan Evaluasi Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Menggunakan Pieces Framework,” *Pilar Nusa Mandiri*, vol. XI, no. 1, pp. 43–52, 2015.
- [6] F. Nugraha, D. A. R, and I. Bastian, “ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MYTELKOMSEL MENGGUNAKAN EVALUASI HEURSITIK DAN METODE PIECES ( Studi Kasus : Mahasiswa Kampus Karawaci Universitas Gunadarma ) USER SATISFACTION LEVEL ANALYSIS OF MYTELKOMSEL APPLICATION,” vol. 9, no. 3, 2022.
- [7] N. Kinanti, A. Putri, and A. Dwi, “Penerapan PIECES Framework sebagai Evaluasi Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akademik Terpadu (SIKADU) pada Universitas Negeri Surabaya,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 2, no. 2, pp. 78–84, 2021.
- [8] R. A. Kartikasari and D. F. Suyatno, “Analisis Kepuasan Pengguna Live Shopping Aplikasi Shopee Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS) dan Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Service (PIECES),” vol. 04, no. 02, pp. 146–155, 2023.
- [9] N. C. Ramadani and R. Waluyo, “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Pospay dari Aspek Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,”

*Jutisi J. Ilm. Tek. ...*, 2022, [Online].

- [10] R. F. A. Aziza, “Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation,” *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 1, p. 7, 2019.
- [11] L. Effendi, D. M. Darajat, and S. Lestari, “ANALISIS TINGKAT KEPUASAN USER PADA APLIKASI CIZGI RENT A CAR MENGGUNAKAN PIECES FRAMEWORK,” *Multitek Indones. J. Ilm.*, vol. 12, no. 2, pp. 114–121, 2018.
- [12] F. Nugraha, D. A. Rahayu, and I. Bastian, “Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Mytelkomsel Menggunakan Evaluasi Heuristik dan Metode Pieces (Studi Kasus : Mahasiswa Kampus Karawaci Universitas Gunadarma),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 3, p. 463, 2022.
- [13] S. Engineering, “Comparison of the SUS Method and the PIECES Framework to Evaluate the Satisfaction Level of SAP Users at PTPN IV Perbandingan Metode SUS dan PIECES Framework Untuk Mengevaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna SAP pada PTPN IV,” vol. 3, no. 1, pp. 82–93, 2023.
- [14] B. Julian, A. Triayudi, and Benrahman, “User Satisfaction Analysis for Event Management Systems Using RAD and PIECES Framework,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 1088, no. 1, p. 12024, 2021.
- [15] D. I. Permatasari, U. Saadah, J. A. N. Hasim, and C. R. Dita, “User Interface Improvement in English Kids Talk Application using the Heuristic Evaluation Method,” *ACM Int. Conf. Proceeding Ser.*, no. September, pp. 33–37, 2021.
- [16] A. Fatoni, K. Adi, and A. P. Widodo, “PIECES Framework and Importance Performance Analysis Method to Evaluate the Implementation of Information Systems,” *E3S Web Conf.*, vol. 202, pp. 0–10, 2020.
- [17] E. Kiliç Delice and Z. Güngör, “The usability analysis with heuristic evaluation and analytic hierarchy process,” *Int. J. Ind. Ergon.*, vol. 39, no. 6, pp. 934–939, 2009.
- [18] T. K. Ahsyar and S. Syaifullah, “Evaluasi Usability Sistem Informasi

- Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” no. January, 2020.
- [19] F. Saputra, N. Khaira, and R. Saputra, “Pengaruh User Interface dan Variasi Produk terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Literature),” *J. Komun. dan Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–25, 2023.
- [20] I. G. A. A. Diah Indrayani, I. P. A. Bayupati, and I. M. S. Putra, “Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 8, no. 2, p. 89, 2020.
- [21] A. K. Ginting and K. Harahap, “Pengaruh Direct Marketing dan Product Quality Terhadap Repurchase Intention pada Live Streaming Marketing Shopee Live (Studi pada Pengguna Aplikasi Shopee di Kota Medan),” *J. Soc. Res.*, vol. 1, no. 8, pp. 851–863, 2022.
- [22] G. Pandusarani, A. H. Brata, and E. M. A. Jonemaro, “Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 940–950, 2018.
- [23] J. Nielsen and R. Molich, “Heuristic evaluation of user interfaces,” *Conf. Hum. Factors Comput. Syst. - Proc.*, no. April, pp. 249–256, 1990.
- [24] R. Prayogi, K. Ramanda, C. Budihartanti, and A. Rusman, “Penerapan Metode PIECES Framework Dalam Analisis dan Evaluasi Aplikasi M-BCA,” *J. Infortech*, vol. 3, no. 1, pp. 7–12, 2021.
- [25] R. Muliensah and C. Budihartanti, “Analisa Pemanfaatan e-Puskesmas di Loker Pendaftaran pada Puskesmas Kecamatan Pademangan dengan Metode PIECES,” *J. Comput. Sci. Eng.*, vol. 1, no. 1, pp. 17–29, 2020.
- [26] R. Nugraha, H. Ambar, and H. Adianto, “Usulan Peningkatan Kualitas Pelayanan Jasa pada Bengkel ‘X’ Berdasarkan Hasil Matrix Importance-Performance Analysis (Studi kasus di Bengkel AHASS PD. Sumber Motor Karawang),” *J. Online Inst. Teknol. Nas.*, vol. 1, no. 3, pp. 221–231, 2014.
- [27] E. A. M-bca, R. Prayogi, K. Ramanda, C. Budihartanti, and A. Rusman, “Penerapan Metode PIECES Framework Dalam Analisis dan Evaluasi,” vol.

3, no. 1, pp. 7–12, 2021.

- [28] K. Agustini, “USABILITY TESTING MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION PADA APLIKASI E-MUSRENBANG BAPPEDA,” vol. 16, no. 1, pp. 87–97, 2019.
- [29] A. Aliyanto, A. Wijaya, A. Sitompul, D. Universitas, and K. Musi, “EVALUASI USER INTERFACE WEBSITE E-COMMERCE DENGAN EVALUASI USER INTERFACE WEBSITE E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC,” no. August 2022, 2023.