

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Crawford, J. (2000). *Evaluation of Libraries and Information Services, the association for information management and information management international*. London: Aslib.
- Djali. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ghiffary, M. N. E., Susanto, T. D., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi *Mobile* Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1):2337-3520.
- Hadi, S. (2011). *Metode Riset Evaluasi*. Yogyakarta: Lakbang Grafika.
- Hartson, R. & Pyla, P. S. (2012). *The UX Book Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Waltham: Elsevier Inc.
- Miller, L. (2015). *The Practitioner's Guide to User Experience Design*. New York: General Assembly Space Inc.
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Diambil dari Nielsen Norman Group: <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>. Diakses 4 April 2019.
- Nugraheny, D. 2016. Analisis *User Interface* dan *User Experience* pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. [Prosiding] Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Kedirgantaraan; Yogyakarta, 26 November 2016. Hlm 183-187.
- Parush, A. (2015). *Conceptual Design For Interactive Systems*. Waltham: Elsevier Inc.
- Purbadian, Y. (2016). *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Rahardjo, C. P., Prayanto, W. H., & Yudani, H. D. (2015). Studi Analisa Efektivitas *User Interface* pada *Home Page* Kaskus.co.id. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6):1-13.
- Saputra, W. & Purnama, B. E. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(2):60-67.
- Sastry, H. G., Reddy, L. K., & Manjunath, G. (2011). User interface design challenges for digital libraries. *International Journal of Computer Applications*, 15(6):7-13.
- Sauro, J. (2011). What Is A Good Task – Completion Rate?. [terhubung berkala]. Diambil dari: <https://measuringu.com/task-completion/>. Diakses 2 April 2019.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2011). *Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios*. Berlin: Springer-Verlag.
- Stackoverflow.com. Developer Survey Results 2017. [terhubung berkala]. Diambil dari: <https://insights.stackoverflow.com/survey/2017>. Diakses 23 Maret 2019.
- Usability.gov. (n.d.). Task scenario. [terhubung berkala]. Diambil dari: <https://www.usability.gov/what-and-why/glossary/task-scenario.html>. Diakses 25 Maret 2019.
- Wahana Komputer. (2010). *Panduan Belajar MySQL Database Server*. Jakarta: Media Kita.
- Widodo, D. R. 2018. Redesain *User Interface* Sistem Informasi Akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta [Skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
- Zulfikar, M. 2017. Penerapan Konsep User Experience (UX) Pada Perancangan Dashboard Profil Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.