

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. T. S. Intelligence, "Top Mobile Games WorldWide 2020 by Downloads," *sensortower.com*, 2020.
- [2] S. T. Intelegents, "Top Mobile Games WordWide for H1 By Downloads," *sensortower.com*, 2021.
- [3] H. Stickmin, "Creators of Among Us and The Henry Stickmin Collection!," *2015-2021*, 2021. .
- [4] ISO/IEC, *Quality, Software Enggineering Product*. japan, 2002.
- [5] Anonymous, "International Standard-ISO," Switzerland: Internet Central@iso.ch, 1998, p. 11.
- [6] J. Sauro, "Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS): MeasuringU," 2011.
- [7] Netriwati, "ANALISIS KESULITAN MAHASISWA TENTANG PEMBELAJARAN PECAHAN PADA SOAL FARA 'ID." 2016.
- [8] F. F. Akbar, "Definisi Analisis (Teori dan Penerapannya)," vol. 16, no. 1, pp. 15–17, 2017.
- [9] R. O. D. Rahadian, G. Rahayu, "Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer," *J. Petik*, vol. 5, no. 1, pp. 11–24, 2019.
- [10] M. Y. Mustar, P. I. Santosa, and R. Hartanto, "PERANCANGAN MODEL INTERAKSI MANUSIA DAN ROBOT DALAM BENTUK TAMPILAN VISUAL PADA KOMPUTER," 2014.
- [11] A. M. Nidhom, *Interaksi Manusia dan Komputer*. Malang: Ahlimedia Book, 2019.
- [12] W. Sanjaya, "Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran," 2015.
- [13] M. Ramzi, "Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Pada SMK Negeri I Cerme. Undergraduate thesis, STIKOM. Surabaya.," *J. ilmu Komput.*, 2013.
- [14] F. P. Putra, "Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#," *J. Tek. Inf. Univ. Muhammadiyah Surakarta*, 2012.
- [15] P. A. Nugraha, "Persepsi Komunitas Gamers Terhadap Game Online (Studi

Deskriptif Tentang Persepsi Komunitas Gamers surabaya Terhadap Game Online Mobile Legends),” *J. ilmu Inf. dan Perpust.*, 2018.

- [16] T. C. kusumandyoko Alfi Nurfitriya, “ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME AMONG US DENGAN MENGGUNAKAN GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE,” *J. barik*, vol. 2, no. 3, pp. 148–162, 2021.
- [17] jacob nielsen, “Usability 101: Introduction to Usability,” *All Usability*, 2012.
- [18] J. C. Dumas, Joseph S., Redish, *A Practical Guide to Usability Testing*, Revised Ed. USA: Inc Redish & Associates, 1999.
- [19] I. H. Y. Nurhadryani, S. K. Sianturi, “Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Usability Testing to Enhance Mobile Application User Interface,” *J. Ilmu Komput. Agri-Informatika*, 2013.
- [20] A. Garcia, “UX Research Standardized Usability Questionnaires,” *J. Chai One*, 2013.
- [21] H. Vanji Saputra, Safrian Ridho, “ANALISIS USABILITY WEBSITE TOKOPEDIA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (Studi Kasus : Pelanggan TOKOPEDIA.com),” Universitas Dinamika Bangsa, 2020.
- [22] J. Brooke, “SUS : A Retrospective,” no. June, 2020.
- [23] S. Kusic, “A retrospective,” *Iron Steel Technol.*, vol. 15, no. 8, pp. 41–47, 2018, doi: 10.5948/upo9781614440260.011.
- [24] J. Brooke, “SUS-A quick and dirty usability scale,” *Usability Eval. Ind.*, 2010.
- [25] R. F. H.N, Ika Aprilia, P Insap Santoso, “No Title,” *Penguji. Usability Website Menggunakan Sist. Usability Scale*, vol. 17, no. 1, pp. 31–38, 2015.
- [26] A. R. P. Wibiansya Analisis Febrianto, Widhy Hayuhardhika Nugraha Putra, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, 2019.
- [27] L. F. Adena Nioga, Komang Candra Brata, “Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI),” *J. pengembang Teknol. Inf. dan ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [28] febsri susanti Bobby Hendra Widodo, “No Title,” *Pengaruh Hum. Relation(Hubungan Antar Manusia), Lingkung. kerja Terhadap Etos Kerja karyawan(Studi Kasus Pada PT.Pelindo Teluk Bayur Padang)*, 2019.

- [29] Hartono, *Metodologi Penelitian Bisnis: Salah Kaprah dan Pengalaman-pengalaman.*, 6th ed. Yogyakarta, 2011.
- [30] M. M. dkk. A., *Metode Penelitian Survei.* Jakarta, 2012.
- [31] T. C. K. Alfi Nurfitriya, “ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME AMONG US DENGAN MENGGUNAKAN GAME-DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE,” *J. barik*, vol. 2, no. 3, 2021.
- [32] S. Saidani, Basrah dan Arifin, “No Title,” *Pengaruh Kualitas Prod. dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Konsum. dan Minat Beli Pada Ranch Mark.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–22, 2012.
- [33] I. Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS.* Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro., 2011.