

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Hinderks, "UEQ-Online," 2018. Available: [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org).
- Achmad, J. P., Brata, K. C., & Fanani, L. 2021. *Perancangan User Experience Aplikasi Publikasi Buku Digital menggunakan Metode Five Planes*. 5(4), 1322–1328.
- Asdarianto, Z. 2017. *Perancangan User Experience Pebisnis Pada Sistem Pemasaran Waralaba Produk Umkm Menggunakan Metode Five Planes*. 87.
- Bau, R. T. R., & Setyanto, A. (2020). Adaptasi Skala User Experience Questionnaire Dalam Pengujian User Experience Sistem Repositori. *Respati*, 15(1), 37-42.
- Brilianto, N. 2019. *Mengenal Metode The Elements of User Experience ala J.J. Garrett*. [Online] Available at: [https://medium.com/@nanda\\_bril/mengenal-metode-the-elements-of-userexperience-ala-j-j-garrett-part-1-137426bc6151](https://medium.com/@nanda_bril/mengenal-metode-the-elements-of-userexperience-ala-j-j-garrett-part-1-137426bc6151)
- Hardiansyah L., Iskandar K., Harliana. 2019. *Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes*. *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS* Vol.01, No.01, Mei 2019, pp. 11~21
- Henim, S. R., & Sari, R. P. 2020. *Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire*. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69-78.
- Jainuri, N., & Hermilasari, Y. 2021. *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Mobile Point of Sale pada Outlet Makaroni Judes Berbasis Android*. *J. IPSIKOM*,

9(2), 44-52.

Lastiansah, Sena. 2020. *Pengertian User Interfaces*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Made, N., Aditya, B., Nashar, J., & Jaya, U. 2022. *Penerapan Metode PIECES Framework Pada Tingkat Kepuasan Sistem Informasi Layanan Aplikasi Myindihome*. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)* Hal: 325–, 332(3), 325–332. <https://doi.org/10.30865/json.v3i3.3964>

Nursani, N., Arifin, R., & Hufron, M. (2019). Analisis Pengaruh Kepercayaan, Keamanan, Harga, Kualitas Pelayanan, dan Persepsi Akan Resiko Terhadap Keputusan Pembelian Pada Konsumen E-Commerce Melalui Shopee (Studi Pada Mahasiswa UNISMA). *E-JRM: Elektronik Jurnal Riset Manajemen*, 8(09).

Oktavitantri, D. P. 2018. *Pengembangan Saber Pungli dengan Framework Five Planes User Experience Elements*.

Pamungkas, G. N. A. 2018. *User Experience Pada Desain Aplikasi Booking Personal Photographer Dengan Penerapan UX Heuristic Principles*.

Persada, A. G. 2017. *Interaksi Manusia Dan Komputer*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Schrepp, M. 2019. *User Experience Questionnaire Handbook - All you need to know how to apply the UEQ succesfully in your project*.

Wijaya, A. R., Insanudin, E., & Susanti, F. 2020. *Perancangan Ui/ux Pada Game Edukasi Etika Nisa Dan Nasa Untuk Anak Berbasis Mobile*. *eProceedings of Applied Science*, 6(3).

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).