

DAFTAR PUSTAKA

- Afifatunnisa, F. L. (2023). DI APLIKASI BACAAN DIGITAL LET ' S READ by Fadhilah Luthfi Afifatunnisa.
- Arsyad, Azhar. 2015. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. Books for Asia. Diakses 24 Februari 2021. <https://asiafoundation.org/resources/pdfs/Indobooksind.pdf>
- Binus. (2015). Interaksi Manusia dan Komputer. 1542(9), 33–36. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Dewi, I. K., Mursityo, Y. T., Regasari, R., & Putri, M. (2018). Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 2(8), 2909–2918.
- Diah Indrayani, I. G. A. A., Bayupati, I. P. A., & Putra, I. M. S. (2020). Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method. Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi), 8(2), 89. <https://doi.org/10.24843/jim.2020.v08.i02.p03>
- D. Sumardi and M.Hum, Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar. Deepublish, 2020.
- Dwi Poetra, R. (2019). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local., 1(69), 5–24.
- Ependi, U. (2017). Heuristic Evaluation For Mobile Application (Studi Kasus: Aplikasi Depo Auto 2000 Tanjung Api Api Palembang).
- Farhani, F., Prasetyawan, A., Widyartono, D., & Malang, U. N. (2022). Persepsi Orang Tua terhadap Aplikasi Let's Read Digital. Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi, 6, 108–123.
- Farida, L.Dwi. (2016). Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus: Website Pariwisata Di Asia Tenggara). SEMNASTEKNOMEDIA.
- Fasabuma, R., Tolle, H., & Wijoyo, S. H. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 4(4), 1324–1332.

- Fitria, Ella. 2020. Aplikasi Let's Read: Inovasi yang Jadikan Minat Baca Anak Meningkat. Diakses 22 Februari 2021. dari <https://www.ellafitria.com/2020/06/aplikasi-letsread>.
- Ghina, B., Ma, H., Wong, J., Agushinta, D., & Metty, R. (2019). Analisis User Experiance Terhadap Website Perpustakaan Universitas Gunadarma Dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 18(3). <https://doi.org/10.32409/jikstik.18.3.2589>
- Hasyim, W., Aknuranda, I., & Rahman, K. (2021). Analisis User Experience pada Aplikasi Perangkat Bergerak Kwikku dengan User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 181–191.
- I. G. A. A. D. Indrayani, I. P. A. Bayupati, and I. M. S. Putra, "Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 8, no. 2, p. 12, 2020.
- I. K. Dewi, Y. T. Mursityo, and R. R. P. Mardi, "Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 8, 2018.
- Ikhsan, & Kurniawan, H. (2015). Implementasi Sistem Kendali Cahaya Dan Sirkulasi Udara Ruangn Dengan Memanfaatkan Pc Dan Mikrokontroler Atmega8. *Jurnal TEKNOIF*, 3(1), 12–19.
- I. N. Arifin, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Ezyschool," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1725–1732, 2019.
- Iunike, K.D., Yusi, T.M., Rekyan, R.M.P. (2018), Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation. *Jurnal: Indonesia*.
- Krisnayani, P., Arthana, I Ketut R., Darmawiguna, I Gede M. (2016). Analisa Usability Pada Website UNDIKSHA Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation, *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Volume 5 Nomor 2, Tahun 2016*.

- Lestari, D.-, Rohaniati, N., & Rahmayu, M. (2022). Analisis Evaluasi User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Majoo Dengan Metode Heuristic Evaluation (Studi Kasus: Speed Karunia Cipta). Media Jurnal Informatika, 14(2), 97. <https://doi.org/10.35194/mji.v14i2.2553>
- M. L. Khakim, O. O. Sharif, S. Prodi, M. Bisnis, F. Ekonomi, and U. Telkom, "Analisis User Experience Aplikasi Go-Jek Menggunakan Heart Metrics," e-Proceeding Manag., 2018.
- M. S. Hartawan, "Analisa User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Usability Testing Pada Aplikasi Android Pemesanan Test Drive Mobil," J. Teknol. Inf. ESIT Vol. XIV, 2019.
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya).
- Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. (2021). Aplikasi Let'S Read Sebagai Media Membaca Nyaring Untuk Anak Usia Dini. Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 3(1), 33–46. <https://doi.org/10.36379/estetika.v3i1.150>
- Nadhirah, H., Hendrakusma Wardani, N., & Candra Brata, K. (2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Website Dinas Pendidikan Kota Malang menggunakan Metode Heuristic Evaluation dengan Prinsip Usability G-Quality. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 3(6), 6115–6124.
- N. E. Rozanda and F. Haryati, "Analisis Usability Repository UIN Suska Riau Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind., no. 11, pp. 146–155, 2019.
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, April, 249–256.
- Nielsen, J. (1994). Heuristics Evaluation. In Nielsen J. And Mack, R. L. (Eds.), Usability Inspection Methods, Jhon Wiley & Sons, New York, USA.
- Nielsen, J., 2012. Usability 101: Introduction to Usability. [Online] Tersedia di: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> [Diakses 06 Oktober 2020].
- Nimah, I., dkk., (2011). Evaluasi Heuristik Aplikasi Open Source Groupware Sebagai Solusi Praktis e Government, The 13th Industrial Electronics

Seminar 2011 (IES 2011) Electronic Engineering Polytechnic Institute of Surabaya (EEPIS), Indonesia.

Nurhabibah, N., Habibi, M., Nursalim, N., & Risnawati, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Let's Read dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(1), 155. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1129>

Nyono, N. (2021). Pandemi Covid-19 Memberi Arah Pengembangan Perpustakaan. UPT. Perpustakaan. Permatasari, D., Dayu, K., & Pembelajaran, M. (2022). Media Pembelajaran Let's Read Meningkatkan Literasi Membaca pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Sensasada 2 Tahun 2022*, 31–36.

Oktafina, A., Arifatul Jannah, F., Fahrur Rizky, M., Verrel Ferly, M., Dharma Tangtobing, Y., & Rahayu Natasia, S. (2021). Evaluasi Usability Website Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Studi Kasus: (Website Dinas Pekerjaan Umum Kota Xyz). *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 15(2), 134–146. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v15i2.1553>

Prasetyaningtias, T., Muslimah Az-Zahra, H., & Hendra Brata, A. (2018). Analisis Usability Pada Aplikasi Mobile E-Government Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat (LAPOR!) Dengan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(11), 4647–4653.

Sudiarsa, I. W., & Wiraditya, I. G. B. (2020). Analisis Usability Pada Aplikasi Peduli Lindungi Sebagai Aplikasi Informasi Dan Tracking Covid-19 Dengan Heuristic Evaluation. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(2), 354–364. <https://doi.org/10.31539/intecom.v3i2.1901>

Widiawati, S., Syaiful Rahman, & Junaedy. (2021). Analisis Usability Aplikasi Self Service in Food Menu and Order Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *KHARISMA Tech*, 16(2), 70–82. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v16i2.126>