

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Aswati, S., Mulyani, N., Siagian, Y., & Syah, A. Z. (2015). Peranan Sistem Informasi Dalam Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 79–86. http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download_file/1466
- Campus.quipper.com. (2022a). *Jurusan Ilmu Komputer*. <https://campus.quipper.com/majors/id-ilmu-komputer>
- Campus.quipper.com. (2022b). *Jurusan Ilmu Teknik*. <https://campus.quipper.com/majors/id-ilmu-teknik>
- Carolina, G. (2022). *Statistika Deskriptif: Pengertian, Rumus, dan Kegunaannya – Materi Matematika Kelas 12*. 19 Mei 2022. <https://www.zenius.net/blog/statistika-deskriptif>
- Deng, L., Turner, D. E., Gehling, R., & Prince, B. (2010). User experience, satisfaction, and continual usage intention of IT. *European Journal of Information Systems*, 19(1), 60–75. <https://doi.org/10.1057/ejis.2009.50>
- Dewantari, T. S. (2022). *Kenalan dengan Jurusan Teknik Informatika, Belajar Apa Saja Sih?* 29 Juni 2022. <https://www.brainacademy.id/blog/program-studi-teknik-informatika>
- Dworkin, S. L. (2012). Sample size policy for qualitative studies using in-depth interviews. *Archives of Sexual Behavior*, 41(6), 1319–1320. <https://doi.org/10.1007/s10508-012-0016-6>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (9th Ed). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gitajayanti, N. L. D., Satwika, I. P., & Paramitha, A. A. I. I. (2021). Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode Usability Testing. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 59.

<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31770>

- Hadi, S. (2011). *Metode Riset Evaluasi*. Laksbang Grafika.
- Hartmann, J. (2011). User Experience Monitoring: Über die Notwendigkeit geschäftskritische Online-Prozesse permanent zu überwachen. *I-Com*, 10(3), 59–62. <https://doi.org/10.1524/icom.2011.0035>
- Hartono, J. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi.
- Haryanto. (2020). Evaluasi pembelajaran; konsep dan manajemen. In *UNY Press* (Cet.1). UNY Press.
- Hassenzahl, M. (2010). Experience Design: Technology for All the Right Reasons. In *Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.2200/s00261ed1v01y201003hci008>
- Hestningsih, I. (n.d.). *Interaksi Manusia dan Komputer* (p. 55).
- Hidayatuloh, S., Kusumaningtyas, R. H., & Aziati, Y. (2021). Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Mobile Application E-Commerce Shopee Menggunakan Model Delone & Mclean. *Applied Information System and Management (AISM)*, 2(2), 77–80. <https://doi.org/10.15408/aism.v2i2.20159>
- Himawan, H., & Mangaras, Y. . (2020). *Buku Ajar Interface User Experience*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- ISO.org. (2010). *ISO 9241-210:2010 Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*. Maret 2010. <https://www.iso.org/standard/52075.html>
- KBBI.kemdikbud.go.id. (n.d.). *Definisi Evaluasi*. Online. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/evaluasi>
- Khari, Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2019). Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *CITEE*, 237–243.

- Kompas.com. (2021). *Mengenal Apa Itu Generasi Baby Boomers, X, Y, Z, Millenials, dan Alpha*.
<https://www.kompas.com/tren/read/2021/12/26/170000565/mengenal-apa-itu-generasi-baby-boomers-x-y-z-millenials-dan-alpha?page=all>
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2018). *Management Information Systems Managing The Digital Firm Fifteenth Edition*. In *Pearson*. Pearson.
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire. *LNCS*, 5298, 63–76.
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.472.3719&rep=rep1&type=pdf>
- Manurung, M. (2020). *Arti Efisien dalam Sebuah Aplikasi*. 23 Februari 2020.
<https://medium.com/@maxvania14/arti-efisien-dalam-sebuah-aplikasi-79472c19b8f7>
- Margono, S. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Cet.7)*. Rineka Cipta.
- 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>
- McHugh, M. L. (2012). Interrater reliability: the kappa statistic. *Biochem Med (Zagreb)*, 22(3), 276–282.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3900052/>
- Mustikaningtyas, B. A., Saputra, M. C., & Pinandito, A. (2016). Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya Dengan Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 188.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.201633194>
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2015). *Metodologi Penelitian (Cet.14)*. Bumi Aksara.
- Nielsen, J. (2012). *How Many Test Users in a Usability Study?* 3 Juni 2012.
<https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>

- O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2011). *Management Information Systems* (10th ed.). McGraw-Hill Irwin.
- Peraturan.bpk.go.id. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Prakoso, B. S., & Subriadi, A. P. (2018). User Experience on E-Government Online Services: A Case Study on The SIMPATIKA Service Application at The Ministry of Religious Affairs of Indonesia. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 67–76. <https://doi.org/10.25126/jitecs.20183152>
- Prehanto, D. R. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi* (Cet.1). Scopindo Media Pustaka.
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Pustaka Setia.
- Rauschenberger, M., Hindreks, A., & Thomaschewski, T. (2011). Benutzererlebnis bei Unternehmenssoftware: Ein Praxisbericht über die Umsetzung attraktiver Unternehmenssoftware [User experience in business software: A practice report about the implementation of attractive business software]. *Usability Professionals*, In Brau, H., Lehmann, A., Petrovic, K., Schroeder, M. C. (Eds.), 158–163.
- Rauschenberger, M., Schrepp, M., Perez-Cota, M., Olschner, S., & Thomaschewski, J. (2013). Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ). Example: Spanish Language Version. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2013.215>
- Romandhon, R., Setiyadi, D., & Efendi, B. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Implementasi Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA). *Journal of Economic, Management, Accounting and Technology*, 5(1), 107–119. <https://doi.org/10.32500/jematech.v5i1.2149>

- Sa'adah, L., Martadani, L., & Taqiyuddin, A. (2021). Analisis Perbedaan Kinerja Karyawan Pada Pt Surya Indah Food Multirasa Jombang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(2), 515.
- Saleh, A. M., Abuaddous, H. Y., Alansari, I. S., & Enaizan, O. (2022). The Evaluation of User Experience of Learning Management Systems Using UEQ. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(7), 145–162. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i07.29525>
- Sangadji, E. M., & Sopiah. (2010). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dalam Penelitian* (Ed.1). Andi.
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Yugo Kartono Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring user experience of the student-centered E-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 1–79.
- 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. www.ueq-online.org
- 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>
- Siregar, D. Y. (2017). *Indikator Pengukuran Kualitas Informasi dari DeLone McLean*. <https://e-journal.uajy.ac.id/11790/4/3TF07402.pdf>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sularsa, A., & Prihatmanto, A. S. (2015). Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 56–62.
- Universitaspertamina.ac.id. (2022). *Program Studi Teknik Lingkungan Universitas Pertamina*. <https://universitaspertamina.ac.id/prodi/teknik->

lingkungan

Widodo. (2007). *Teori Minat*. <https://eprints.umm.ac.id/38868/3/jiptumpp-gdl-rusmin-48960-3-babii.pdf>

Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Belajar.

Wieschnowsky, T., & Paulheim, H. (2011). A Visual Tool for Supporting Developers in Ontology-based Application Integration. *7th International Workshop on ...*
<http://www.heikopaulheim.com/docs/swese2011b.pdf> %5Cn<http://www.heikopaulheim.com/documents/swese2011b.pdf>

Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020762763>