

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Bangun, "EFEKTIVITAS VOICE CHAT SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DALAM GAME PUBG MOBILE," 2023.
- [2] A. Kamal and M. Sopyan, "PENGARUH KONTEN 'RYZEN' DI APLIKASI NIMO TV TERHADAP SIKAP BERMAIN GAME PUBG MOBILE SEA ESPORT," *Jurnal Ekonomi Kreatif dan Manajemen Bisnis Digital*, vol. 2, no. 2, pp. 160–178, [Online]. Available: <https://transpublika.co.id/ojs/index.php/JEKOMBITAL>
- [3] M. S-1 Pendidikan and K. Olahraga, "Peran Orang Tua dalam Mendukung Prestasi Atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron Esports Dwi Aulia Haqi, Machfud Irsyada." [Online]. Available: <https://revivaltv.id/>
- [4] A. Rosalino Triyantama and & E. Santoso, "Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport," vol. 7, no. 1, 2019, [Online]. Available: www.viva.co.id
- [5] A. Rosalino Triyantama and & E. Santoso, "Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport," vol. 7, no. 1, 2019, [Online]. Available: www.viva.co.id
- [6] A. Nina Nur Fahonah, E. Hidayah, A. Maharani, S. Annisa Rismawati, and I. Sesafya Tsabit, "Dampak Penggunaan Game Online terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia 9-10 Tahun di Gunung Pati, Semarang, Jawa Tengah," 2023. [Online]. Available: <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/majemuk>
- [7] C. Justin Komali and C. Chow, "ANALISIS DAMPAK PENGARUH DARI MULTIPLAYER SERVICES PADA DAYA TARIK GAME PUBG DI KOTA BATAM," *CAPITALIS: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES*, vol. 1, no. 1, pp. 76–85, 2023.
- [8] A. Rosalino Triyantama and & E. Santoso, "Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport," vol. 7, no. 1, 2019, [Online]. Available: www.viva.co.id
- [9] Diana Khuntari, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dDiana Khuntari. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(April), 275–286.an Grab dengan Pen," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. April, pp. 275–286, 2022.
- [10] A. F. Hidayatullah, "Pengembangan Front-end Sistem Informasi UIITagihan Berbasis Web Menggunakan Pendekatan User Experience (UX)."
- [11] M. Riadi, "Usability (Pengertian, Dimensi, Prinsip dan Pengukuran)," KAJIANPUSTAKA. Accessed: Jan. 06, 2024. [Online]. Available: <https://www.kajianpustaka.com/2021/01/usability-pengertian-dimensi-prinsip.html>

- [12] T. K. Situmorang, H. M. Az-Zahra, and A. D. Herlambang, "Evaluasi usability pada aplikasi m-kantorpos dengan menggunakan metode usability testing," *Jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer*, vol. 3, no. 5, pp. 4349–4356, 2019.
- [13] I. M. H. Kusumawardhana, N. H. Wardani, and R. A. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 8, pp. 7708–7716, 2019.
- [14] W. Sudiarsa and G. B. Wiraditya, "Heuristic Evaluation Usability Analisis on Information and Tracking Covid-19 Application Peduli Lindungi Using Heuristic Evaluation," *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 3, no. 2, pp. 354–364, 2020.
- [15] D. C. Defanti, "ANALISIS PENGUJIAN USABILITY MENGGUNAKAN TEORI JAKOB NIELSEN PADA APLIKASI BELANJA ONLINE LAZADA," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., vol. 6, no. November, pp. 5–24, 2022.
- [16] R. Fitria, "Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications Integrating Heuristic Evaluation and Cognitive Walkthrough in Usability Evaluation of Mobile Application," 2024. [Online]. Available: <https://ioinformatic.org/>
- [17] R. Fitria, C. Meurah Nurul, R. Meiyanti, N. Kartika, and U. Malikussaleh, "Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications Integrating Heuristic Evaluation and Think-Aloud Protocols By Applying Nielsen's Metrics on Indonesian e-Pangan Application," 2024. [Online]. Available: <https://ioinformatic.org/>
- [18] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- [19] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, "Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s," *International Journal of Natural Science and Engineering*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [20] A. Pratama, "Implementasi Sistem Informasi Peramalan SEM stok Kebutuhan Stok Padi Implementasi Sistem Informasi Peramalan Single Exponential Smoothing Dalam Melihat Kebutuhan Stok Padi di Dinas Pertanian Aceh Utara".
- [21] L. E. Bagus Hakim Perkoso, Asnawatii, "No Title," *Penerapan Data Mining Untuk Klasifikasi Penjualan Produk Terlaris Menggunakan Metode Algoritma C5.0 (Studi Kasus Syarah Bakery Lingkar Barat)*, vol. 1, no. Penerapan Data Mining Untuk Klasifikasi Penjualan Produk Terlaris Menggunakan Metode Algoritma C5.0 (Studi Kasus Syarah Bakery Lingkar Barat), pp. 73–80, 2023.
- [22] V. Seplifriskila Tampubolon, E. J. Sagala, P. Manajemen, B. Telekomunikasi, and D. Informatika, "PENGARUH KEPUASAN KERJA DAN KOMITMEN ORGANISASI TERHADAP

- TURNOVER INTENTION PADA KARYAWAN PT. BUM DIVISI PMKS," *Jurnal Business Management Journal*, vol. 16, no. 2, pp. 65–80, 2020, doi: 10.30813/bmj.
- [23] H. Nur Rahmah, A. Muthia Riva, M. Indah Permatasari, N. Warda, and L. Dahlia, "OPTIMIZING CORPORATE EXCELLENCE: ANALISIS KINERJA RAMAYANA MELALUI PENDEKATAN BALANCE SCORECARD."
- [24] universitas buddhi dharma. Cahyadi, "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang," *Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, vol. 1, pp. 60–73, 2022.
- [25] J. Pendidikan and D. Konseling, "Analisis Pembelajaran Menulis Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) IQRA."
- [26] V. Ilhadi, D. Yulisda, I. Sahputra, and M. Habib, "SISFO : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Penerapan Sistem Inromasi Website Desa Paya Gaboh Sebagai Media Informasi Desa," *SISFO : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, vol. 7, no. 2, 2023.
- [27] R. Handayani, *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Trussmedia, 2020.
- [28] Syarifuddin, Jamaluddin Bata Ilyas, and A. Sani, "Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar," *Bata Ilyas Educational Management Review*, vol. 1, no. 2, pp. 51–56, 2021.
- [29] J. Manajemen, A. Irma, M. Yusuf, and S. Tinggi Ilmu Ekonomi BIMA, "Pengaruh lingkungan kerja terhadap kepuasan kerja pegawai," *JURNAL MANAJEMEN*, vol. 12, no. 2, pp. 253–258, [Online]. Available: <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/JURNALMANAJEMEN>
- [30] R. Al Hakim, I. Mustika, and W. Yuliani, "Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, vol. 4, no. 4, p. 263, 2021, doi: 10.22460/fokus.v4i4.7249.
- [31] R. Slamet and S. Wahyuningsih, "Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker," *Aliansi : Jurnal Manajemen dan Bisnis*, vol. 17, no. 2, pp. 51–58, 2022, doi: 10.46975/aliansi.v17i2.428.
- [32] F. Sodiq, W. Maharani, I. M. Nisa, E. R. P. B. Satria, and R. Faizah, "Uji Validitas dan Reliabilitas University Stress Scale," *Prosiding University Research Colloquium*, pp. 136–140, 2020.
- [33] A. F. Yogananti, B. C. Pratama, and A. Akrom, "Kolaborasi Teori Nielsen dan System Usability Scale (SUS) terhadap Usability Game Lokapala," 2022.