

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. P. Hakiki, E. M. A. Jonemaro and T. Afrianto, "Evaluasi User Experience Pada Game Playerunknowns Battleground Mobile," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. III, p. 5864, 2019.
- [2] R. A. Akbar, H. M. Az-Zahra and K. C. Brata, "Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. III, pp. 1661-1662, 2019.
- [3] G. I. Gandha and A. Pratama, Pemograman FPGA dengan VHDL, Jawa Tengah: Digitama, 2021.
- [4] Liswati and M. Sahal, Pemograman Dasar, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2018.
- [5] A. R. Triyantama and E. Santoso, "Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport," *Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, vol. VII, pp. 53-55, 2019.
- [6] F. Wanita, A. Manahutu, J. Simarmata, S. Aisa, M. A. Manahutu, I. Yuniwati, L. Ramelina, N. Zaenab and F. J. Kaunang, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Yayasan Kita Menulis, 2022.
- [7] A. Ananda, B. S. Prakoso and A. D. Herlambang, "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Virtual Hotel Operator di Kota Malang," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. V, pp. 5652-5653, 2021.
- [8] T. Rachmadi, *Interaksi Manusia dan Komputer*, TIGA ebook, 2020.
- [9] J. Dalle, A. A. Mutalib, N. Shaari and S. N. A. Salam, *Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer*, Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2020.
- [10] Harmayani, D. Apdilah, F. Helmhiah, Y. Siagian and A. Z. Syah, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Yayasan Kita Menulis, 2021.
- [11] Y. I. Putra, M. Hakiki, A. Ridoh, F. R. Fadli and S., *KONSEP INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER*, Penerbit Lakeisha, 2022.
- [12] A. M. Nidhom, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Ahlimedia Book, 2019.
- [13] Widiyawati, N. Ahmad, E. Hartati, E. Krisnanik, Y. Y. Ardilla, I. Ernawati, G. K. I. W. W. Pradnyana, T. Kristianto, D. T. Octafian and I., *REKAYASA PERANGKAT LUNAK*, Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG, 2022.
- [14] Hadiprakoso and R. Budiarto, *REKAYASA PERANGKAT LUNAK*, RBH, 2020.
- [15] Mulyani, *PRAKTIK PENELITIAN LINGUISTIK*, Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020.
- [16] I. Rusdiana, "HUMAN-COMPUTER INTERACTION (HCI) DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PERUBAHAN POLA KOMUNIKASI KELUARGA," *Journal of Law and Family Studies*, vol. III, p. 58, 2021.
- [17] D. Haryati and A. Feranika, *SISTEM INFORMASI PERBANKAN, INSAN CENDEKIA MANDIRI*, 2021.
- [18] D. Rahardian, G. Rahayu and R. R. Oktavia, "Teknologi Pendidikan Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer," *Jurnal Petik*, vol. V, p. 14, 2019.
- [19] G. Pandusarani, A. H. Brata, M. Eriq and A. Jonemaro, "Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. II, no. 3, p. 941, 2018.
- [20] Wibianto, W. N. and R., "DESAIN ANTARMUKA (USER INTERFACE) PADA GAME EDUKASI," *JURNAL IMAJINASI*, vol. XXI, no. 2, p. 60, 2018.
- [21] A. Fijriansyah, "PERANCANGAN GRAPHICAL USER INTERFACE PADA MOBILE GAME," *e-Proceeding of Art & Design*, vol. II, no. 2, p. 306, 2015.
- [22] M. Hassenzahl, "Experience Design : Technology for All The Right Reason," 2010.
- [23] J. Preece, H. Sharp and Y. Rogers, "Interaction Design : Beyond Human Computer Interaction," 2019.

- [24] J. J. Garrett, *The Elements of User Experience*, Upper Saddle River: New Riders Publishing, 2010.
- [25] M. Scrhepp and J. Thomaschewski, *Handbook for the modular extension of the User Experience Questionnaire*, 2020.
- [26] Angela, F. Halim and C. Sylvia, "Pengukuran Pengalaman Pengguna Aplikasi Platform Pembelajaran dan Konferensi Video Menggunakan Framework UEQ+," *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. VI, p. 1241, 2022.
- [27] I. K. Swarjana, *Populasi Sampel Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022.
- [28] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kUALITATIF, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- [29] Sangadji, E. Mamang and S. , *Metodologi Penelitian - Pendekatan Praktis dalam Penelitian*, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [30] Firdaus, *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF DILENGKAPI ANALISIS REGRESI IBM SPSS STATISTICS VERSION 26.0*, Bengkalis-Riau: DOTPLUS Publisher, 2021.

