

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyura. (2019). Analisis *User Experience* Sebagai Kerangka Acuan Untuk Mengukur Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi *Mobile Whatsapp* (Studi Kasus Pada Mahasiswa PTI FTK Uin Ar-Raniry Banda Aceh). *Pendidikan Teknologi Informasi*, 1-92.
- Covid19.go.id. (2021). Analisis Data COVID-19 Indonesia (Update Per 16 Mei 2021). Tersedia di : <https://covid19.go.id/>
- Fitriana, D. E. (2020). Analisis *User Experience* (UX) Fitur *Marketplace* Facebook. *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, 8, 47-66.
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis *Multivariate* Dengan Program *IBM SPSS 25* (9th Ed). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guo, F. (2012). More Than Usability: The Four Elements of User Experience. Dikutip 16 Juni 2021 dari : https://www.uxmatters.com/authors/archives/2009/10/frank_guo.php
- IDI. (2018). TELEMEDISIN : Rekomendasi Ikatan Dokter Indonesia untuk masa depan Digitalisasi kesehatan di Indonesia. 1-64.
- Irsan, M. (2015). Rancang Bangun Aplikasi *Mobile Notifikasi* Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja di Instansi Pemerintah. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 3, 1-6.
- Irwansyah, E., & Moniaga, J. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta (<https://onesearch.id/Record/IOS6.INLIS000000000024848/Description>).
- Izzati, V. A. (2020). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Kesehatan Halodoc Melalui Model *End User Computing Satisfaction* Selama Masa Pandemi Covid-19. 1-16. <https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/7139>
- Katadata.co.id. (2019). Aplikasi Kesehatan yang digunakan Kaum Urban. (S. Fitra, Ed.) Tersedia di: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/12/10/ini-aplikasi-kesehatan-andalan-kaum-urban>.

- Lubis, Z. I. (2020). Analisis Kualitatif Penggunaan *Telemedicine* sebagai Solusi Pelayanan Kesehatan di Indonesia pada Masa Pandemi COVID-19. *PhysioHS*, 76-82.
- Munthe, R. D. (2018). Analisis *User Experience* Aplikasi *Mobile* Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679-2688. Tersedia di: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nielsen. J (2019). *Usability 101: Introduction to Usability*. Tersedia di : <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/> (Dikutip 19 juni 2022)
- Novia Fanny Salsabila, H. M.-Z. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi *Mobile Messenger* Menggunakan Metode *UX Curve* (Studi Kasus pada Aplikasi LINE dan WhatsApp). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Komputer*, 2, 6526-6537.
- Praditya, L. I., & Arwani, I. (2021). Identifikasi Masalah *Usability* pada Aplikasi *Mobile* Halodoc dengan Menggunakan Metode *Usability Testing*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5, 3678-3687.
- Suharman, M., & Rohmat, G. (2021). Analisis *Usability* dan *User Experience* Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Menggunakan *System Usability Scale* dan *User Experience Questionnaire*. *Jurnal Siliwangi*, 7, 1-8.
- Sujarweni. (2014). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Taherdoost, H. (2016). *Validity and Realibility of the research instrument how to test the validation of a questionnaire/survey in a research*. *International Journal of Academic Research in Management*, 28-33.