

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. A., Az-Zahra, H. M., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1660–1668.
- Anwar, K., & Priharsari, D. (2021). Evaluasi dan usulan perbaikan situs web j-ptiik menggunakan user experience questionnaire (UEQ) dan focus group discussion (FGD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 337–346.
- Bligård, L. O., & Osvalder, A. L. (2013). Enhanced cognitive walkthrough: Development of the cognitive walkthrough method to better predict, identify, and present usability problems. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2013.
- Damayanti. (2017). Penuaan Kulit dan Perawatan Kulit Dasar pada Usia Lanjut. *Journal of Universitas Airlangga*, 29(1), 73–80.
- Dewi, D. R., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2020). Evaluasi Dan Rekomendasi Perbaikan Website Virtual Learning Management Universitas Brawijaya pada Perangkat Bergerak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale (SUS). *J-PTIHK: Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(4), 1199–1206.
- 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.
- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 101.
- Ginting, L. M., Sianturi, G., & Panjaitan, C. V. (2021). Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(2), 146–157.
- Husin, H., Balafif, S., & Ardianto, E. T. (2023). Analisis User Experience pada Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Sumabawa dengan Heuristic Evaluation. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 5(1), 30–39.
- Indotelko. (2019). *Generasi tua banyak kesulitan hadapi tantangan teknologi*. <https://www.indotelko.com/read/1560395506/generasi-tua>

- 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). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7800–7808.
- Kusuma Dewi, K., Kaniawulan, I., & Dewi Lestari, C. (2023). PENGUJIAN USABILITY DENGAN MENGGUNAKAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH (CW) DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) TERHADAP APLIKASI MyYOGYA. *Simtek : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 8(2), 327–332.
- Musyaffa, R. J., Priyanto, A., & Wijayanto, S. (2023). Evaluasi User Experience Aplikasi KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan Cognitive Walktrough. *LEDGER: Journal Informatic and Information Technology*, 2(1), 28–47.
- Nathania, C. A., Arta, S., Maufa, J. B. P., Butar Butar, N. C., Sefia, Z. U., & Handoyo, E. R. (2023). Analisis User Experience Penggunaan ChatGPT pada Lingkungan Pendidikan Tinggi. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 307–316.
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, April*, 249–256.
- Ntona, M. M., Chalikakis, K., Busico, G., Mastrocicco, M., Kalaitzidou, K., & Kazakis, N. (2023). Application of Judgmental Sampling Approach for the Monitoring of Groundwater Quality and Quantity Evolution in Mediterranean Catchments. *Water (Switzerland)*, 15(22).
- Nugraheni, A. I. P., Pancawati, N., & Yuda, N. P. (2022). Hambatan Generasi Baby Boomers dalam Mengadopsi Dompot Digital di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 417.
- Praja, M. M. P., Nurmasari, R., & Ramadhani, Z. A. (2023). Evaluasi Usability Website Trobos Aqua Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(1), 8–18.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157.
- Pratiwi, A., Rokhmawati, R. I., & Az-zahra, H. M. (2021). Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan Website PT. Fokus Solusi Utama dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2563–2573.

- Priyadi, A., Sedyono, E., & Purnomo, H. D. (2021). Evaluasi Kebergunaan (Usability) dan Rekomendasi Penggunaan Google Classroom untuk Blended Learning di Perguruan Tinggi. *J. Sistem Info. Bisnis*, 11(2), 105–116.
- Priyo Raharjo, Wisnu Ananta Kusuma, & Heru Sukoco. (2016). Uji usability dengan metode cognitive walkthrough pada situs web perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 15(1), 1.
- Putra, T. A. M., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). valuasi User Experience Pada Social Application Mobile HAGO Menggunakan Metode Enhanced Cognitive WalkthroughE. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6721–6729.
- Putro, S., Kusrini, K., & Kurniawan, M. P. (2020). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Lapor Bantul. *Creative Information Technology Journal*, 6(1), 27.
- Rafli Irfan Haikal, Dedy Panji Agustino, & I Made Pasek Pradnyana Wijaya. (2021). Evaluasi User Experience pada Game Genshin Impact menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Persona. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 16(1), 17–25.
- Raka Irvaldo Rahadiasta, Satrio Hadi Wijoyo, H. M. A.-Z. (2019). Evaluasi User Experience Pada Game FORTNITE MOBILE Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6721–6729.
- Ramadhan, S. L. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 287–298.
- Resdiyani, F., Aknuranda, I., & Rokhmawati, R. I. (2021). Evaluasi Aplikasi Faraidh Menggunakan Pengujian Usability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(5), 2010–2018.
- Sabili, S., Rachmadi, R. F., & Yuniarno, E. M. (2021). Verifikasi Wajah Menggunakan Deep Metric Learning pada Data Wajah dengan Disparitas Umur yang Besar. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2).
- Sholikhin, M. P., Jonemaro, E. M. A., & Akbar, M. A. (2018). Evaluasi User Experience pada Game Left 4 Dead 2 Menggunakan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2619–2625.
- Siregar, M., & Permana, I. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile Untuk Navigasi Ke Alamat Pelanggan TV Berbayar (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 82–94.

- Susanto, M. R. N., Putri, A. A., Azhari, M. A., & Maghfiroh, L. R. (2021). Uji Kegunaan Perangkat Lunak menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Seminar Nasional Official Statistics, 2021*(1), 918–925.
- Tileng, K. G. (2021). Usability Testing pada aplikasi Zoom dengan menggunakan metode Cognitive Walkthrough. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(2), 805–814.
- Ulinuha, H. R., Utami, E., & Sunyoto, A. (2020). EUlinuha, H. R., Utami, E., & Sunyoto, A. (2020). Evaluasi User Experience Pada Game Pes 2020 Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Respati*, 15(2), 45. <https://doi.org/10.35842/jtir.v15i2.347>valuasi User Experience Pada Game Pes 2020 Menggunakan Metod. *Respati*, 15(2), 45.
- Widagdo, P. P. (2016). Pengaruh Kesesuaian Teknologi Terhadap Tugas Terhadap Kinerja Individu Pada Generasi Baby Boomers (1945-1964) Dalam Menggunakan Teknologi Informasi (Studi Kasus : Universitas Mulawarman). *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 11(2), 54.
- Williams, R. (2015). *C Ombining H Eterogeneous I Nteraction E Ffects When the*. 58(X), 15–18.
- Yuliyanti, S. (2017). Implementasi Dan Evaluasi Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar Negeri 6 Dengan Pendekatan User Experience (Ux). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 6(2), 12.