

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbarullah, Suyanto, M., & Sukoco. (2019). Evaluasi User Experience Pada Sistem Informasi Akademik di STKIP PGRI Pacitan. *Jurnal Informatika*, 1573–1577.
- Chan, A., Maharani, M., & Tresna, P. W. (2017). Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Go-Jek Dan Grab (Studi Pada Konsumen Pt Go-Jek Dan Pt Grab Indonesia Di Dki Jakarta). *AdBispreneur*, 2(2).  
<https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v2i2.13183>
- Geasela, Y. M., Ranting, P.-, & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i2.3741>
- Handayani, V. (2021). DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY ( Studi Kasus : MIN 4 Jakarta ) ANALISIS DAN PERANCANGAN UI / UX APLIKASI E-LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY ( Studi Kasus : MIN 4 Jakarta ). *Teknik Informatika UIN Jakarta*, 2(4), 197.
- Hendra, S., & Miftahul, F. (2020). Analisis User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Stmik Palcomtech Palembang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire ( Ueq ). *Jurnal Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer*, 60.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). 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>
- Hidayanti, E. D. A. (2020). IMPLEMENTASI PROCESS MINING UNTUK EVALUASI USER EXPERIENCE PADA WEBSITE MENGGUNAKAN ALGORITMA FUZZY

- MINER. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 79.
- Janna, N. M. (2020). Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. *Artikel : Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar, 18210047*, 1–13.
- Khakim, M. L., Sharif, O. O., Prodi, S., Bisnis, M., Ekonomi, F., & Telkom, U. (2018). ANALISIS USER EXPERIENCE APLIKASI GO-JEK MENGGUNAKAN HEART METRICS. *E-Proceeding of Management*, 5(1), 189–194.
- Marien, S., Legrand, D., Ramdoyal, R., Nsenga, J., Ospina, G., Ramon, V., & Spinewine, A. (2019). A User-Centered Design And Usability Testing of A Web-Based Medication Reconciliation Integrated in An E-Health Network. *International Journal of Medical Informatics*, 126, 138–146.
- Nowakowski, M. (2020). Analysis and evaluation of information usefulness and user experience for content presentation in electronic media. *Procedia Computer Science*, 176, 3654–3664. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.021>
- Oleh, D., & Almas, L. (2021). *1442 H / 2021 M*.
- 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>
- Pontoh, G. R. I., & Arie S.M. Lumenta. (2016). Arsip Digital Dokumen Kontrak Berbasis Web Pada Pt. Abdi Pratama Perkasa. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(4), 24–33.
- Pratama, A. V., Dian, L. A., & Aini, Q. (2019). Analisis User Experience Aplikasi Academic Information System (AIS) Mobile Untuk User-Centered Metrics Menggunakan Heart Framework 405. *Junal Sistem Informasi*, 8(3), 405–412.
- Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*.
- Riski Nurida Rahmawati, I. M. N. (2019). ACTUAL USAGE PENGGUNAAN E-

- LEARNING DENGAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 127–136.
- Robbi, M. S. (2019). *Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web dengan Model Prototype pada SMPN 7 Kota Tangerang Selatan*. 2(4), 148–154.
- Rodden, K., Hutchinson, H., & Fu, X. (2010). Measuring the user experience on a large scale: User-centered metrics for web applications. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 4, 2395–2398.  
<https://doi.org/10.1145/1753326.1753687>
- Safitri, S. T., Kusumawardani, D. M., Wiguna, C., Supriyadi, D., & Yulita, I. (2020). *MEASUREMENT OF VALIDITY AND RELIABILITY OF CUSTOMER SATISFACTION QUESTIONER in E-BOARDING APPLICATIONS*. 16(1), 1–6.  
<https://doi.org/10.33480/pilar.v16i1.1069>
- Sakinah, N. E. (2019). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI. *Jurnal Politeknik Negeri Jakarta*, 16.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond human computer interaction (Fifth Edition)*. In *John Wiley & Sons, Inc.*
- Siregar, S. (2013). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS versi 17*.
- Sitijak, D. D. J. T., Maman, & Suwita, J. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Ipsikom*, 8(1).
- Sugiono, D. P. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiono, D. P. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tri Utami, O. V., Wiguna, C., & Kusumawardani, D. M. (2021). Implementasi dan Pengukuran Pengalaman Pengguna Sistem Informasi Rehabilitasi Korban Penyalahgunaan Napza Menggunakan Heart Framework. *Sistemasi*, 10(2), 460.  
<https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1304>

Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). Pengukuran User Experience Pada E-Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Mantik Penusa*, 2(2), 146–151.