

DAFTAR PUSTAKA

- Anang, R. (2016). Komunikasi antar budaya: mengubah persepsi dan sikap dalam meningkatkan kreatifitas manusia. In *CV Pustaka Setia*. <http://eprints.ums.ac.id/85776/> (Diakses tanggal 11 Juli 2022)
- Arifin, S., & Maharani, L. (2021). *Assessing User Experience of a Mobile Application Using Usability Questionnaire Method. Applied Information System and Management (AISM)*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.15408/aism.v4i1.20265> (Diakses tanggal 2 Juni 2022)
- Ayudhitama, A. P., & Pujiyanto, U. (2020). Analisa Kualitas Dan Usability Berdasarkan Persepsi Pada Website Shopee. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(1), 61–70. <https://doi.org/10.33795/jip.v6i1.275> (Diakses tanggal 11 Juli 2022)
- Derisma. (2020). *The usability analysis online learning site for supporting computer programming course using System Usability Scale (SUS) in a university. International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(9), 182–195. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i09.13123> (Diakses tanggal 13 Juni 2022)
- Dissanayake, N. R., & Dias, G. K. A. (2018). Rich Web-based Applications: An Umbrella Term with a Definition and Taxonomies for Development Techniques and Technologies. *International Journal of Future Computer and Communication*, 7(1), 14–20. <https://doi.org/10.18178/ijfcc.2018.7.1.513> (Diakses tanggal 12 Juli 2022)
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). *Juisi*, 02(01), 49–55. <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115> (Diakses tanggal 10 Mei 2022)
- Heimgärtner, R. (2013). Intercultural User Interface Design. In *Emerging Research and Trends in Interactivity and the Human-Computer Interface. Information Science Reference* (an Imprint of IGI Global). <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4623-0.ch001> (Diakses tanggal 13 Juli 2022)
- Krawiec, L., & Dudycz, H. (2020). *A comparison of heuristics applied for studying the usability of websites. Procedia Computer Science*, 176, 3571–3580. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.029> (Diakses 17 Agustus 2022)
- Kusumawardhana, I. M. H., Wardani, N. H., Reza, A., & Perdanakusuma. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7708–7716.
- Marbun, S. L. (2019). Persepsi Mahasiswa Tentang Gaya Komunikasi Politik Presiden Joko Widodo Melalui Aplikasi Youtube. 63. <http://repository.uma.ac.id/handle/123456789/10906> (Diakses tanggal 12 Juli 2022)
- Molich, R. (2020). *ISO's dialogue principles (2020)*. <https://www.dialogdesign.dk/isos-dialogue-principles-2019/> (Diakses tanggal 13 Juli 2022)
- Prabowo, D. P., Yanuarsari, D. H., & Pramunendar, R. A. (2020). Persepsi User Experience Terhadap Aplikasi Pesan Antar Makanan Online (Studi Kasus Pengguna Aplikasi Madhang.id). *Jurnal Informatika Upgris*, 6(1). <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i1.5784> (Diakses tanggal 12 Juli 2022)

- Qisthy Maulidya. (2020). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Aplikasi Berbasis Android "Digital Library UHN" di Perpustakaan Universitas HKBP Nommensen Medan. 1(3)*, 82–91.
- Rahmadi, M. (2013). Tips Membuat Website Tanpa Coding & Langsung Online. *Online*.
- RAKHMAT, J. (2013). *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Robert Kazmi. (2021). *5 Characteristics of Winning Mobile Apps*. desain visual aplikasi menyesuaikan layar smartphone pengguna
- Rutberg, S., & Bouikidis, C. D. (2018). *Focusing on the Fundamentals: A Simplistic Differentiation Between Qualitative and Quantitative Research. Nephrology Nursing Journal : Journal of the American Nephrology Nurses' Association, 45(2)*, 209–212.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Alfabeta, CV.*, 246.
- Umdatur Rosyidah, Kusriani, & Henderi. (2018). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Simpatika Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi. *Sensitek*, 362–367.
- Wahyuni, A. S., & Dewi, A. O. . (2018). Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (User Interface) Aplikasi Perpustakaan Digital "iJogja" Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Perpustakaan, VII(1)*, 21–30.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/22810> (Diakses tanggal 13 Juli 2022)
- Yumarlin MZ. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Informasi Interaktif, 1(1)*, 34–43.
<http://www.e-journal.janabadra.ac.id/index.php/informasiinteraktif/article/view/345> (Diakses tanggal 16 Juni 2022)