**DAFTAR PUSTAKA**

Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 pemograman web untuk pemula.* Jakarta: PT Elex Meida Komputindo.

Anggraeni, E. Y., & Rita Irvian. (2017). *Pengantar Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi.

Bahri, S., & ZamZam, F. (2014). *Model Penelitian Kuantitatif berbasis SEM-AMOS.* Yogyakarta: deepublish.

Barnes, S., & Vidgen, R. (2000). *WebQual*: *An Exploration of Web-site Quality.* *School of Management,* University of Bath, Bath BA2 7AY, United Kingdom.

Barnes, S., & Vidgen, R. (2001). *Assessing the quality of auction web sites.* Hawaii International Conference on System Sciences.

Barnes, S., & Vidgen, R. (2002). *An Integrative Approach To The Assessment Of E-Commerce Quality.*

Barnes, S., & Vidgen, R. (2003). *Measuring Web site quality improvements: a case study of the forum on strategic mangement knowledge exchange.* Industrial Management &Data Systems, 297-309.

Djahir, Y., & Dewi Pratita. (2015). *Sistem Informasi Manajemen.* Yogyakarta: deepbulish.

Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi.* Yogyakarta: deepublish.

Li Xiao, S. D. (2002). *Measurement of user satisfaction with web-based information systems: An empirical study.* Eighth Americas Conference on Information Systems.

Marisa, F. (2017). *Web programming untuk membangun portal.* Yogyakarta: Deepublish.

O'Brien, J. A. (2005). *Pengantar Sistem Informasi* (12 ed.). (D. Fitriasari, & D. A. Kwary, Trans.) Jakarta: Salemba Empat.

Sabariah, M. K., Effendy, V., & Junaedi, D. (2016). *Interaksi Manusia dan Komputer.* Yogyakarta: diandra kreatif.

Santoso, I. (2011). *Interaksi Manusia dan Komputer.* Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.

Soetam, R. (2007). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudarmawan, & Ariyus, D. (2007). *Interaksi Manusia dan Komputer.* Yogyakarta: Andi.

Supriyanta. (2015). *Interaksi manusia dan komputer.* Yogyakarta: Deepublish.

Sugiyono, P. D. (2005). *Statistika untuk penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Yumarlin. (2016). *Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabandra Dengan Menggunakan Metode* *Usability Testing*. Jurnal Informasi Interaktif, 1, 34-43

Binus, U. (2017). *Eight Golden Rules Of Interface Design,* sumber : <http://scdc.binus.ac.id/himsisfo/2017>/03/eight-golden-rules-of-interface-design/ (diakses 17 Mei 2019)

Haryant, A. T. (2018), *X-Camp, Salah Satu Bentuk Keseriusan XL Garap IoT*, sumber : https://inet.detik.com/telecommunication/d-4299923/x-camp-salah-satu-bentuk-keseriusan-xl-garap-iot (diakses 12 Juni 2019)

Indonesia, K. K. (2018). *Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.* sumber : https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/15380/ kementerian-kominfo-sebut-pengguna-internet-indonesia-capai-54-persen/0/sorotan\_ media (diakses 20 Juni 2019)

Naufansapoetra. (2016, November 3). *Dunia Informasi,* sumber: http://naufansapoetra .blogspot.com/2015/11/cara-menghitung-kuesioner -skala-likert.html?m=1

Wijayahadi, M. R. (2016, November 26). *Tujuan Ruang Lingkup Interaksi Manusia Dalam Komputer Dan Faktor Kenyamanan*, sumber : https://mrobbywijayahadi.wordpress. com/2016/11/26/tujuanruang-lingkup-interaksi-manusia-dalam-komputer-dan-faktor-kenyamanan/ (diakses 28 Juni 2019)