

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hendri dan H. Budiono, "Pengaruh Brand Image, Brand Trust, Ewom Terhadap Purchase Intention Pada Produk H&M Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan*, vol. 3, no. 2, pp. 371-379, 2021.
- [2] Marsellina dan H. Budiono, "Pengaruh Kepercayaan Merek Dan Citra Merek Terhadap Kepuasan Pelanggan Uniqlo di Jakarta," *Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan*, vol. 1, no. 4, pp. 788-794, 2019.
- [3] F. D. Satria dan A. Prasetyo, "Analisis Usability Pada Aplikasi Tokopedia," *e-Proceeding of Management*, vol. 7, no. 2, p. 5329, Desember 2020.
- [4] L. Y. Yauw, A. M. dan A. Y. , "Analisis Usability Dan Perbaikan Antarmuka Aplikasi SCLEAN Menggunakan Metode Human Centered Design," *Jurnal Ilmu Komputer Kharisma Tech*, vol. 16, no. 2, pp. 169-182, September 2021.
- [5] D. Rahadian, G. Rahayu dan R. R. Oktavia, "Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Pradigma Interaksi Manusia dan Komputer," *Jurnal PETIK*, vol. 5, no. 1, p. 11, Maret 2019.
- [6] I. Santoso, *Interaksi Manusia dan Komputer*, 2 penyunt., F. S. Suyantoro, Penyunt., Yogyakarta: BukuKita.com, Gramedia, 2009.
- [7] N. A. Ningsih dan M. R. Abidin, "Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria di Kabupaten Lamongan," *Jurnal Barik*, vol. 2, no. 3, pp. 202-216, 2021.
- [8] A. R. dan M. S. Hartawan, "Evaluasi Kepuasan User Interface Safe Travel Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia Menggunakan End User Computing Satisfaction (EUCS)," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 14, no. 2, pp. 53-58, Juli 2019.
- [9] F. Hariadi, "Manajemen User Interface Pada Game 2D Berbasis Finite State Machine," *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 3, no. 2, pp. 144-152, April 2019.
- [10] K. N. L. Mastara dan R. F. Dharmawan, "Tinjauan User Interface Pada Website E-Commerce Laku6," *Jurnal Desain & Seni*, vol. 5, no. 1, pp. 93-108, 2018.
- [11] S. P. C. J. dan E. , *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, 6 penyunt., Pearson Global Edition, 2018.
- [12] L. H. K. I. dan H. , "Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes," *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, vol. 1, no. 1, pp. 11-21, 2019.

- [13] S. R. Hartono dan S. M. Sutanto, "Pentingnya User Experience Dalam Mengenalkan Home Greeneries Ke Masyarakat Urban," *VICIDI*, vol. 7, no. 1, pp. 27-34, Juni 2017.
- [14] H. A. B. T. Hanggara dan B. S. Prakoso, "Evaluasi Usability Aplikasi Usaha Laundry Berbasis Web Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus: Aplikasi Smartlink Bos)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 3, pp. 822-829, Maret 2020.
- [15] H. Rina, "Pengertian Metode Pengumpulan Data, Jenis Dan Cara Menulisnya," agustus 2019. [Online]. Available: <https://penelitianilmiah.com/metode-pengumpulan-data/>. [Diakses 08 November 2021].
- [16] I. P. "Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian," *Jurnal Agribisnis Dan Pengembangan Wilayah*, vol. 2, no. 1, pp. 43-56, 01 Desember 2010.
- [17] P. D. Sugiono, "Statistika Untuk Penelitian," Bandung, Alfabeta, 2014.
- [18] S. L. D. W. H. J. J. K. dan S. K. L. , "Adequacy Of Sample Size In Health Studies," 1st penyunt., Gadjah Mada University Press, 1990.
- [19] J. H. M., M.B.A., Ph.D., Prof., "Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data," Yogyakarta, 2018, p. 49.
- [20] S. A. Rosadi, A. W. dan S. F. Sujadi, "Pembangunan Aplikasi Pengelolaan Data Pada Rumah Sakit Berbasis Web," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 7, no. 2, pp. 416-434, 2 Agustus 2021.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL