

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, Hadi. 2018. **Bagaimana Mengukur Kebergunaan Produk dengan System Usability Scale (SUS) Score**. Ditemukenali pada 13 juli 2022, dari <https://medium.com/kelasux/bagaimana-mengukur-kebergunaan-produk-dengan-System-Usability-scale-sus-score-2d6843ca780a>.
- Ard.2020.” Ruang ekspresi wadah ide mahasiswa uad”, diakses pada 24 April 2022. <https://news.uad.ac.id/ruang-ekspresi-wadah-ide-mahasiswa-uad/>,
- Gojek.com.2020. **Tentang GoFood & Gobiz**. Ditemukenali pada 27 Juli 2022, dari <https://www.gojek.com/gofood/business/#!/>.
- Baharuddin Husain Habib. “Evaluasi dan Perancangan Ulang User Interface Aplikasi PesanAja Menggunakan Metode User Centered Design” Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, 2021.
- ISO 9241 -210, 2010. **Ergonomics of Human System Interaction. International Organization for Standardization (ISO)**. Switzerland. Part 210: *Human Centered Design for Interactive Systems*
- ISO 9241-11, 1998. **Ergonomic Requirements for Work with Visual Display Terminals (VDTs)**. Brussels: CEN. Part 11: Guidance on *Usability*
- Mifsud. J., 2015. **Usability Metrics ± A Guide to Quantify The Usability Of Any System**. Ditemukenali pada 14 Juli 2022, <https://Usabilitygeek.com/Usability-metrics-a-guide-to-quantify-System-Usability/>
- Pratama, Raka Putra, dkk. 2019. **Pengembangan Desain Antarmuka Sistem Evaluasi Proses Belajar Mengajar (PBM) Dengan Menggunakan Pendekatan Human Centered Design (HCD) (Studi Kasus: Jurusan Sistem Informasi FILKOM UB)**, Jurnal Pengembangan Teknologi dan Ilmu Komputer, 3(4),3999-4005..
- Rendiansah, Mohamad, Hanifah Muslimah Az-Zahra & Mochamad Chandra Saputra.2017. **Pengembangan User Interface Aplikasi Guide me! Berbasis Web dengan Pendekatan Human Centered Design**. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer,1(11),1-10.
- Rokhmawati, Retno indah, dkk. 2019. **Penerapan Pendekatan Human Centered Design Dan Crm Dalam Perancangan Antarmuka Sistem E-Complaint**. Jurnal Pengembangan Teknologi dan Ilmu Komputer, 6(4),437-444.
- Rokhmawati, Retno indah, dkk.2019. **Penerapan Pendekatan Human Centered Design dan CRM dalam Perancangan Antarmuka Sistem E-Complaint**. Jurnal Pengembangan Teknologi dan Ilmu Komputer, 6(4),1-8.
- Rubin, J. and Chisnell, D. 2008. **Handbook of Usability Testing Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests**. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Samagaha.com. 2021. **Pengertian User Interface (UI) Atau Antar Muka Pengguna**. Ditemukenali pada 2022, dari <https://www.samagaha.com/2019/09/12/pengertian-user-interface-ui-atau-antar-muka-pengguna/>.

- Setyaningsih, Suci Bangun Dwi. 2021. **Apa Itu ShopeeFood? Berikut Pengertian hingga Cara Memesan Makanan Lewat ShopeeFood**. Ditemukanali pada 27 Juli 2022, dari <https://www.tribunnews.com/nasional/2021/03/10/apa-itu-shopeefood-berikut-pengertian-hingga-cara-memesan-makanan-lewat-shopeefood?page=3>.
- Sugiyono. 2017. **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D**. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2020. **Metode Penelitian Bisnis dan Ekonomi**. CAPS (Center For Academic Publishing Services).
- Widyono, Shandy Fajar, dkk.2019. **Perancangan User Interface Aplikasi Travelingyuk Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD)**. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 3(8), 7415-7424