

DAFTAR PUSTAKA

- Rahman,A dan Dewantara,R,Y. 2017. *Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Teknologi Informasi terhadap minat menggunakan Situs Jual Beli Online*. Jurnal. Universitas Brawijaya. Malang.
- Ali. 2016. *Evaluasi Heuristik pada Web Based Learning dalam upaya meningkatkan kemudahan pengisian Try Out Uji Kompetensi Bagi Mahasiswa D3 RMIK STIKES Yayasan RS. Dr. SOETOMO*. Jurnal Manajemen Kesehatan STIKES Yayasan RS. Dr. SOETOMO, Vol 2 No.1.
- Arief, M.,R,L. 2014. *Analisis dan Evaluasi Hubungan antar Variable dari Model Utaut terhadap penerapan KTP Elektronik dengan menggunakan Regresi Berganda (Studi Kasus : Kota Tangerang Selatan.)*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Jakarta.
- Budhiluhoer,M. 2018. *Mengenal 10 Heuristik Usability pada User Interface*. [https://www.codepolitan.com/mengenal-10-heuristic-usabilit-pada -user-interface-5b4481dc6d6d2](https://www.codepolitan.com/mengenal-10-heuristic-usabilit-pada-user-interface-5b4481dc6d6d2) diakses 02 Februari 2021 pukul 21 : 49 WIB
- Fauziyah,R. 2016. *Efektivitas penggunaan modul untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran boga dasar kelas X di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Ferdianto. 2019. *Pengenalan User Experience Design* <https://sis.binus.ac.id/2019/06/19/pengenalan-user-experience-design/> diakses 6 Maret 2020 pukul 9:59 WIB
- Gojek. 2020. *Tentang Kami*. <https://www.gojek.com/about/> diakses 8 Maret 2020 pukul 14:22 WIB
- Grab. 2020. *Tentang Grab*. <https://www.grab.com/id/brand-story/> diakses 8 Maret 2020 pukul 14:35 WIB
- Harinaldi. 2005. *Prinsip-prinsip dasar statistik untuk teknik dan sains*. Jakarta: Erlangga. Jakarta.
- Idseducation. 2017. *Apa itu User interface?*. <https://idseducation.com/articles/apa-itu-user-interface/> diakses 6 Maret 2020 pukul 9:56 WIB
- Kesuma,Y. 2012. *Analisis Perbedaan kinerja keuangan antara Industri Perbankan dengan Asuransi yang Terdaftar di Bursa efek Indonesia*. Skripsi. UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Riau.

- Kho,D. 2019. *Pengertian Skala Likert dan menggunakannya*. <https://teknikelektronika.com/pengertian-skala-likert-likert-scale-menggunakan-skala-likert/> diakses 8 Maret 2020 pukul 13:58
- Manggala,Z,Y. 2019. *Analisis User Interface dan User Experience Menggunakan Pendekatan GOMS Analysis pada situs website berita (Studi Kasus : Kompas.com dan Detik.com)*. Skripsi. STMIK AKAKOM. Yogyakarta.
- Mochamad,F. 2017. *Analisis Perbandingan Usability Aplikasi MarketPlace (Studi Kasus BukaLapak dan Tokopedia)*. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/136441/analisis-perbandingan-usability-aplikasi-online-marketplace-studi-pada-bukalapak-dan-tokopedia-.html> diakses 6 Maret 2020 pukul 11:06 WIB
- Murthadha,M. 2017. *Perbandingan penggunaan aplikasi quipper school dan edmodo terhadap hasil belajar pada materi jaringan hewan kelas XI MIA SMA Negeri 11 Makassar*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar. Makassar.
- Nielsen, J., and Molich. R. 1990. *Heuristik evaluation of user interface*, *Proc. ACM CHF90 Conf.* <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristic/> diakses 13 Maret 2020 pukul 13:45 WIB
- Nimas. 2019. *Pengertian dan Fungsi User Interface pada Komputer Lengkap*. <https://www.pro.co.id/pengertian-dan-fungsi-user-interface-antar-muka-pengguna-pada-komputer/> diakses 6 Maret 2020 pukul 13:31 WIB
- Nugroho,R,S. 2013. *Cara Menghitung Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen Skripsi Kuantitatif dengan SPSS*. <http://devamelodica.com/cara-menghitung-uji-validitas-dan-uji-reliabilitas-instrumen-skripsi-kuantitatif-dengan-spss/> diakses 8 Maret 2020 pukul 11:59
- Priyatmoko,D. 2017. *Proses dari UI/UX Design #Part-1* <https://medium.com/@dwipriyatmoko/proses-dari-ui-ux-designer-part-1-33e330d4b094> diakses 6 Maret 2020 pukul 10:02 WIB
- Rahmat,J. 2019. *Analisis User Interface pada Website Berita dengan metode Heuristik Evaluation (Studi Kasus : Jogja.tribunnews.com)*. Skripsi. STMIK AKAKOM. Yogyakarta
- Aziza,R,F,A., dan Hidayat,Y,T. 2019. *Analisa Usability. Desain User Interface pada webiste Tokopedia menggunakan Metode Heuristik Evaluation*. STMIK AMIKOM. Yogyakarta.

- Santoso,S. 2019. *Menguasai SPSS versi 25*. Buku. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Sekar,M. 2019. *Mengenal Heuristic Evaluation dalam UX Design* <https://medium.com/purwadhikaconnect/mengenal-heuristic-evaluation-dalam-ux-design-4930dff7e58b> diakses 6 Maret 2020 pukul 10:14 WIB
- Setiawan,S. 2020. *Pengertian Analisis Data – Tujuan, Prosedur, Jenis, Kuantitatif, Kuantitatif, Para Ahli*. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-analisis-data/> diakses 8 Maret 2020 pukul 12:01
- Soepriyono,G,A. 2019. *Analisis User Interface dan User Experience dengan metode Evaluasi Heuristik pada website berita (Studi kasus : Kompas.com dan Tribunnews.com)*. Skripsi. STMIK AKAKOM. Yogyakarta.
- Sumberpengertian.id. 2018. *Pengertian Kuesioner Lengkap (Tujuan, Fungsi, Jenis-jenis dan Syarat)*. <https://www.sumberpengertian.id/pengertian-kuesioner> diakses 12 september 2019 pukul 21:45 WIB.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metodelogi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta. Bandung
- Swanstatistics.com. 2018. *Pengertian SPSS*. <https://swanstatistics.com/pengertian-spss/> diakses 8 Maret 2020 pukul 11:46 WIB
- Uniteux.com. 2014. *Nielsen's 10 Usability Heuristik*. <https://uniteux.com/blog/nielsens-10-usability-heuristics> diakses 20 Januari 2021 pukul 22:38 WIB.