

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyan, W., S. Septiawan., & A. Aulya. 2020. *Perancangan website Sebagai mediainformasi dan peningkatan citra pada smk Dewi Sartika Tangerang*. Jurnal Teknolgi Terpadu, 6 (2). Hal. 79 – 88.
- Asdarianto, Z. 2017. *Perancangan User Experience Pebisnis Pada Sistem Pemasaran Waralaba Produk Umkm Menggunakan Metode Five Planes*. 87. Skripsi dari Departemen Ilmu Komputer, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pertanian Bogor, Bogor.
- Febrianto, F., & W. Andhika. 2021. *Penggunaan Metode User Persona Dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System*. Jurnal Syntax Admiration, 2(7). Hal. 1245 – 1256.
- Hadi, A.P & F.A. Rokhman. 2020. *Implementasi Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Pondok Pesantren Putra-Putri Addainuriyah 2 Semarang*. Jurnal Ilmiah Komputer Grafis, 13 (1). Hal. 39 – 49.
- Hardiansyah, L., K. Iskandar., dan Harliana., 2019. *Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes*. Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS, 1(1). Hal. 11 – 21.
- Kriswanto, Y.R. 2020. *Penerapan Arsitektur Informasi Pada Digital Library*. Jurnal Pustaka Budaya, 7 (2). Hal. 75 – 90.
- Kurniawan, F. 2019. *“E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian”*. Dalam Jurnal Olahraga Prestasi, 15 (2). Hal. 61 - 66.
- Manhas, J. 2017. *Initial framework for website design and development*. International Journal of Information Technology, 9(4). Hal 363 – 375.
- Oktavitantri, D.P. 2018. *Pengembangan Saber Pungli Dengan Framework Five Planes User Experience Elements*. 48. Skripsi dari Departemen Ilmu Komputer, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pertanian Bogor, Bogor.

- Pertiwi, W. K. 2017. Menakar Potensi eSport di Indonesia. [“https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/menakar-potensi-eSport-di-indonesia/”](https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/menakar-potensi-eSport-di-indonesia/)
- Prasena, R.R. & H. Sama. 2020. *Studi Komparasi Pengembangan Website Dengan Framework Codeigniter Dan Laravel*. “journal.uib.ac.id” Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology, 1 (1). Hal. 613 – 621.
- Prasetya, M.R.A. & H.H. Wijaya. 2021. *Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif Atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Definisi Dan Regulasi Di Indonesia*. Journal of Sport Science and Physical Education, 2 (2). Hal. 18 – 27.
- Prasetyo, A. E., 2017. Penonton ESport Lebih Banyak dari Olahraga Tradisional. [“https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-eSport-di-atas-olahraga/”](https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-eSport-di-atas-olahraga/)
- Putro, S., Kusriani., & M. P. Kurniawan. 2019. *Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul*. Citec Journal, 6 (1). Hal. 27 – 37.
- Rahayuda, S. 2021. *Evaluasi Penggunaan Framework Laravel Pada E-government Menggunakan ISO/IEC 25010:2011*. Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi, 19(1).
- Sellmer, M. 2017. *Evaluating the Information Architecture of Digital Museums*. Tesis Master of Library and Information Studies, University of Alberta.
- Spencer, D. 2010. *A Practical Guide to Information Architecture*. 2nd ed. United Kingdom: Five Simple Steps.
- Wijaya, R.W dkk. 2020. *Perancangan Ui/Ux Pada Game Edukasi Etika Nisa Dan Nasa Untuk Anak Berbasis Mobile*. e-Proceeding of Applied Science, 6 (2). Hal. 4316 – 4322.
- 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). Hal. 146 – 151.
- Setyanto A. & Bau RL RT. 2020. *Adaptasi Skala User Experience Questionnaire Dalam Pengujian User Experience Sistem Repositori*. Jurnal Teknologi Informasi, 15(1). Hal. 37-42.