

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N.F., et.al. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 16-19.
- Anwar, K. (2021). Urgensi Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4183>
- Apriatin, Tatin. 2023. Evaluasi dan Perancangan Ulang User Interface Website RSUD Kabupaten Indramayu Menggunakan Metode Lean UX dan UEQ. Jurusan Bisnis Digita; Universitas Pendidikan Indonesia : Skripsi Diterbitkan.
- Bjaaland, Marita S., Petter Bae, & Asbjorn Folstad. (2023). The User Experience of ChatGPT : Findings from a Questionnaire Study of Early Users. *CUI '23: ACM conference on Conversational User Interfaces*, 23(2), <https://doi.org/10.1145/3571884.3597144>
- Dewantara, Jagad A., et.al. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Sikap Moralitas dan Tanggung Jawab. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 52-53.
- Dewi, Rr Kusuma, et.al. (2020). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK S+Ganesa Satria Depok. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 1001-1003
- Faiz, Aiman, & Imas, K. (2023). Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 457.
- Fatjriani, M., & Arifin, J. (2021). Evaluasi Pelaksanaan Program Kota Tanpa Kumuh (KOTAKU) Di Kelurahan Jangkung Kecamatan Tanjung Kabupaten Tabalong (Studi Tentang Pembuatan Drainase Ditinjau Pada Tahap Pelaksanaan). *Japb*, 4(1), 217.
- Fatkurozzi, M. (2021). ANALISA KEAMANAN WEBSITE MENGGUNAKAN METODE FOOTPRINTING DAN VULNERABILITY SCANNING PADA WEBSITE KAMPUS. *Prosiding Seminar Nasional Informatika Bela Negara*, 2, 144. <https://doi.org/10.33005/santika.v2i0.74>
- Habibah, A., & Syihabuddin. (2021). Evaluasi Ketrampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 12(2), 98.
- Hardiansyah. Luthfi, & Khalid I. (2019). Perancangan User experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes. *Jurnal Ilmiah INTECH*, 1(1), 13-17.

- Hartzani, Alghifari. 2021. Evaluasi User Experience pada Dompot Digital Ovo Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Jurusan Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah : Skripsi Diterbitkan.
- Imanul, M.I., & Zainudin Zukhri. (2022). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Tracking. *Jurnal AUTOMATA*, 3(2).
- Innayah, Amelia, Zamzam M, Amir M. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Melalui Program Kelas Keterampilan TKR (Tata Kecantikan Kulit dan Rambut) dan TOKR (Teknik Otomotif dan Kendaraan Ringan) di MAN 2 Ngawi. *Jurnal Tawadhu*, 7(1).
- Jasmalinda. (2021). Pengaruh Citra Merek dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha di Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2200.
- Lubis, M. Sobron Yamin. (2021). Implementasi Artificial Intelligence Pada Sistem Manufaktur Terpadu. *SEMNAS TEK UISU*, 4(1), 1-7
- Lukitaningsih, Ambar, & Firti Lestari. (2023). Pengaruh Brand Image, Brand Trust dan Brand Ambassador terhadap Keputusan Pembelian Produk Smartphone. *Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akutansi*, 25(1), 92-93
- Marpaung, Y.R Sabam, Nia Nuraeni. (2023). Evaluasi User Experience Website E-Learning My-Elnusa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal SWABUMI*, 11(1), 78-84.
- Nooriza, Rismawardani. 2023. Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Cinema Ticketing Di Indonesia Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Jurusan Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah : Skripsi Diterbitkan
- Nugroho, Achmad A.R., & Erwin Apriliyanto. (2023). Analysis Usability of User Experience of The Srawung with The User Experience Questionnaire (UEQ) Method. *Jurnal Ilmu Komputer An Nuur*, 3(1), 1-2
- Permatasari, A., & Suhendi S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film Berbasis Aplikasi Web. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 32-35
- Pranatawijaya, W. Widiatry, R.Priskila, Dan P. B. A. A. Putra. (2019). Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137
- Prasetyaningsih, Sandi, & Widya P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 148-149.
- Prayoga, A., Kusuma, C. W., Christy, M., & Andika, R. (2024). Analysis of Jogjakita's user experience using the User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal TEKNIMEDIA*, 4(2), 53-39

- Patra, Yordan, dkk. (2020). Analisis *User Experience* pada Pendekatan User Centered dalam Rancangan Aplikasi Placeplus. *Jurnal AUTOMATA*, 1(2).
- Putri. Afifah Yorina. 2022. Evaluasi Usability Sistem Akademik STKIP Insan Madani Menggunakan Metode System Usability Scale dan UEQ. Jurusan Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim : Skripsi Diterbitkan.
- Putro, Sewindu, Kusrini, Mei P.K. (2019). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul, *Jurnal Citec*, 6(1), 27-36.
- Rahayu, W. I., Maaliddhia Restu Shafina. (2022). Aplikasi Analisis Kelayakan Sistem untuk Pengukuran Usability dengan Menerapkan Metode Use Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3).
- Rangga, Ngurah W. (2021). User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 19.
- Rao, R.R., & Setyadi. (2023). Analisis UX Pada Aplikasi SISMOP Bapenda Kab.Pemalang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), 1265.
- Rasio, Silvana H., & Rika Perdana S. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 6(1), 70.
- Resa, Kiky R.N.W. (2022). User Interface Dan User Experience Website Bpkad Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Sistem Informasi*, 4(2), 90-95
- Setiawan, Adi, & Ulfah, K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis, *Jurnal PETISI*, 4(1), 49-54
- User Experience Questionnaire (UEQ). 2018. Questionnaire. [Online]. Tersedia : <https://www.ueq-online.org/>. [13 Juni 2024]
- Widago, Putut and U.Mulawarman (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman, 13(2)
- Zulfahmi, M. H., & Suyatno, D. F. (2019). Pengukuran Dan Perbaikan User Experience Siakadu Mobile Web. *Jurnal Manajemen Informatika*, 9(2), 1-2