

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Joncicilia, "EVALUASI USER EXPERIENCE GAME 2D BAJAJ KELILING MENGGUNAKAN METODE GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," JAMN, vol.4, no.2, e-ISSN. 2548-6853, Desember 2020.
- [2] R. Soleh, R. I. Rokhmawati, and K. C. Brata, "Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (Moba) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2," J-PTIIK, vol.2, no.9, pp.3067-3076, September 2018
- [3] D. Setiawan and R. R. F. Ari, "Pemanfaatan Formal element dan Dramatic element pada Pembuatan Game Mini Battle Royale 'Genius Hero,'" JCIT, vol. 4, pp. 1–9, Feb. 2021.
- [4] I. P. Hakiki, E. Muhammad, A. Jonemaro, and T. Afrianto, "Evaluasi User Experience Pada Game Playerunknowns Battleground Mobile Menggunakan Game Experience Questionnaire," J-PTIIK, vol.3, no.6, pp. 5862-5868, Juni 2019
- [5] A. K. P. Atmani, K. Widhiyanti, and Y. Prasetyawan, "User Centered Design Dalam Evaluasi Game 'Reinhart and the Great Gate,'" *Teknika*, vol. 9, no. 1, pp. 25–30, Jul. 2020
- [6] IJsselsteijn, W.A., de Kort, Y.A.W. & Poels, K, "GAME EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," FUGA, 2013.
- [7] Harmayani, Dicky A, Fauriatun H, Yessica S, Arridha Z.S, 2021, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Ed. 1, Yayasan Kita Menulis, Medan.
- [8] R. Dian, G. Rahayu, and R. R. Oktavia, "Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer," PETIK, vol.5, no. 1, Mar. 2019.
- [9] I. Rochmawati, "Analisis User Interface Situs Web Iwearup.com," Visualita, vol. 7, no. 2, Feb. 2019.
- [10] R. Arif Yudarmawan, A.A Kompiang Oka Sudana, D. M. Sri Arsa, "Perancangan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan," JITTER, vol. 1, no. 2, Des 2020.
- [11] El. G. Muhammad Nauval, "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Pengguna", ITS, Jan. 2018
- [12] H. R. Silvana, S. Perdana Rika, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire", Jurnal.PCR, Vol. 6, No. 1, Mei 2020.
- [13] Mendiola B. Wiryawan, "User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual", HUMANIORA, vol. 2, no. 2, Okt 2011.
- [14] H. Luthfi, I. Khalid, Harliana, "Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes", INTECH, vol. 01, no. 01, Mei 2019