

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Aisyah and D. I. Sari, “Efektivitas Penggunaan Platform Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *J. MathEdu (Mathematic Educ. Journal)*, vol. 4, no. 1, pp. 45–49, 2021.
- [2] K. G. Tileng, “Usability Testing pada aplikasi Zoom dengan menggunakan metode Cognitive Walkthrough,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 2, pp. 805–814, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i2.835.
- [3] S. Rahayu and T. Pahlevi, “Pengaruh Media Pembelajaran E-learning dengan Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 91–99, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>.
- [4] A. Widyastuti, Isharijadi, and J. Murwani, “Efektivitas Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Akuntansi UNIPMA Selama Pandemi Covid-19,” *FORUM Ilm. Pendidik. Akunt.*, vol. 9, no. 2, 2021.
- [5] A. Virdaury, R. Akbar, T. Lathif, M. Suryanto, E. M. Safitri, and A. M. P. Data, “Analisis User Experience Pengguna Aplikasi KAI ACCESS Menggunakan Metode IPA (Studi Kasus : Masyarakat Surabaya),” vol. 1, pp. 181–187, 2020.
- [6] N. Luh Putri Ari Wedayanti, N. Kadek Ayu Wirdiani, and I. Ketut Adi Purnawan, “Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.24843/jim.2019.v07.i02.p03.
- [7] P. Tantri Fajarini, N. K. Ayu Wirdiani, and I. P. Arya Dharmadi, “Evaluasi Portal Berita Online pada Aspek Usability Menggunakan Heuristic Evaluation dan Think Aloud,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 5, p. 905, 2020, doi: 10.25126/jtiik.2020753587.
- [8] R. D. B. Kurniawan, S. H. Wijoyo, and N. H. Wardani, “Evaluasi Usability Aplikasi MY JNE Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Heuristic Evaluation,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol.

- 3, no. 6, pp. 5583–5591, 2019.
- [9] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.
- [10] R. A. Akbar, H. M. Az-Zahra, and K. C. Brata, “Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1660–1668, 2019.
- [11] F. Purwaningtias and U. Ependi, “Pengujian Usability Website Pondok Pesantren Qodratullah Menggunakan System Usability Scale,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 34–43, 2020, doi: 10.34128/jsi.v6i1.220.
- [12] A. W. Soejono, A. Setyanto, and A. F. Sofyan, “Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO),” *J. Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 29–37, 2018, doi: <https://doi.org/10.35842/jtir.v13i1.213>.
- [13] F. Alexander and M. Bellaniar, “Evaluasi Usability Pada Desain E - Learning Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough,” *J. Sist. Teknol. Inf. Komun.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–36, 2021.
- [14] D. F. Hidayatullah, R. I. Rokhmawati, and A. R. Perdanakusuma, “Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Aplikasi Lembar Kerja Anggaran Investasi PT . PLN (Persero) Area Malang Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Heuristic Evaluation,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, pp. 6360–6369, 2019.
- [15] Kharis, P. I. Santosa, and W. W. Winarno, “Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *Pros. Semin. Nas. SAINS DAN Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 240–245, 2019.
- [16] I. M. H. Kusumawardhana, N. H. Wardani, and A. R. Perdanakusuma, “Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp.

7708–7716, 2019.

- [17] I. Salamah, “Evaluasi Usability Website Polri Dengan Menggunakan System Usability Scale,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform. JANAPATI*, vol. 8, no. 3, pp. 176–183, 2019, [Online]. Available: www.polsri.ac.id.
- [18] P. Prihastanto, “Analisis Kualitas Aplikasi Google Meet Pada Proses Kegiatan Rapat Dan Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Metode Webqual 4.0,” *Device*, vol. 10, no. 2, pp. 5–12, 2020, doi: 10.32699/device.v10i2.1492.
- [19] A. Subiyakto, N. Shifa, A. Sulhi, R. Kamal, and M. Q. Huda, “Evaluasi Usabilitas Sebuah Situs Web Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough,” *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, vol. 15, no. 1, pp. 99–106, 2021.
- [20] M. Susilo, R. Kurniati, and Kasmawi, “Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall,” *InfoTekJar (Jurnal Nas. Inform. dan Teknol. Jaringan)*, vol. 2, no. 2, pp. 98–105, 2018, doi: 10.30743/infotekjar.v2i2.171.
- [21] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, “Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall,” *Pros. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 273–276, 2019.
- [22] L. M. Ginting, G. Siantury, and C. Panjaitan, “Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough pada SIMRS Del eGov Center Berbasis Web,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 11, no. 2, p. 283, 2021, doi: 10.34010/jamika.v11i2.5480.
- [23] S. H. Muniroh, S. Rojanah, and S. Raharjo, “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Media Google Meet Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19,” *J. edukasi dan sains*, vol. 2, no. 2, pp. 410–419, 2020.
- [24] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.

- [25] 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.
- [26] T. A. M. Putra, S. H. Wijoyo, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi User Experience Pada Social Application Mobile HAGO Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, pp. 6721–6729, 2019.
- [27] S. Elisurya, H. M. Az-Zahra, and N. H. Wardani, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion)," *J. Sist. Informasi, Teknol. Informasi, dan Edukasi Sist. Inf.*, vol. 3, no. 5, pp. 4327–4332, 2019, doi: 10.25126/justsi.v1i2.9.
- [28] S. R. Henim and R. P. Sari, "Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Politek. Caltex Riau*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/3582>.
- [29] B. Beny, H. Yani, and G. M. Ningrum, "Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi dengan Metode Usability Test dan System Usability Scale," *Res. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 2, no. 1, pp. 30–34, 2019, doi: 10.25273/research.v2i1.4282.
- [30] T. Wahyuningrum, *Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- [31] L. Rahmi, "Evaluasi Usability Fitur Webshare Pada Aplikasi Share It Menggunakan Metode Thinking-Aloud," *Ultim. InfoSys J. Ilmu Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, pp. 111–118, 2020, doi: 10.31937/si.v10i2.1199.
- [32] E. O. Choiri, "Apa itu User Persona dan Cara Membangunnya," *Qwords.com*, 2020. <https://qwords.com/blog/apa-itu-user-persona/> (accessed Aug. 05, 2022).
- [33] W. A. Kusuma, K. M. Ghufron, and Fauzan, "Penggunaan User Persona

- Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik,” *Sci. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–10, 2020.
- [34] M. A. Arga Kusumah, R. I. Rokhmawati, and F. Amalia, “Evaluasi Usability Pada Website E-commerce XYZ Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS),” *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 5, pp. 4340–4348, 2019.
- [35] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, and N. A. Prasetyo, “Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 146–150, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC/article/view/3293>.
- [36] A. A. Wahid, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, pp. 1–5, 2020.