

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Fadila Aprilina, M. A. (2023). Analisis Usability Pada Aplikasi ALINGKA Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Ilmiah Informatika (JIF)*.
- Aswidani. (2024). SOSIALISASI PERAN ORANG TUA TERHADAP PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI PADA ANAK. *Journal of Comprehensive Science*.
- Eric Setiyo Bekti, S. A. (2023). Analisis Usability pada Aplikasi Universitas123 Portal Universitas dan Beasiswa Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer MH. Thamrin*.
- Hinova Rezha Ulinuha, E. U. (2020). Evaluasi User Experience Pada Game Pes 2020 Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough . *Jurnal Teknologi Informasi* .
- Jacobsen, N. J. (2000). Two case studies in using cognitive walkthrough for interface evaluation. *Pittsburgh (PA) : Human Computer Interaction Institute, School of Computer Science, Carnegie Mellon University*.
- Lit Malem Ginting, G. S. (2021). Perbandingan Metode Evaluasi Usability antara Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*.
- Meriska Defriani, M. G. (2021). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*.
- Meta Mulyani, K. R. (2022). Penerapan Metode Heuristic Evaluation Pada Analisis User Interface Website Simak Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Mantik*.
- Muhammad Riza Akbar Pramudya, A. M. (2022). Analisis User Experience Pada Aplikasi Alpukat Betawi (Akses Langsung Pelayanan Dokumen Kependudukan Cepat Dan Akurat) Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Dan Metode User Experience Questionnaire. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*.
- Retno Sari Febrian, M. S. (2023). Evaluasi User Experience Pada Mobile Legends: Bang Bang Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *SATIN – Sains dan Teknologi Informasi*.

- Septi Herawati<sup>1</sup>, E. S. (2022). Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan, Promosi, dan Kemudahan Penggunaan Aplikasi KAI Access terhadap Kepuasan Konsumen PT Kereta Api Indonesia (Persero). *Formosa Journal of Multidisciplinary Research (FJMR)*.
- Yuslena Sari, M. A. (2021). Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Dosen Menggunakan User Experience Questionnaire dan Heuristic Walkthrough. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*.