



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adjective Rating Scale*. (2015). Dipetik Agustus 10, 2017, dari MBA Skool: <http://www.mbaskool.com/business-concepts/human-resources-hr-terms/15114-adjective-rating-scales.html>
- Adzani, M. L. (2015). Analisis dan Perancangan UI/UX Pada Prototype Aplikasi Mobile E-commerce Gramedia.com.
- Brooke, J. (2013). SUS : A Retrospective. *Journal Usability Study*, vol. 8, no. 2, pp. 29–40.
- Franklin, U. M. (1989). *The Real World of Technology*. Canada: Anansi.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design*. Canada: Wiley Publishing, Inc. Dipetik April 14, 2017, dari Wikipedia: <http://wikipedia.com>
- Gaol, J. L. (2008). *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. Jakarta: PT Grasindo.
- Greenberg, S. (2004). *Working Through Task-Centered System Design*. Canada: University of Calgary.
- Hewett, T. T., Baecker, R., Card, S., Carey, T., Gasen, J., Mantei, M., . . . Verplank, W. (1996). *ACM SIGCHI Curricula for Human-Computer Interaction*. New York: The Association Computing Machinery.
- Komaruddin. (2001). *Ensiklopedia Manajemen*. Jakarta: Bmi Aksara.
- Mayhew, D. J. (1992). *Principles and Guidelines in Software User Interface*. New York: Prentice Hall International.
- Mustakini, J. H. (2005). *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Prasetio, Y. L. (2016). *8 Golden Rules Interface Design*. Dipetik Mei 29, 2017, dari Binus SoCS: <http://socs.binus.ac.id/2016/12/22/8-golden-rules-interface-design/>
- Prasetyo, S. (2015). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web di SMK Muhammadiyah 2 Muntilan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, C. P., Sabaria, M. K., & Widowati, S. (2015). Perancangan User Interface E-Commerce Neitzo Company Menggunakan Metode Task Centered System Design. *E-Proceeding of Engineering*, Vol. 2, No.3, 7779.

- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2010). *Designing The User Interface: Strategies For Effective Human-Computer Interaction* (5th ed.). United States of America: Pearson Education, Inc.
- Sauro, J. (2011). *Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS)*. Dipetik Mei 11, 2017, dari Measuring U: <https://measuringu.com/sus/>
- Sitorus, L. (2015). *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta: Andi.
- Soeherman, B., & Pinnontan, M. (2008). *Designing Information System*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). *User Interface Design and Evaluation*. New York: Artist Rights Society.
- Sutabri, T. (2005). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi.
- System Usability Scale (SUS)*. (2017). Dipetik Mei 24, 2017, dari Usability.gov: <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html>
- Tentang Jasaku*. (2016). Dipetik Mei 18, 2017, dari Jasaku: <http://jasaku.co.id>
- Usability*. (2014). Dipetik April 2017, 2017, dari Google Material Design: <https://material.io/guidelines/usability/accessibility.html#accessibility-color-contrast>
- User Interface*. (2017). Dipetik April 14, 2017, dari Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/User\\_interface](https://en.wikipedia.org/wiki/User_interface)
- Winarno, W. W. (2006). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.

U M N

## LAMPIRAN

1. Kuesioner aplikasi Jasaku saat ini
2. Kuesioner prototip aplikasi Jasaku
3. Kartu bimbingan skripsi
4. *Curriculum Vitae*

UMMN