

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). *Easy & simple web programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Arifin, Y. (2016). *Pengenalan tentang persona*. School of Computer Science.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek* (Edisi revisi). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Assila, M., Oliveira, L., & Azzedine, H. (2016). Evaluating usability in mobile applications: A systematic review. *Journal of Usability Studies*, 11(2), 16-28.
- Aziz, F., Riana, D., & Mulyanto, J. D. (2020). Usability evaluation of the website services using the WEBUSE method (A case study: covid19.go.id).
- Azwar, S. (2000). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chiew, T. K., & Salim, S. S. (2014). Webuse: Website usability evaluation tool.
- Christianisa, E., Delima, R., & Herlina, T. (2014). Game edukasi bahasa Inggris menggunakan metode Goal Directed Design. *Informatika*, 10, 92–102.
- Debajyoti Sinha, Patra, K., & Dey, D. K. (2003). Modelling accelerated life test data by using a Bayesian approach. *Journal of the Royal Statistical Society Series C*, 52(2), 249–259.
- Dewangga Yohanes, O., Ambarwati, A., & Darujati, C. (2021). Pengembangan antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi ujian online menggunakan metode Goal-Directed Design.
- Frith, K. H. (2018). User experience design: The critical first step for app development. *Nursing Education Perspectives*, 40, 65–66. <https://doi.org/10.1097/01.NEP.0000000000000451>
- Garret, J. (2012). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond* (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
- Handoko, & Joosten. (2023). Penerapan metode WEBUSE dalam mengevaluasi situs Hypermart.co.id dan Transmartdelivery.co.id. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(2), 654–665.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User experience evaluation of student academic information system of higher education using user experience questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- H. B. Sutopo. (2002). *Metodologi penelitian kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- ISO 9241-11. (1998). *Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs)* (1st ed.). International Standards Office.
- ISO 9241-210. (2019). *Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*. Retrieved May 16, 2020, from <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-2:v1:en>
- Jacob Nielsen. (2012). Usability 101: Introduction to usability. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Kendall, K. E., & Kendall, J. E. (2003). *Analisis dan perancangan sistem*. Jakarta: PT Prenhallindo dan Pearson Education Asia Pte. Ltd.

- Kusuma, W. A., Noviasari, V., & Marthasari, G. I. (2016). Analisis usability dalam user experience pada sistem KRS-Online MM menggunakan USE Questionnaire. *JNTETI*, 5(4), 294–301.
- Larasati, N. (2010). *Teknik evaluasi usability pada aplikasi mobile*. Bandung: ITB Press.
- Lastiansah, H. (2012). *Metodologi penelitian sistem informasi*. Bandung: Alfabeta.
- Margono. (2004). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi My CIC layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi Figma. *Universitas Catur Insan Cendekia*, 208–219.
- Nielsen, J. (2000). *Designing web usability*. Indianapolis: New Riders.
- Oktaviani, D., Putra, M. A., & Sari, R. P. (2023). Evaluasi usability website pemerintah daerah menggunakan metode WEBUSE. *Jurnal Sistem Informasi*, 15(1), 45-58.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan aplikasi Figma dalam membangun UI/UX yang interaktif pada program studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.
- Purwaningsih, D. (2017). Pengembangan layanan publik berbasis e-government. *Jurnal Administrasi Publik*, 4(2), 123-134.
- Rahmadi, M. L. (2013). *Tips membuat website tanpa coding & langsung online*. Yogyakarta.
- Ridwan, M., Wicaksono, H., & Santoso, B. (2008). Analisis usability dalam pengembangan aplikasi berbasis web. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), 15-22.
- Sabariah, N., Denis, D., & Jatmiko, B. (2015). Evaluasi usability website pemerintahan daerah. *Jurnal Sistem Informasi*, 11(2), 85-92.
- Setiawan, I., & Wicaksono, B. (2020). Evaluasi user experience berbasis usability testing. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(3), 145-155.
- Sembiring, P. (2006). Teknologi informasi dan komunikasi dalam pelayanan publik. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 45-57.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Yustian, A. (2021). Implementasi Goal Directed Design pada pengembangan aplikasi. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9(2), 101-109.