

Daftar Pustaka

- [1] M. Tempat, O. D. I. Kota, and S. Pada, “Abstrak,” vol. 7, no. 1, pp. 68–74, 2015.
- [2] P. Haryani *et al.*, “Inovasi Promosi Obyek Wisata Menggunakan Teknologi Augmented Teality (AR) Melalui Layar berbasis Android,” *Panggung*, vol. 8, no. 1, pp. 454–464, 2016, [Online]. Available: <http://www.ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/5225/1545>.
- [3] D. Norman and J. Nielsen, “The definition of user experience,” *ielsen Norman Gr. Publ.*, vol. 1, 2016.
- [4] Z. R. Karyono, Y. T. Mursityo, and H. Muslimah Az-Zahra, “Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Music Streaming Menggunakan Metode UX Curve (Studi Pada Spotify dan JOOX),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 3, no. 7, pp. 6422–6429, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [5] R. Nalurita, T. Yogasara, and D. J. Hariandja, “Evaluasi Metode dan Kriteria Usability Testing pada Aplikasi Mobile untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Indonesia,” *Semin. Nas. IENACO* –, vol. 3, no. 1993, pp. 2337–4349, 2015.
- [6] 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.
- [7] T. & A. W. Tullis, *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics: Second Edition*. 2013.
- [8] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, “Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 217, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [9] Juniantari and nyoman T. . Putra, “Analisis Sistem Informasi Dpmpstsp Menggunakan Metode User Dpmpstsp Information System Analysis Using the User Experience,” *J. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 31–37, 2021, doi: 10.33387/jiko.
- [10] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, “Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ),” *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, p. 40, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.
- [11] E. Susilo, “Cara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Uji UX,” 2019. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/>.
- [12] M. Schrepp, *User Experience Questionnaire Handbook* . .
- [13] A. A. I. I. Paramitha, G. R. Dantes, and G. Indrawan, “The evaluation of web based academic progress information system using heuristic evaluation and user experience questionnaire (UEQ),” *Proc. 3rd Int. Conf. Informatics Comput. ICIC 2018*, pp. 1–6, 2018, doi: 10.1109/IAC.2018.8780430

- [14] A. R. Primasari, H. Tolle, and H. M. Az-zahra, "Evaluasi Dan Perbaikan User Experience Pada Aplikasi Mobile Muslimnesia Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada PT . DOT INDONESIA," vol. 3, no. 7, pp. 6997–7005, 2019.
- [15] A. Iqbal, G. Prakasa, and F. Ardiansyah, "Perancangan User Experience Aplikasi Marketplace Paket Wisata Indonesia untuk Wisatawan Lokal," *J. Ilmu Komput. Agri-Informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 51–60, 2018.
- [16] S. E. Wicaksono, A. R. Triani, and A. M. Prajana, "Perancangan Prototype Aplikasi Mobile Museum Geologi Bandung," *e-Proceeding Art Des.*, vol. 8, no. 2, pp. 315–325, 2021.
- [17] C. Evaluation, "Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul," vol. 6, no. 1, pp. 27–37, 2019.
- [18] I. Purnama, "Iwan Purnama PERANCANGAN KAMUS MUSLIM BERBASIS SMARTPHONE ANDROID DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)," vol. 5, no. 3, 2017.
- [19] S. Salbino, "Iphone Untuk Pemula." .
- [20] R. dan P. P. S. Hartson, *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Elsevier, 2012.
- [21] R. A. Murdiono, H. Tolle, and A. P. Kharisma, "Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 5, pp. 2078–2085, 2018, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1544>.
- [22] "ProtoPie." <https://www.protopie.io/learn/docs/introducing-protopie>.
- [23] E. Susilo, F. D. Wijaya, and R. Hartanto, "Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application," *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 150–157, 2018, doi: 10.22146/jnteti.v7i2.416.
- [24] "The Wheel: A Lifecycle Template." .
- [25] W. C. TOMLIN, *UX Optimization: Combining Behavioral UX and Usability Testing*. Texas: Apress Media LLC, 2018.
- [26] A. H. Ahmad, N., Boota, M. W., & Maso, "Smart Phone Application Evaluation with Usability Testing Approach," *J. Softw. Eng. Appl.*, pp. 1046–1054, 2014.
- [27] Y. Nurhadryani, S. K. Sianturi, and I. Hermadi, "Penguujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Usability Testing to Enhance Mobile Application User Interface," *J. Ilmu Komput. Agri-Informatika*, vol. 2, no. 2010, pp. 83–93, 2013.
- [28] "User Experience Questionnaire." .