

DAFTAR PUSTAKA

- Asdarianto, Z. (2017). *Perancangan User Experience Pebisnis Pada Sistem Pemasaran Waralaba Produk Umkm Menggunakan Metode Five Planes*. 87.
- Jurnal entrepreneur.2017. “Pentingnya Website untuk Perkembangan Bisnis Anda”
<https://www.jurnal.id/id/blog/2017-pentingnya-website-untuk-perkembangan-bisnis-anda>. Diakses pada 4 Oktober 2021.
- Mardzotillah, Q. & Ridwan, M. (2020) *Sistem Tracer Study Dan Persebaran Alumni Berbasis Web Di Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang*. Vol. 8 No. 1
- Neil, T. (n.d.). Stakeholder Interview Template. Retrieved March 18, 2020, from <https://www.uxapprentice.com/resources/stakeholder-interview-template/> diakses pada 15 Januari 2022.
- Oktavitantri, D. P. (2018). *Pengembangan Saber Pungli Dengan Framework Five Planes User Experience Elements*. 48.
- Persada, A. G. (2017). *Interaksi Manusia Dan Komputer*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Rakhman, M. A. & Saputra, E. H. (2019) Pembuatan Aplikasi Layanan Kustomisasi Landing Page Berbasis Web. Vol 4, No 1 (2016)
- Sewindu, Putro, dkk (2019) *Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul*. Vol. 6, No. 1, Januari 2019 ISSN: 2460-4259.

- Sidik, Achmad, dkk (2017) *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Citra Raya*. Vol. 7 No. 1 Maret 2017. ISSN 2088-1762
- Solichuddin, R.B. & Wahyuni, E.G. (2021) *Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi*. Vol 2, No 2 (2021).
- Sharidevy Anggira.2022. “Panduan Google Analytics yang Mudah untuk Pemula” <https://lingkaran.co/blog/panduan-google-analytics>, diakses pada 15 Januari 2022.
- Umar, R., Ifanin, A., Ammatulloh, F., & Anggriani, M. (2020). *Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi, 4(1), 173–178. <https://doi.org/10.46880/jmika.v4i2.191>
- Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). *Pengukuran User Experience Pada E-Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. Jurnal Mantik Penusa, 2(2), 146–151.
- Wijaya, R.W dkk (2020) *Perancangan ui/ux pada game edukasi etika nisa dan Nasa untuk anak berbasis mobile*. Vol.6, No.2.