

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Rusvinasari, A. Setyanto, and M. R. Arief, “Analisis User Interface pada Aplikasi Mobile Pelaporan Online Menggunakan Heuristic Evaluation,” *Respati*, vol. 15, no. 1, pp. 12–20, 2020.
- [2] A. Kurniawan, R. I. Rokhmawati, and A. Rachmadi, “Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro),” 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [3] A. U. Pada, P. Krisnayani, I. Ketut, R. Arthana, I. Gede, and M. Darmawiguna, “Heuristic Evaluation,” 2016. [Online]. Available: www.undiksha.ac.id.
- [4] T. K. Ahsyar and D. Afani, “Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 34–41, 2019.
- [5] R. Islami, S. S. Hilabi, and A. Hananto, “Analisis User Experience Aplikasi Traveloka dan Tiket.Com Menggunakan Metode User Experience Questionnaire,” *remik*, vol. 7, no. 1, pp. 497–505, Jan. 2023, doi: 10.33395/remik.v7i1.12106.
- [6] Yadi, “Analisa Usability Pada Website Traveloka,” 2018.
- [7] N. A. R. Rais, H. Agustiyo, and M. A. Ardiansyah, “Evaluasi Heuristic Study Kasus Tiket. com,” *Semnasteknomedia Online*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2018.
- [8] S. Auliaddina, A. A. Puteri, and I. F. Anshori, “Perbandingan Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Shopee Dan Bukalapak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *Technologia: Jurnal Ilmiah*, vol. 12, no. 3, pp. 188–192, 2021.
- [9] A. Oktafina, F. A. Jannah, M. F. Rizky, M. V. Ferly, Y. D. Tangtobing, and S. R. Natasia, “Evaluasi Usability Website Menggunakan Metode Heuristic

- Evaluation Studi Kasus:(Website Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ),” *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 15, no. 2, pp. 134–146, 2021.
- [10] D. N. Yastin, H. B. Suseno, and V. Arifin, “Evaluasi Dan Perbaikan Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Mobile Siaran Tangsel Menggunakan Metode Goal Direct Design (Gdd),” *Jurnal Teknik Informatika Vol*, vol. 13, no. 2, p. 157, 2020.
- [11] M. Azmi, A. Putra Kharisma, and M. A. Akbar, “Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood),” 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [12] H. Irawan, “Komparasi Brand Award,” https://www.topbrand-award.com/komparasi_brand/bandingkan?id_award=1&id_kategori=6&id_subkategori=544&tahun_awal=2019&tahun_akhir=2023.
- [13] M. A. Saraswati, “Analisis Pengaruh Adopsi E-Commerce Terhadap Keberhasilan Umkm Bidang Kuliner Di Kelurahan Tlogosari Semarang,” M.S. Skripsi, Manajemen., Unika., Semarang., Indonesia 2020
- [14] N. Harahap, “Penelitian Kualitatif,” pp. 1–199, 2020.
- [15] A. Salam, *Metode Penelitian Kualitatif*. Azka Pustaka, 2023.
- [16] I. M. S. Mertha, I. P. Satwika, and A. A. I. I. Paramitha, “Analisa Usability pada Website Platform Marketplace Edukasi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation System Usability Scale,” *Jurnal Krisnadana*, vol. 1, no. 1, pp. 37–46, 2021.
- [17] I. N. Arifin, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 2, pp. 1725–1732, 2019.

- [27] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, 2017.
- [28] R. Hill, W. Hamilton, and S. Baru, "Penelitian Survei Internet?," vol. 6, 1998.
- [29] M. B. Wiryawan, "User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual," *Humaniora*, vol. 2, no. 2, pp. 1158–1166, 2011.
- [30] M. S. Hartawan, "Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film," *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2022.
- [31] "Mengenal Lebih Dalam mengenai User Interface dan User Experience," Binus University School of Information System. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2022/04/26/mengenal-lebih-dalam-mengenai-user-interface-dan-user-experience/>
- [32] B. Suprayogi and A. Rahmanesa, "Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan Sma Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat," *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, vol. 6, no. 2, pp. 119–127, 2019.
- [33] M. Utami and Y. Apridiansyah, "Implementasi Algoritma Sequential Searching Pada Sistem Pelayanan Puskesmas Menggunakan Bootstrap (Studi Kasus Puskesmas Kampung Bali Bengkulu)," *Journal Scientific and Applied Informatics*, vol. 2, no. 1, p. 278331, 2019.
- [34] R. D. H. Yusuf and W. H. A. Mutalib, "Redesain Pembangunan Gedung Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Maluku Utara," *DINTEK*, vol. 14, no. 1, pp. 72–78, 2021.
- [35] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," 2020. [Online]. Available: <https://My.Cic.Ac.Id/>.

- [18] A. Triastanti, Dedy Prastyo, and Mukodi, "Analisis Usability Pada Website Prabangkaranews.Net Menggunakan Metode Heuristic Evaluation." [Online]. Available: <Http://Repository.Stkippacitan.Ac.Id>
- [19] T. K. Ahsyar, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," in *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri*, 2019, pp. 163–170.
- [20] N. Dalimunthe, F. Nazari, and K. Purba, "Evaluasi Website Pemko Pekanbaru Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 5, no. 2, pp. 245–250, 2019.
- [21] R. Faticha, A. Aziza, and Y. T. Hidayat, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," 2019.
- [22] N. A. R. Rais, H. Agustiyo, and M. A. Ardiansyah, "Evaluasi Heuristic Study Kasus Tiket. com," *Semnasteknomedia Online*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2018.
- [23] "Agoda," Agoda.com. Accessed: May 26, 2023. [Online]. Available: [8] <https://www.agoda.com/id-id/info/about-agoda.html?cid=1844104>
- [24] 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. e-ISSN*, vol. 2548, 2018.
- [25] "Severity Ratings," www.nngroup.com. Accessed: Jun. 27, 2023. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/>
- [26] A. Kurniawan, M. Chabibi, and R. S. Dewi, "Pengembangan sistem informasi pelayanan desa berbasis web dengan metode prototyping pada Desa Leran," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 7, no. 1, pp. 114–121, 2020.

- [36] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [37] "Mengenal Code Editor Visual Studio Code," <https://teknik-komputer-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Mengenal-Code-Editor-Visual-Studio-Code/4bd1bb6f7ca0b022850747d950b7f73feab9ed17>.
- [38] F. Galuh Sembodo, G. Fadila Fitriana, and N. A. Prasetyo, "Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)," 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>