

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Anggreani, B. (2021). Analisis *Usability* pada Aplikasi KRL Access Menggunakan Metode *Usability Testing* (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- Akbar, R. A., Az-Zahra, H. M., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi *User experience* pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Bancin, R. F. Pengujian Usabilitas Sistem Pencatatan Transaksi Distribusi Cabai Teknologi Blockchain dengan *Cognitive Walkthrough*.
- Bligård, L. O., & Osvalder, A. L. (2013). *Enhanced Cognitive Walkthrough*: Development of the *Cognitive Walkthrough* method to better predict, identify, and present *Usability* problems. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2013, 9-9.
- Blackmon, M. H., Polson, P. G., Kitajima, M., & Lewis, C. (2002, April). *Cognitive Walkthrough for the web*. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 463-470).
- Dumas, J. S., & Redish, J. (1999). *A practical guide to usability testing*. Intellect books.
- Efansyah, M. W. (2021). Analisis *Usability Testing* Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough* dan *Heuristic Evaluation* pada Website Hijab By Humairah (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Jember).
- Effendi, B., & Khasanah, I. (2020). Evaluasi *User experience* Sistem Monitoring Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Palcomtech menggunakan Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough*. *Teknomatika*, 10(1), 89-96.
- Hasbi Rahman, M. (2021). EVALUASI *User experience* pada GAME GRAND THEFT AUTO (GTA) V *ONLINE* MENGGUNAKAN *COGNITIVE WALKTHROUGH* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Jacobsen, N. E., & John, B. E. (2000). Two case studies in using *Cognitive Walkthrough* for *interface evaluation*. CARNEGIE-MELLON UNIV PITTSBURGH PA SCHOOL OF COMPUTER SCIENCE.
- Kaufman, D. R., et al. (2003). *A cognitive framework for understanding barriers to the productive use of a diabetes home telemedicine system*. In *AMIA annual symposium proceedings* (Vol. 2003, p. 356). American Medical Informatics Association.
- Khajouei, R., Zahiri Esfahani, M., & Jahani, Y. (2017). Comparison of heuristic and *Cognitive Walkthrough usability* evaluation methods for evaluating health information systems. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 24(e1), e55-e60.
- Murti, N. A. (2020). Analisis *Usability Testing* pada Aplikasi Transportasi *Online* Untuk Mengukur Kepuasan Pengguna. *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, 7(1), 19.

- Nielsen, J., 2012. *Usability 101: Introduction to Usability*. [Online] Tersedia di: <<https://www.nngroup.com/articles/Usability-101-introduction-to-Usability/>> [Diakses 1 Maret 2023].
- Nielsen, J., 2000. Why You Only Need to Test with 5 Users [Online] Tersedia di: <<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-Users/>> [Diakses 2 Maret 2023]
- Nioga, A., Brata, K. C., & Fanani, L. (2019). Evaluasi *Usability* Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) Dan *Discovery Prototyping* (Studi Kasus PT KAI). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.
- Déniz, O., Lorenzo, J., & Hernández, M. (2004). A simple habituation mechanism for perceptual *User* interface. *Inteligencia Artificial. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial*, 8(23), 0.
- Prabawakusuma, T. Y., Wardani, N. H., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi *Usability* dan Perbaikan Rancangan Situs Web Laroslaptop. com Menggunakan Metode *Enhanced Cognitive Walkthrough* dan *HHS Guidelines*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.
- Putra, A. R., Wijoyo, S. H., & Mursityo, Y. T. (2020). Evaluasi *Usability* Dan Perbaikan *User Interface* pada Aplikasi KRL *Access* Menggunakan Metode *Human Centered Design* (HCD) dan *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(1), 964X.
- Rizaldy, A. A. (2023). Evaluasi Aplikasi Kai Access Menggunakan Metode *Moderated Usability Testing*. *Journal ICTEE*, 3(2), 32-45.
- Susanto, M. R. N., Putri, A. A., Azhari, M. A., & Maghfiroh, L. R. (2021, November). Uji *Usability* Perangkat Lunak menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*. In *Seminar Nasional Official Statistics*
- Umam, F. K., Ramdani, F., & Wijoyo, S. H. (2021). Analisis Perbandingan Tiga Metode Evaluasi *Usability* Dalam Mencari Permasalahan *Usability* (Studi Kasus: Aplikasi Situbondo Tera'). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.
- Wiryawan, M. B. (2011). *User experience* (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. *Humaniora*, 2(2), 1158-1166.