

DAFTAR PUSTAKA

- Asdarianto, Z. (2017). Perancangan User Experience Pebisnis Pada Sistem Pemasaran Waralaba Produk UMKM Menggunakan Metode Five Planes [skripsi]. Bogor: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pertanian Bogor.
- Doody, S. (2016). Free Guide: 35 Questions for User Research Interviews. [dokumen].
http://s3.amazonaws.com/convertkit/landing_pages/incentives/000/202/798/original/UserResearch_Guide_By_Sarah_Doody.01.pdf?1493315874.
Diakses 27 April 2019.
- Garrett, J. J. (2011). The Elements Of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, 2nd ed. Berkeley, United States: New Riders.
- Gube, J. (2015). What Is User Experience Design?. Overview, Tools And Resource. Retrieved November 17,2015, from <http://www.smashingmagazine.com/2010/10/whatis-user-experience-design-overview-tools-andresources/>
- Hartson, R., & Pyla, P. (2012). The UX Book Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience. Waltham: Elsevier, Inc.
- ISO 9241-210:2010. (2009), 2010.
- Janu, S., Rini I., & Ratna, S. (2018). User Experience (UX) Dalam Pemanfaatan Fasilitas Informal Learning Space (ILS) Perpustakaan, jurnal Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Vol. 14 No. 1, Juni 2018, Hlm. 26-34.
- Lestari, P. N., Santosa, P. I., & Ferdiana, R. (2016). Pengukuran Pengalaman Pengguna Dalam Menggunakan Sistem Informasi Akademik. Sentika, 2016(Sentika), 18-19
- Marsh, J. (2015). UX for Beginners. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Mifsud, J. (2015). Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System. [terhubung berkala]. <http://usabilitygeek.com/usability-metrics-a-guide-to-quantify-system-usability/>. Diakses 20 April 2019.
- Murdiono, R. A, Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online, jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 2, No. 5, Mei 2018, Hlm. 2078-2085.
- Nadhirah, A. S. (2014). Perancangan Mobile User Experience Aplikasi Visit Puncak untuk Perkiraan Kunjungan Wisatawan Kawasan Puncak

- Kabupaten Bogor [skripsi]. Bogor: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pertanian Bogor.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2002). *Interaction design : beyond human-computer interaction*, America: John Willey&Sons, 2002.
- Putranto, R. A. (2018). Perancangan Purwarupa Mobile User Experience Aplikasi Pemandu Perjalanan Commuter Line Untuk Tunarungu Menggunakan Metode Hartson – Pyla [skripsi]. Bogor: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pertanian Bogor.
- Satzinger John W., R. B. (2012). *Introduction To Systems Analysis And Design: An Agile, Iterative Approach*. Paperback.
- Tim Penyusun Fakultas Teknik UNJ. (2015). *Buku Panduan Penyusunan Skripsi dan Non Skripsi*. Jakarta: Gedung L, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Treder, M. (2013). *UX Design for Startups*. Polandia: UXPin.
- Usability.gov.(n.d.).Task scenario. [terhubung berkala]. <https://www.usability.gov/what-and-why/glossary/task-scenario.html>. Diakses 28 April 2019.
- Zulfikar, M. (2017). Penerapan Konsep User Experience (UX) Pada Perancangan Dashboard Profil Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Nielsen, J. (2000, Maret 19). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Retrieved 2019, Mei 6 from nngroup.com: <https://www.nngroup.com/articles/tenusability-heuristics/>