

DAFTAR PUSTAKA

- A., S. A. U., & Ganggi, R. I. P. (2019). Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 11–21. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26854>
- Aisyah, S., Saputra, E., Rozanda, N. E., Ahsyar, T. K., Studi, P., Informasi, S., Sains, F., Sultan, U. I. N., Kasim, S., Hr, J., No, S., & Baru, S. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Amirullah. (2019). Populasi Dan Sampel. *Wood Science and Technology*, 16(4), 293–303.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Bentro, H. C., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2019). Analisis Dan Perbaikan Aplikasi UB Bookstore Berdasarkan Aspek Usability (ISO 9241-11). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 378–385. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4131>
- Dalimunthe, N., Nazari, F., & Purba, K. (2019). Evaluasi Website Pemko Pekanbaru Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(2), 245–250.
- Dewi, L., & Nathania, S. (2018). Pengukuran Aspek Kepuasan Konsumen Le Fluffy Dessert. *Jurnal Bisnis Terapan*, 2(01), 61–72. <https://doi.org/10.24123/jbt.v2i01.1087>
- Elektro, J. T., & Medan, P. N. (2012). *Perancangan Website Pada Pt . Ratu Enim Palembang*. 15–27.
- Fasabuma, R. S. N. P., Tolle, H., & Wijoyo, S. H. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548, 964X.
- Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik, S., Putu Satwika, I., Nyoman Yudi Anggara, I., Sistem Informasi, J., Primakara, S., Teknik Informatika, J., & Tukad Badung No, J. (2019). Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (Arya Jelantik) Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jutisi*, 8 No.3, 95–106. www.siska.primakara.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 6(1), 69–78. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/3582>
- Janti, S. (2014). Analisis validitas dan reliabilitas dengan skala likert terhadap pengembangan si/ti dalam penentuan pengambilan keputusan penerapan strategic

- planning pada industri garmen. *PROSIDING SNAST*, 155–160.
- Kalbuadi, G. A., Sunarya, Y. Y., & Murwonugroho, W. (2018). Kajian Attractiveness Promosi Budaya dalam Unsur Visual Atraktif Website Pariwisata Bandung. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 19–36.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
- Khatimi, H. (2006). Mengenal E-Learning Sebagai Salah Satu Bentuk Kegiatan Pembelajaran. *Info Teknik*, 7(2), 72–81.
- Kusuma, W. A., Noviasari, V., & Marthasari, G. I. (2016). Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS Online UMM menggunakan USE Questionnaire. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 5(4), 294–301. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v5i4.277>
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824443>
- Maslan, A. (2014). Pengukuran Kualitas Layanan Website Pemerintah. *Teknik Informatika Universitas Putera Batam ABSTRAK*.
- Masruri, A. (2013). ‘Kualitas Layanan terhadap Kepuasan Pelanggan PT. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (JNE) Surabaya.’ *Jurnal Ilmu & Riset Manajemen*, 2(7), 1–22.
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679–2688. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1672>
- Nazirah, U., & Utami, S. (2018). Pengaruh Kualitas Desain Website Terhadap Niat Pembelian Dimediasi Oleh Persepsi Kualitas Produk Pada Lazada. Co. Id. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Manajemen*, 2(3), 55–69. <http://seminar.bsi.ac.id/simnasiptek/index.php/simnasiptek-2017/article/view/139>
- Nurohman, H., Setyorini, R., Bisnis, F. K., Telkom, U., & Pembelian, K. (2020). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mendorong Keputusan Pembelian Konsumen Pada Rawtype-Riot Di Kota Bandung Analysis of Factors That Encourage Customer Purchase Decision on Rawtype-Riot in Bandung*. 7(2), 6124–6131.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemeblajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh)*, 4(2), 30–36.
- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. A. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(3), 940–950. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes Kegunaan (Usabilty Testing) Pada Aplikasi

- Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Dinas Pertanian Kabupaten Bandung). *SEMNAS TEKNOLOGI ONLINE*, 4(1), 2–9.
- Putra, I. E., Hamzah, D., Manajemen, M., Ekonomi, F., Hasanuddin, U., Magister, D., Fakultas, M., Universitas, E., & Bebas, K. (2019). *MAKASSAR THE LEADERSHIP STYLE OF MAYOR AND DEPUTY MAYOR OF*. 33–49.
- Renaldy Suteja, B., Guritno, S., Wardoyo, R., & Ahmad Ashari, dan. (2010). *PERSONALIZATION SISTEM E-LEARNING BERBASIS ONTOLOGY* (Vol. 14, Issue 2).
- Ridwan, F. Z., Hardianto, D., & Sucahyo, Y. G. (2008). Analisa Usability Untuk Mengetahui User Experience Pada Aplikasi Berbasis Web. *Konferensi Nasional Sistem Dan Informatika*, 186–191.
- Rizaldy, R., & Dirgahayu, R. T. (2020). Pengembangan Front-End Sistem Informasi Pendataan Pendar Foundation Yogyakarta. *Automata*, 1(2), 190–194. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15591/10252>
- Salamah, I. (2019). *Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale*. 8, 176–183.
- Saputra, A. (2019). *Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method)*. 1(3), 206–212.
- Schrepp, M. (2019). User Experience Questionnaire Handbook Version 8. URL: https://www.researchgate.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2. (Accessed: 02.02. 2017), September 2015, 1–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2815.0245>
- Schrepp, M., & Hinderks, A. (2014). *Design, User Experience, and Usability. Theories, Methods, and Tools for Designing the User Experience*. 8517(January 2015). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-07668-3>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>
- Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792>
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the system usability scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 145–148.
- Soejono, A. W., Setyanto, A., Sofyan, A. F., & Anova, W. (2018). *Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus : Website UNRIYO)*. XIII, 29–37.
- Sudaryana, I. K., & Sanjaya, H. (2019). *ANALISIS WEBSITE WIKI VERSAILLUS DENGAN MENGGUNAKAN METODE PIECES Analysis of Wiki Versaillus Website Using*

Pieces Method. 2(2), 38–46.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. In *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.

Supardi, S. (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. *Unisia*, 13(17), 100–108. <https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13>

Yulistiana, F. (2020). *Imbas Pandemi Virus Corona Bagi Dunia Pendidikan Indonesia dan Global*. KumparanSains. <https://kumparan.com/kumparansains/imbaspandemi-virus-corona-bagi-dunia-pendidikan-indonesia-dan-global-1t5YVXRYAbo/full>

Yustian, A. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile Learning untuk Membantu Proses Pembelajaran di SDN Lemahireng 03. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(2), 534–546. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i2.769>