

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2008. *Standar Pengembangan Kelompok Kerja Guru (KKG) Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- 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-experiencedesign-overview-tools-andresources/>
- Hartson, R., & Pyla, P. 2012. *The UX Book Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Waltham: Elsevier, Inc.
- ISO 9241-210:2019.
- Lastiansah, Sena. 2012. *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Leavitt, Dkk. 2006. *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*. United States : Health and Human Services Department.
- 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-aguide-to-quantify-system-usability/>. Diakses 20 April 2019.
- Nielsen, J. 2000, Maret 19. *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Diambil dari nngroup.com: <https://www.nngroup.com/articles/tenusability-heuristics/>. Diakses pada 6 Mei 2019.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. 2002. *Interaction design : Beyond Humancomputer 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.

- 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.
- Romney, Marshal B., dan Paul John Steinbart. 2015. *Accounting Information System 13th ed.* England: Pearson Educational Limited.
- Saondi Ondi, Arris Suherman. 2010. *Etika Profesi Keguruan.* Bandung: PT Refika Aditama.
- Satzinger John W., R. B. 2012. *Introduction To Systems Analysis And Design: An Agile, Iterative Approach.* Paperback.
- Susanto, Azhar. 2013. *Sistem Informasi Manajemen.* Bandung: Lingga Jaya.
- Treder, M. 2013. *UX Design for Startups.* Polandia: UXPin.
- Willinsky, John. 2006. *The Access Principle: The Case for Open Access to Research and Scholarship.* Cambridge: MIT Press.
- Zuhdan, dkk. 2011. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP.* Program Pascasarjana UNY.
- Zulfikar, M. 2017. *Penerapan Konsep User Experience (UX) Pada Perancangan Dashboard Profil Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta* [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.