

DAFTAR PUSTAKA

- Bevan, N., Carter, J. & Harker, S.S. (2015). *ISO 9241-11 revised: What have we learnt about usability since 1998?. Human Computer Interaction, Part 1.* <https://www.researchgate.net/>. Diakses 15 April 2019.
- Churruca S. 2013. *Interaction to User Personas* (Internet). <http://www.ux-lady.com/introduction-to-userpersonas/>. Diakses pada 26 April 2019.
- 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.
- Hartson, R., & Pyla, P. (2012). *The UX Book Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Waltham: Elsevier, Inc.
- Hasan, A. I. (2015). Penerapan Konsep Desain User Experience (UX) pada Aplikasi Manajemen Dokumentasi Pengiriman dan Notifikasi Surat Resmi Berbasis Web dan Android di Universitas Negeri Jakarta [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Leonardo, & Kristiani, E. (2015). Analisis Dan Perancangan *Website* Profil Perusahaan Therapie Dengan Metode *User Experience* (UX). *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 4(15): 8.
- 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.
- 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.
- 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/>

- Putri, W. W. (2016). *Perancangan User Experience Franchisee Pada Sistem Penawaran Waralaba UMKM Menggunakan Metode The Wheel* [skripsi]. Bogor: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pertanian Bogor.
- Ridwansyah, N. (2018). *Desain Interekasi Aplikasi Go Tawangmangun (GOTW) Untuk Perkiraan Kunjungan Wisatawan Dengan Metode Hartson-Pyla* [Tugas Akhir]. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isal, R. Y., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment. *The Journal of Educators Online-JEO*, 13(1):58-79.
- Satzinger John W., R. B. (2012). *Introduction To Systems Analysis And Design : An Agile, Iterative Approach*. Paperback.
- Sauro, J. (2011). What is a Good Task-Completion Rate?. [terhubung berkala]. <https://measuringu.com/task-completion/>. Diakses 27 April 2019.
- Schrepp, M. (2015). *User Experience Questionnaire Handbook*. [dokumen]. http://www.ueq-online.org/#pkg_1268. Diakses 27 April 2019.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2011). *Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios*. Berlin: Springer-Verlag.
- Tim Penyusun Fakultas Teknik UNJ. (2015). *Buku Panduan Penyusunan Skripsi dan Non Skripsi*. Jakarta: Gedung L, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Tim Penyusun Fakultas Teknik UNJ. (2015). *Pedoman Akademik Fakultas Teknik (FT) Universitas Negeri Jakarta*. 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.