

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2019). Analisis Aplikasi *Mobile* Transportasi *Online* Menggunakan *User Experience Questionnaire* pada Era Milenial dan Z. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 9(2), 204.
- Adinegoro, A. L. T., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (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), 5862–5870.
- Kurniawan. (2015). Pengertian Analisis dari beberapa ahli. www.gurupendidikan.co.id. (Diakses pada tanggal 25 Mei 2021).
- Lee, R. (2019). Shopee — UX Case Study. UX PLANET. <https://uxplanet.org/shopee-ux-case-study-5bbad89e253a>. (Diakses pada tanggal 2 Juni 2021)
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. BANDUNG: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Andi Prastowo, (2019), *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Andi Prastowo, (2019), *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Adhy, S., Noranita, B., Kusumaningrum, R., Wirawan, P. W., Prasetya, D.

- D., & Zaki, F. (2017). *Usability testing of weather monitoring on a web application. 2017 1st International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS)*, 131–136. <https://doi.org/10.1109/ICICOS.2017.8276350>
- Garrett, Jesse James. 2011. *The Elements of User Experience. California: New Rider*
- Akbar M. R. F., 2021, Analisis *UI/UX* untuk Perancangan Ulang Front-End Web *Smart-SITA* dengan Metode *UCD* dan *UEQ*, Tugas Akhir, Universitas Dinamika
- M. Siregar And I. Permana, "Rancang Bangun Aplikasi Berbasis *Mobile* Untuk Navigasi," *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, Vol. 2, No. 1, Pp. 82-94, 2016.
- Purnama, Rangsang. (2010). *Pemrograman J2ME Tingkat Dasar*, Surabaya: PT. Gitamedia.
- Purnama, Rangsang. (2010). *Pemrograman J2ME Tingkat Dasar*, Surabaya: PT. Gitamedia.
- Dewi, F. K., & Ariyanti, M. (2020). Perbandingan *User Experience* Aplikasi *Digital Wallet* (Pengguna Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja) Pada Mahasiswa Bandung. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 19(2), 111–129. <https://doi.org/10.12695/jmt.2020.19.2.1>.
- Schrepp, M. and *Questionnaire*, U. E. (2019) ‘*User Experience Questionnaire Handbook*’, pp. 1–15.
- Rofni Wulandari, I., & Dwi Farida, L. (2018). Pengukuran *User Experience* pada *E-Learning* di Lingkungan Universitas Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(August 2018), 146–151.
- Ridwan. (2015). *Pengertian Non Probability Sampling dan Jenis-jenisnya*. Retrieved from

<https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertiannonprobability-sampling.html>

Arikunto, 2012, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta.