

## DAFTAR PUSTAKA

- Agarina, M., Sutedi, S., & Karim, A. S. (2019, November). Evaluasi *User Interface* Desain Menggunakan Metode *Heuristics* Pada *Website* Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya. In Prosiding Seminar Nasional Darmajaya (Vol. 1, pp. 192-200).
- Ardhiyani, J., & Bachtiar, A.M.(2014). Analisis *User Interface* media pembelajaran pengenalan kosakata untuk anak tunarungu. Makassar: Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI).
- Arifin, I. N., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi dan Perancangan *User Interface* untuk Meningkatkan *User Experience* menggunakan Metode *Human-Centered Design* dan *Heuristic Evaluation* pada Aplikasi Ezyschool. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN, 2548, 964X.
- Ashila, G. (2019). *User Interface heuristic evaluation* pada sistem informasi nasabah Koperasi Mitra Swadaya PT. Gajah Tunggal (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Azi, M. F., Wiguna, C., & Meiah, K. N. (2022). Analisis *User Interfaces* Pada *Website* Kampiun ITTP Dengan Metode Heuristik dan *System Usability Scale* (SUS). Jurnal Media Informatika Budidarma, 6(2), 1080-1089.
- Geasela, Y. M., & Andry, J. F. (2018). Analisis *User Interface* terhadap *Website* Berbasis *E-Learning* dengan Metode *Heuristic Evaluation*. Jurnal Informatika, 5(2), 270-277.
- Indah, D. R. (2016). Pengaruh E-Banking dan Kualitas Pelayanan terhadap Loyalitas Nasabah pada PT. Bank BNI'46 Cabang Langsa. Jurnal Manajemen Dan Keuangan Unsam, 5(2), 545-554.
- Indriana, V., Az-Zahra, H. M., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi *Mobile* Dengan Menggunakan *UX Curve* (Studi

Kasus: *BNI Mobile Banking*). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.

Jelita, R. P., & Prasetyaningsih, S. (2022). Analisis *User Interface* Pada Website TFME Interactive Learning Media Dengan Heuristic Evaluation. *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, 6(2), 84-95.

Kusumawardhana, I. M. H., Wardani, N. H., & Reza, A. (2019). Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi *BNI Mobile Banking* Dengan Menggunakan Metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.

Laksono, M. U. (2020). Evaluasi UI/UX Terhadap *Accepted Usability Principles* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* Studi Kasus Sister Universitas Jember User Level Mahasiswa (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember).

Maysa Putra, I., & Raharja, M. (2023). Evaluation *User Interface* on BNI Mobile Banking Using The Heuristic Evaluation Methods. *JELIKU (Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana)*, 11(4), 791-796.

Muchtar, E. H., Alim, M. N., & Nurjannah, N. (2022). ANALISA FAKTOR YANG MEMPENGARUHI LOYALITAS NASABAH PENGGUNA MOBILE BANKING BANK SYARIAH INDONESIA. *I-BEST: Islamic Banking & Economic Law Studies*, 1(2), 87-102.

Muhammad, S. H. (2019). ANALISIS USER EXPERIENCE UNTUK USER INTERFACE PADA WEBSITE FORTIS. ID. Fakultas Teknik Universitas Krisnadwipayana.

Natasha, A., & Kristanti, D. D. (2013). Analisa pengaruh experiential marketing terhadap kepuasan konsumen di modern café surabaya. *Jurnal Hospitality dan Manajemen Jasa*, 1(2), 179-190.

- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Design *User Interface* Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *BARIK*, 2(3), 202-216.
- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Design *User Interface Website* Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *BARIK*, 2(3), 202-216.
- Oktaviani, S. N., Aziz, C. F., & Sulthon, B. M. (2022). Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype: Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype Pada PT. Anugerah Mitra Semesta. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 2(6), 225-233.
- Pramuani, A. (2022). Analisis User Experience (UX) menggunakan metode *Use Questionnaire* dan *Huristic Evaluation* pada sistem virtual class Universitas Lampung.
- Puspa, A. Y. G., & Jatisidi, A. (2019). Perancangan UI (User Interface) Company Profile Berbasis Aplikasi Android sebagai Media Pengenalan PT. Machara Konstruksitama. *Pantarei*, 3(03).
- Ramadhani, C. A. R. (2020). Analisis Kepuasan Pengguna Bukalapak Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* Terhadap Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- 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), 97-103.
- Rusvinasari, D., Setyanto, A., & Arief, M. R. (2020). Analisis *User Interface* pada Aplikasi Mobile Pelaporan Online Menggunakan Heuristic Evaluation. *Respati*, 15(1), 12-20.

- Saputra, I. M. A. D., Pradnyana, I. M. A., & Sugihartini, N. (2019). Usability Testing Pada Sistem Tracer Study Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(1), 98-108.
- Sari, R. A., Alfarezy, R., Maulana, A. S., & Adrezo, M. (2021). Rancangan Design Ulang UI (*User Interface*) Aplikasi MySmash Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Design Thinking*. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* (Vol. 2, No. 2, pp. 344-352).
- Savitri, I. R. Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi *Internet Banking* Bank Rakyat Indonesia (BRI) terhadap Prespektif Masyarakat Suku Madura dengan Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Komputer).
- Subhan, M., & Indriyanti, A. D. (2021). Penggunaan Metode *Heuristic Evaluation* sebagai Analisis Evaluasi *User Interface* dan *User Experience* pada Aplikasi BCA Mobile. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(3), 30-37.
- Syofian, S., Setiyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web. *Prosiding Semnastek*.
- Wahyuni, A. S., & Dewi, A. O. (2019). Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (*User Interface*) Aplikasi Perpustakaan Digital “iJogja” Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(1), 21-30.
- Waralalo, M. H. (2019). Analisis *User Interface* (Ui) dan *user experience* (Ux) pada ais Uin Jakarta menggunakan metode heuristic evaluation dan webuse dengan standar Iso 13407 (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Wijanarto, W., & Brilianti, S. P. (2020). Peningkatan performa analisis sentimen dengan resampling dan hyperparameter pada ulasan aplikasi bni mobile. *Jurnal Eksplora Informatika*, 9(2), 140-153.