



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

- Affairs, A. (2015). *System Usability Scale (SUS)*. *Usability.gov*. Retrieved 12 May 2015, from <http://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/systemusability-scale.html>
- Axure. 2002. "Axure". [Online], (<https://www.axure.com/>, diakses tanggal 27 Maret 2017).
- Bevan, N. (2008, April). UX, usability and ISO standards. In *26 th Annual Conference on Computer Human Interaction (CHI), ACM SIGCHI*.
- Bulletin "Mimbar Pustaka Jatim no 01/Th.I/Januari-Maret 2007, Badan Perpustakaan Prop. Jatim [p.5-8].
- Brooke, John. (1996). *SUS - A quick and dirty usability scale*. Beaconsfield: Redhatch Consulting Ltd.
- CaraWebs. 2012. "Pengertian Web Statis dan Web Dinamis". [Online], (<http://www.carawebs.info/2013/03/pengertian-perbedaan-web-statis-dan-web-dinamis.html>, diakses tanggal 27 Maret 2017).

Desy. 2017. "Software Quality Factors". [Online], (http://desy.lecturer.pens.ac.id/Manajemen%20Kualitas%20Perangkat%20Lunak/03_Software%20Quality%20Factors.pdf, diakses tanggal 05 Februari 2017).

Dwiyanto, Bimo. (2016). *Usability Evaluation Pada Website E-learning Universitas Multimedia Nusantara*. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.

Ersa, Mardhia, Amalia. (2015). *Usability Evaluation Website E-Government Layanan Aspirasi Dan Pengaduan Online (Lapor!): Perbandingan Antara Existing Product Dan Development Product*. Depok: Universitas Indonesia.

Galin, Daniel. 2004. *Software Quality Assurance from theory to implementation*. Pearson Education Limited. Edinburgh Gate. Harlow. Essex CM20 2JE. England and Associated Companies around the world.

Handiwidjojo, Wimmie. (2016, Februari). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (*Usability*) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (DUWIT). Yogyakarta : Universitas Kristen Duta Wacana.

Hassenzahl, M. (2008, September). User experience (UX): towards an experiential perspective on product quality. In *Proceedings of the 20th International Conference of the Association Francophone d'Interaction HommeMachine* (pp. 11-15). ACM.

J.A. McCall, P.K. Richards, and G.F. Walters, Factors in Software Quality, Tehnical Report RADC-TR-77-369, US Department of Commerce, 1977.

Rahayuningsih. 2007. *Pengelolaan Perpustakaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

L. Faulkner. (2003). *Beyond the five-user assumption: Benefits of increased sample sizes in usability testing*. Austin: Behavior Research Methods, Instruments, & Computers.

Loudon, Kenneth C., & Jane P. Loudon, *Sistem Informasi Manajemen: Mengelola Perusahaan Digital*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005).

Nielsen, J., & Mack, R. (1994). *Usability Inspection Methods*. California: Wiley.

Proboyekti, Umi. *User Interface Design*. Yogyakarta: Universitas Kristen Duta Wacana.

Saputra, Eko. (2014). *Usability Testing Untuk Mengukur Penggunaan Website Inspektur Kota Palembang*. Palembang: Universitas Bina Darma.

Septianti, Sita. (2015). *Analisis Usability Sistem Perpustakaan Kota Yogyakarta Menggunakan Metode McCall*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Sommerville, Ian. "Software Engineering" .6th . Addison Wesley. 2001

Universitas Multimedia Nusantara. 2017. "Visi Misi". [online], (<http://umn.ac.id/profil/>, diakses tanggal 13 Maret 2017).

Universitas Multimedia Nusantara Library. 2015. "Profil", [online], (<http://library.umn.ac.id/umnlbrary/umnlbrary/content/Profile/>, diakses tanggal 13 Maret 2017).

Usability.gov. 2017. "Usability Testing". [Online], (<http://www.usability.gov/>, diakses tanggal 03 April 2017).

UsabilityNet. 2006. "What is usability?". usabilitynet.org, [Online], (http://www.usabilitynet.org/management/b_what.htm, diakses tanggal 03 April 2017).

Utama, Satria. (2011). *Perbaikan User Interface Halaman Internet Banking Dengan Metode Usability Testing*. Depok: Universitas Indonesia.

Vitali, Angga, Eron. (2014). *Perkembangan dan Peranan E-Library*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 : Hasil Wawancara Dengan Information Literacy Officer
2. Lampiran 2 : Hasil Wawancara Dengan Mahasiswa
3. Lampiran 3 : Wawancara Dengan Mahasiswa
4. Lampiran 4 : Skenario
5. Lampiran 5 : Aktivitas 1
6. Lampiran 6 : Aktivitas 2
7. Lampiran 7 : Aktivitas 3
8. Lampiran 8 : Aktivitas 4
9. Lampiran 9 : Aktivitas 5
10. Lampiran 10 : Aktivitas 6
11. Lampiran 11 : Aktivitas 7
12. Lampiran 12 : Pertanyaan Pada *Google Form* SUS
13. Lampiran 13 : Hasil Grafik Kuesioner SUS
14. Lampiran 14 : Rekomendasi *User Interface* Baru
15. Form Bimbingan Skripsi