

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Anugrah, S. P., Rokhmawati, R. I., & Wijoyo, S. H. (2020). Perbandingan Usability Learning Management System Edmodo dan Google Classroom Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: SMKN 3 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(4), 1056–1063.
- Aprilianto, R. H. J. S. (2024). Perancangan Ulang UI/UX pada Website Guruinovatif.ID by Hafecs Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas*, 17(1), 11–20.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Artayasa Dwi Kadek, Suparsa I Made, Gunawan oka Agus I Made, & Indrawan Gede. (2024). Evaluasi Aplikasi E-Rapor Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 8(1), 10–18. <https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4013>
- Aulia Safira Ahda. (2023). *Pengujian Pengalaman Penguuna pad Website Jurusan Informatika UII Menggunakan User Experience Questionnaire dan Cognitive Walkthrough*. UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA.
- Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7963–7972.
- Azmina, H. Y., & Fetrina, E. (2024). Evaluasi Usability Layanan Video Konferensi Berbasis Online Menggunakan Questionnaire Nielsen's Atributtes of Usability (Studi Kasus: Mahasiswa AIESEC in UIN Jakarta Untuk Kegiatan Volunteering Hibrida Tahun 2023-2025). *JURNAL PERANGKAT LUNAK*, 6(2), 228–236. <https://doi.org/10.32520/jupel.v6i2.3282>
- 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. <https://doi.org/10.1155/2013/931698>
- Darsanto, & Kaiman Maulidani, M. (2023). Analisis User Experience Aplikasi Regsosek Pada Badan Pusat Statistik Indramayu Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Nuansa Informatika*, 17(2), 1–9. <https://doi.org/10.25134/ilkom.v17i2.8>
- Dewi, D. M., & Joko Ade Nursiyono. (2023). Pengaruh Online Adversiting terhadap

- Pencarian Kerja di Indonesia (Studi Kasus: jobs.id dan Google Trends). *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.20885/snati.v3i1.26>
- Diass, E. C., Jonemaro, E. M. A., & Afirianto, T. (2022). Evaluasi User Experience Gim Valorant menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough pada Pengguna Baru. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3422–3431. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Dwi Lestari, I., Samsugi, S., & Abidin, Z. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *TELEFORTECH : Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 18–21. <https://doi.org/10.33365/tft.v1i1.649>
- Fariha, U., Saputra, E., Hamzah, M. L., & Fronita, M. (2024). Evaluasi User Experience terhadap Aplikasi OVO menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 13(5), 2222–2236.
- Firmanda. (2023). Analisis User Experience Pada Website Buildwith Angga Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Aplikasi Sistem Informasi Dan Elektronika*, 5(1), 1–11. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JASIE/article/view/17123%0Ahttp://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JASIE/article/download/17123/4657>
- Gunawan, A., Sartika, I., Maghfiroh, E., & Rokhmawati, R. I. (2022). Evaluasi Usability Situs Web Sistem Informasi Aplikasi Pelayanan Elektronik (SIAPEL) Malang Kota menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3236–3246.
- Ichsan Averushyd Juliansyah. (2022). *Perancangan User Experience pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking*.
- Jacobsen, N. E., & John, B. E. (2000). Two Case Studies in Using Cognitive Walkthrough for Interface Evaluation. *Journal National Science Foundation Award #IRI-9457628, CMU-CS-00-(May)*, 00–132. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.71.4497>
- Jakob Nielsen. (2000). *Nielsen Norman, Mengapa Anda Hanya Perlu Menguji dengan 5 Pengguna*. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Jakob Nielsen. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. https://www-nngroup-com.translate.goog/articles/usability-101-introduction-to-usability/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Jeffries, R., Miller, J. R., Wharton, C., & Uyeda, K. M. (1991). User interface evaluation in the real world: A comparison of four techniques. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 119–124. <https://doi.org/10.1145/108844.108862>
- Mahatody, T., Sagar, M., & Kolski, C. (2010). State of the art on the cognitive walkthrough method, its variants and evolutions. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 26(8), 741–785. <https://doi.org/10.1080/10447311003781409>

- Muhammad Rifqi Adli, Wahyudin, S. B. (2024). Evaluasi User Experience Pada Pengguna Aplikasi Maxim Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 10(2), 171–177. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Mukti, K. T., Febrita, R. E., & Suardinata, I. W. (2024). Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(3), 495–403. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1375>
- Muslim, D. K., Muhammad, E., Jonemaro, E. M. A., & Afirianto, T. (2022). Evaluasi User Experience pada Game Mobile Legend menggunakan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 2567–2572. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11110/4917>
- Nooriza, R., & Fitroh, F. (2022). Uji Usability Pada Situs Web E-Learning Untuk UMKM Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough (Studi Kasus Startup Sosial LatihID). *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 5(2), 141–148. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v5i2.4031>
- Nurkhotimah, A. (2023). EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN USER INTERFACE PADA APLIKAS BTN MOBILE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA]. In *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA* (Vol. 11, Issue 1). https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/70873/1/AISYAH_NURKHOTIMAH-FST.pdf
- Pamungkas, E. W., & Priharsari, D. (2022). Evaluasi User Experience pada Game League of Legends Wild Rift menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi ...*, 6(2), 625–632. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Patton, M. Q. (1987). How to Use Qualitative Methode in Evaluation. In *SAGE Publications India Pvt, Ltd*. SAGE Publications, Inc.
- Pramudya, M. R. A., Muliawati, A., & Astriratma, R. (2022). Analisis User Experience Pada Aplikasi Alpukat Betawi (Akses Langsung Pelayanan Dokumen Kependudukan Cepat Dan Akurat) Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Dan Metode User Experience Questionnaire. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 3(2), 306–315.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- Prawirayudha, W. B., Azka Effendi, H., Made, I., Bimamukti, P., Wijaya, A. M., Wardani, S. A., Teknologi, D., Kreatif, M., Elektronika, P., & Surabaya, N. (2022). Evaluasi User Interface pada Game Elmer & Minda Menggunakan Metode Usability Testing. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 4460–4471. <https://journal-nusantara.com/index.php/JIM/article/view/1053>
- Priyo Raharjo, Wisnu Ananta Kusuma, & Heru Sukoco. (2017). Uji usability dengan metode cognitive walkthrough pada situs web perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1), 19–27.

- Putra, T. A. M., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi User Experience Pada Social Application Mobile HAGO Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6721–6729. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5795/2751>
- Rizma, A., Putri, R., & Indriyanti, A. D. (2023). Evaluasi Usability User Interface dan User Experience pada Aplikasi M.Tix dengan Metode Usability Testing (UT) dan System Usability Scale (SUS). *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence Universitas Negeri Surabaya*, 04(02), 21–32. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/51791>
- Saepudin, A., Hayati, U., & Bahtiar, A. (2023). Analisis Aplikasi Ditonton App Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 284–288. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6216>
- Said, H. S., Khotimah, C., Ardiansyah, D., & Khadrinur, H. (2023). Uji Validitas dan Reliabilitas: Pemahaman Mahasiswa Akuntansi Terhadap Matakuliah Accounting For Business atau Pengantar Akuntansi (Studi pada Mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Telkom Tahun Ajaran 2022/2023). *JURNAL PUBLIKASI ILMU EKONOMI DAN AKUNTANSI*, 3(2), 249–259.
- Salsabila Aqiyla Silmy, & Dedy Kurniawan. (2024). Evaluasi Usability Dan User Experience Pada Aplikasi Transportasi Online Lokal Berdasarkan Karakteristik Generasi Z Menggunakan Metode User Experience Questionnaire Dan Cognitive Walkthrough. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6), 4065–4081. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6.3537>
- Santoso, A. J., Hadi Wijoyo, S., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Bank Syariah Indonesia Mobile menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (Studi Kasus: KCP Trenggalek Sudirman 1). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 793–801. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sholikhin, M. P., Jonemaro, E. M. A., & Akbar, M. A. (2018). Evaluasi User Experience pada Game Left 4 Dead 2 Menggunakan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2619–2625. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1752>
- Subiyakto, A., Shifa, N., Sulhi, A., Kamal, R., & Huda, Q. M. (2021). Evaluasi Usabilitas Sebuah Situs Web Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, 15(1), 99–106.
- Wharton, C., Bradford, J., Jeffries, R., & Franzke, M. (1992). *Applying cognitive walkthroughs to more complex user interfaces*. 381–388. <https://doi.org/10.1145/142750.142864>