

DAFTAR PUSTAKA

- Aljawiy, A. Y. (2016). *Pengujian Perangkat Lunak Game Flash The- Utans Untuk Melakukan Penjaminan Kualitas Terhadap Tingkat Usability Game*. 1(1), 1–8.
- Angesti, F., Jonemaro, E. M. A., & Arwani, I. (2018). Evaluasi Usability Mobile Game Pokemon Go Menggunakan Metode Heuristic. In *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN (Vol. 2, Issue 12, pp. 6082–6086). <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3303>
- Farouqi, M. I., Aknuranda, I., & Herlambang, A. D. (2018). Evaluasi Usability pada Aplikasi Go-Jek Dengan Menggunakan Metode Pengujian Usability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(10), 3150–3156. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/2396/947/>
- Hidayat, W., Ranius, A. Y., & Ependi, U. (2014). Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs Web Pemerintahan Kota Prabumulih. *Teknik Informatika*, 1–12.
- Jauhari, M., Perkasa, J., Brata, K. C., & Adams, E. M. (2019). Analisis Usability dan Rekomendasi Tampilan pada Game Mobile dengan Kategori Third Person Shooter Menggunakan Metode Heuristic Evaluation (Studi Kasus Game Mobile Rules Of Survival). 3(8), 7800–7808. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Khasanah, F. N., Murdowo, S., Informatika, T., Bina, U., Beta, P., & Fungsional, P. N. (2019). Pengujian Beta Pada Aplikasi Game Edukasi. *Infokam*, 15(2), 83–89.
- Rizky, & Pudrianisa, S. L. G. (2019). Pengujian Usability Pada Tangible Game Sebagai Media Promosi. *Infos*, 2(1), 13–19.
- Rosyidi, F. A., Wijoyo, S. H., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi Usability Pada Game Dota 2 Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. 3(7), 7014–7021.

Saputra, E., Mazalisa, Z., & Andryani, R. (2014). Usability Testing Untuk Mengukur Penggunaan Website Inspektorat Kota Palembang. *Jurnal Teknik Informatika*, 12, 1–9.