

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguno, R., 2016., *Analisis User Interface dan User Experience Menggunakan Metode GOMS Analysis pada Website Jual-Beli. Study Kasus : Tokopedia.com*. Skripsi. Yogyakarta : STMIK AKAKOM
- Astuti, I., Kusuma, A. W., dan Ardiansyah, F., 2014., *Analisis Usability homepage Situs Web Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Menggunakan Metode Think-Aloud*. Jurnal Pustakawan Indonesia Vol. 15 No. 1-2
- Card, S. M., Thomas, P., dan Newell., 1983., *The Psychology of Human Computer Interaction*. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates
- Cronin Jr, J. J., & Taylor, S. A., 1994., *SERVPERF versus SERVQUAL: reconciling performance-based and perceptions-minus-expectations measurement of service quality*. The Journal of marketing, 125-131.
- Galitz, W. O., 2002., *The Essential Guide to User Interface Design Second Edition*. Jogn Wiley & Sons Inc. Canada.
- Ekhomawaty, F., 2012., *Pengaruh Promosi dan Diferensiasi Citra terhadap Minat Masyarakat Menjadi Muzakki pada Rumah Zakat Indonesia Cabang Semarang* (Doctoral dissertation, IAIN Walisongo).
- Garret, J.J., 2011., *The Elements of User Experience : User-Centered Design for The Web and Beyond. Second Edition* . New Riders. Berkeley.
- Himawan, S.S., dan Saefulah. A., 2014., *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif*. Jurnal Scientific Of Informatics, Vol. 1, No. 1. Tangerang : STMIK Raharja
- International Organization for Standardization (ISO)., 2009., *Ergonomics of Human System Interaction – Part 210 : Human-centered design for interactive system*. Switzerland : SO FDIS 9241-210
- Kresnawan, P., Arthana, R. K., dan Darmawiguna, G. M., 2016., *Analisa Usability pada Website UNDIKSHA dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Teknik Informatika Vol. 5 No. 2. Bali : Universitas Pendidikan Ganesha
- NIELSEN, J., 1993., *Usability engineering*. Boston: AP Professional.
- Pangestu, H., 2015., July. *Evaluasi Tools UMLS Berbasis Open Source Menggunakan Framework Decide Dengan Pendekatan Dan Metode GOMS*. In *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)* (Vol. 1, No. 5).

- Putra, A.B.P., 2018., *Analisis User Interface dan User Experience Menggunakan Metode GOMS Analysis Dengan Membandingkan Tiga Website E-commerce. Study Kasus : Bukalapak, Blibli dan Shopee*. Skripsi. Yogyakarta : STMIK AKAKOM
- Setiawan, E. B., 2015., *Analisis Pengaruh Nilai Teknologi Informasi Terhadap Keunggulan Bersaing Perusahaan (Studi Kasus Pemanfaatan E-Ticketing Terhadap Loyalitas Pengguna Jasa Kereta Api)*. Jurnal Sains, Teknologi dan Industri, Vol. 12, No
- Sharp, H., Rogers, Y., Dan Preece, J., 2006., *Interaction design : beyond human-computer interaction (2nd edition)*. New Jersey : John Wiley & Sons Inc
- Sugiyono, 2015., *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Trihendradi, C., 2013., *Langkah Praktis Mengusai SPSS*. Yogyakarta: Andi
- Wasilah, E.B., 2012., *Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA Melalui Penggunaan Media Kartu*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 1(1).
- Yulianto, D., 2014., *Model GOMS Aplikasi Mobile Indihome Pada Tinjauan Model Pengguna Dalam Interaksi Manusia dan Komputer*. Purwokerto : STIKOM YOS SUDARSONO.