

DAFTAR PUSTAKA

- A.W. Yasmi. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Software Engineering*, Bandung; Unikom.
- Bangor, A., P. Kortum, J. Miller. 2008. An Empirical Evaluation of the System Usability Scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 24: 574–594. <https://doi.org/10.1080/10447310802205776>.
- Brooke, John. 1996. "SUS - A quick and dirty usability scale". Redhatch Consulting Ltd., 12 Beaconsfield Way, Earley, Reading RG6 2UX, United Kingdom.
- Caesaron, D. 2015. Evaluasi Heuristik Desain Antarmuka (*Interface*) Portal Mahasiswa (Studi Kasus Portal Mahasiswa Universitas X). *Jurnal Metris*, 16(1), 9-14.
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C., Csizmadi, J., & LeMoine, D. 2014. *About Face The Eddential of Interaction Design 4th Edition*. John Wiley & Sons, Inc.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. 2004. *Human Computer Interaction Third Edition*. Pearson Education Limited.
- Febri, B. 2016. Menentukan Warna Efektif untuk Desain Website (<http://www.niagahoster.co.id/blog/warna-efektif-desain-website/> diakses Juni 2023).
- Firmansyah, R. (2016). Evaluasi Heuristik Pada Desain Interface. *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer Nusa Mandiri*, 4 (1) (pp.66-77).
- Galitz, W. O. 2007. *The Essential Guide to User Interfcae Design*. Wiley Publishing, Inc, Canada.
- Guritno et al. 2011. *Theory and Application of IT Research*. Yogyakarta; ANDI.

- Hidayat, Dhiya Nur. 2015. Rekomendasi Desain UI Menggunakan Metode *Goal Directed Design* pada Aplikasi *Mobilei-Gracias*. Universitas Telkom.
- Monica. 2010. Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout Pada Desain Situs. 100 *Humaniora*, 1(2), 459-468.
- Murdiaty, M., Angela, A., & Sylvia, C. (2019). Evaluasi Desain Antarmuka Portal Akademik Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 3(4), 391. <https://doi.org/10.30865/mib.v3i4.1547>
- Negara, N. S., & Trinawisnu, I. B. K. 2013. Tipografi dan Warna dalam Desain Komunikasi Visual Ditinjau Dari Aspek Kenyamanan Visual.
- Nielsen, J. 1994. *M4 L4 Nielsen's Ten Heuristics*. *Computer Science Engineering-Human Computer Interaction*, 1-6.
- Nielsen, J. 1994. *How To Conduct A Heuristic Evaluation* (<http://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/> diakses Juni 2023).
- Nurhadryani, Y., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). “*Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile*”. *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, 2(2), 83-93.
- Noordyanto, N. 2016. Studi Tipografi Kawasan di Yogyakarta. *DEKAVE*, 9(1), 65-84.
- Pressman, R. S. 2001. *Software Engineering A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill Hogher Education.
- Pressman, Ph.D. Roger, S. 2010. Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak. Edisi 7. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Ridwan, A. 2007. Pengukuran *Usability* Aplikasi Menggunakan Evaluasi Heuristik. *Jurnal Informasi Komputer*, Vol. 12, 218-228.
- Saifulloh, & Asnawi, N. (2015). Evaluasi Desain Antarmuka Dengan Pendekatan Kemudahan Penggunaan. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(4), 55-58.

Sauro, J., 2011. Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS): Measuringu. Tersedia Di [Diakses 3 desember 2020]

Savitri, P., & Ispani, M. 2015. Review Desain *Interface* Aplikasi Soppos Menggunakan Evaluasi Heuristik. Jurnal SIMETRIS, Vol. 6 No. 1, 95-100.

Shneiderman, Ben & Catherine, P. 2010. *Designing The User Interface; Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. United States of America; Pearson Higher Education.

Sianturi, S. K. 2014. Perancangan dan Pengujian *Usability* untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. Bogor.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung.

Wahab, N. A., Osman, A., & Ismail, M. H. 2010. *Engaging children to Science Subject; A Heuristic Evaluation of Mobile Learning Prototype*.