

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2023). Transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116.
- Kusumo, R. H. P. (2022). *Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- Kusumo, R. H. P., Suranto, B., & Eng, M. S. (2023). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *AUTOMATA*, 4(1).
- Luthfi, A., Adinegoro, T., Rokhmawati, R. I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(11). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nielsen, J. (2000). *Why you only need to test with 5 users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to usability*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Noor, A., & Hadisaputro, E. L. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode User Experience Questionnaire . *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 672–677.
- Panggabean, A. N. (2017). Memahami dan Mengelola Transformasi Digital. *Trakia Journal of Science*, 15(Suppl.1), 388–393. <https://doi.org/10.15547/tjs.2017.s.01.065>
- Prayoga, A., Kusuma, C. W., Christy, M., & Andika, R. (2023). Analisis User Experience Jogjakarta Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(1), 53–60.
- Puspitasari, A. N., & Ferdinand, A. T. (2011). *Analisis Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Untuk Mendorong Minat Beli Ulang (Studi pada Pengguna Nokia di Semarang)* [Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro]. <https://eprints.undip.ac.id/29487/1/Skripsi010.pdf>

- Putra, R. A. (2018). Peran Teknologi Digital Dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur. *Journal of Islamic Science and Technology*, 4(1).
- Raffi Fadli, M., & Wibawanto, W. S. (2020). User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User-Centered Design Approach. *Arty: Journal of Visual Arts*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Sari, D. P., & Indrawati, I. (2020). Usability Testing pada Aplikasi Pembelajaran untuk Mengidentifikasi Masalah Navigasi. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 15(2), 78–85.
- Satya Fadzana, M., & Agus Diartono, D. (2024). Pengaruh User Experience (UX) Design Terhadap Kemudahan Pengguna dalam Menggunakan Aplikasi TIX ID. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(3).
- Savitri, A. D., & Ratnasari, C. I. (2023). Implementasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna pada UII. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*.
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook* (Vol. 11). <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2815.0245>
- Wijaya, A., & Andry, J. F. (2020). Perancangan Aplikasi E-logbook Studi Kasus: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. *ULTIMA InfoSys*, 9(1), 63.
- Wiratama, A. (2017). Pengujian Usability dalam Pengembangan Sistem. *Jurnal Sistem Informasi*.
- Yumarlin, M. Z. (2016). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (Sekawan) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Informasi Interaktif*, 1(1).