



### **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

Baecker Hewett. (1996). *Curricula for Human-Computer Interaction*. California :

ACM SIGCHI

Bardosono. (2009). *Kuesioner*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Ben Shneiderman & Catherine Plaisant. (2010). *Designing The User Interface*,  
5th Edition. USA: Pearson Higher Education.

*Clicktale*. (2014). Dipetik Oktober 5, 2014 dari

<http://www.clicktale.com/products/tour>

*CrazyEgg*. (2014). Dipetik Oktober 5, 2014 dari

<http://www.crazyegg.com/overview>

Stone Debbie, Carroline Jarret, Mark Woodroffe, & Shailey Minocha. (2005).

*User Interface Design and Evaluations*. San Fransico: Elsevier.

Garry B. Shelly and Harry J. Rosenblatt. (2010). *System Analysis and Design*.

Boston : Cengage Learning.

Hadi Sutrisno. (2010). *Metodologi Reasearch*. Yogyakarta : Andi Publisher.

*Human Computer Interaction*. (t.thn.). Dipetik Oktober 7, 2014, dari

[http://aquigley.host.cs.standrews.ac.uk/?Research:Areas:Human\\_Computer\\_Interaction](http://aquigley.host.cs.standrews.ac.uk/?Research:Areas:Human_Computer_Interaction)

Isaac and Michael.(1981). *Recommended sample sizes for two different precision levels*. Dipetik Februari 8, 2015, dari,

<http://www.uwex.edu/ces/tobaccoeval/docs/sampchar.doc>

Laudon, Kenneth C dan Jane P. Laudon. 2011. *Sistem Informasi Manajemen*. Edisi ke-10. Terjemahan Chriswan Sungkono dan Machmudin Eka P. Jakarta :Salemba Empat

Minto Rahayu. (2007). *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Depok : Grasindo.

*Moodle Features*. (2015). Dipetik Februari 8, 2015 dari

<https://docs.moodle.org/28/en/Features>

Naidu, S. (2006). *E-Learning: A Guidebook of Principles, Procedures and Practices*. 2nd Revised Edition. New Delhi, India: Commonwealth Educational Media Center for Asia (CEMCA), and the Commonwealth of Learning.

*Pengertian analisis*. (t.thn.). Dipetik Oktober 7, 2014, dari

[http://kbbi.web.id/analisis\\_analisis](http://kbbi.web.id/analisis_analisis)

*Pengertian kuesioner*. (t.thn.). Dipetik Oktober 7, 2014, dari

<http://kbbi.web.id/kuesioner>

Ramdhani, Asa.(2009). *Analisis Adopsi Literatur*. Dipetik Februari 8,2015, dari,

<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/122474-SK-792-Analisis%20adopsi-Literatur.pdf>

Romney B. Marshall & Steinbart J. Paul. (2012). *Accounting Information System*.

Harlow : Pearson Education Limited.

Shelly Cashman. (2010). *Discovering Computers 2010: Living in a Digital World, Fundamentals*. Boston : Course Technology CENGAGE Learning.

Wijaya Andi. (2014). *Analisa dan Evaluasi Fungsionalitas serta Rancangan Tampilan Antar Muka Pengguna Enterprise University Information System Universitas Multimedia Nusantara*. Tangerang.



UMMN

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circular emblem. Inside the circle, there is a stylized white graphic that resembles a building or a series of interconnected squares and rectangles. Below the circle, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.