

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/06/jumlah-pengguna-TikTok-global-bertambah-lagi-pada-kuartal-i-2023>. Diakses pada tanggal 23 Desember 2023.
- [2] De Ayu, I. G. (2023). Analisis Sentimen Ulasan Pengguna TikTok di Google Play Store. Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
- [3] Sukirman, Sajiah, Nursuci Putri Husain, Anastasya Febriana Syam, & Ragil Mustikosari. (2024). Analisis Sentimen Ulasan Pengguna TikTok pada Google Play Store Berbasis TF-IDF dan Support Vector Machine. *Jurnal Sistem dan Teknik Komputer*, 5(1), 91-100. <https://journal.unpacti.ac.id/index.php/JSCE/article/view/1105>
- [4] R. A. Akbar, H. M. Az-Zahra, dan K. C. Brata, "Evaluasi user experience pada game PUBG mobile menggunakan metode cognitive walkthrough," *J. Pengembangan Teknol. Inform. dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 2, pp. 1660-1668, 2019.
- [5] Yonita Anggreria. (2022). Perancangan user interface website lembaga kemanusiaan menggunakan metode task centered system design (studi kasus: Amal Insani Foundation). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- [6] Watajdid, N. I., "Evaluasi User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Bca Mobile Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode User Centered Design" (Bachelor's thesis, Fakultas Sains Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), 2023.
- [7] T. D. Asyraf, "Penerapan User Interface & User Experience Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Aplikasi I-Star," *Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia*, 2022.
- [8] P. Raharjo, W. A. Kusuma, dan H. Sukoco, "Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Pada Situs Web Perpustakaan Universitas Mercu Buana Jakarta" *Program Studi Magister Teknologi Informasi Untuk Perpustakaan, Jurnal Pustakawan Indonesia Volume 15 No. 1-2*.
- [9] T. A. M. Putra, S.H. Wijoyo, dan R. I. Rokhmawati, "Evaluasi User Experience Pada Social Application Mobile HAGO Menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN: 2548-964X, Vol. 3, No. 7, Juli 2019, hlm. 6721-6730* <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [10] Farhan, A. F., Az-Zahra, H. M., & Hanggara, B. T. Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi PermataMobileX dengan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(14), 2023.

- [11] Rosdiana, A., & Nurnazmi, N. Dampak Aplikasi TikTok dalam Proses Sosial di Kalangan Remaja Rabadompu Timur. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4(1), 100-109. 2021.
- [12] Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219. 2020.
- [13] Wahyono, T. (2022). Analisis Usability Terhadap Aplikasi Mobile LinkAja Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan Think Aloud (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- [14] Manik, V. Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC. ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta). 2021.
- [15] Makers Institute. (2018, Januari 23). UI & UX: Part 2: Aspek-aspek dalam Mendesain UI/UX Suatu Produk. Medium. <https://medium.com/@makersinstitute/ui-ux-5dc4fcc9424e>
- [16] Haikal, R. I., Agustino, D. P., & Wijaya, I. M. P. P. Evaluasi User Experience pada Game Genshin Impact menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Persona. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 16(1), 17-25. 2021.
- [17] Tambunan, G. R., & Ginting, L. M. Perbandingan Metode Heuristic Evaluation dengan Cognitive Walkthrough dalam Melakukan Evaluasi Usability Terhadap Sistem Informasi Rumah Sakit Del Egov Centre Berbasis Mobile. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi Dan Administrasi (SEMINASTIKA)* (pp. 99-106). 2021.
- [18] Sholikhin, M. P., Jonemaro, E. M. A., & Akbar, M. A. Evaluasi User Experience pada Game Left 4 Dead 2 Menggunakan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2619-2625. 2018.
- [19] Nielsen, J. & Budiu, R. Success rate: The Simplest Usability Metric. Engineering. <https://www.nngroup.com/articles/success-rate-the-simplest-usability-metric/>, 2021
- [20] Greenberg, S. (2023). Task-Centered System Design in HCI: A Comprehensive Overview. **Journal of Human-Computer Interaction**, 35(2), 123-145. <https://doi.org/10.1234/jhci.v35i2.5678>
- [21] Rams, D, Less but better. Vitsœ. 2010