

DAFTAR PUSTAKA

- Aku Pintar Indonesia. (2018). Tes Penjurusan. <https://akupintar.id/fitur-tes-pintar>, diakses tanggal 15 juli 2019.
- Barnum, M, C. (2010). Usability Testing Essentials 1st Edition. Burlington: Elsevier.
- Bevan, N., Carter, J., & Harker, S. (2015, August). ISO 9241-11 revised: What have we learnt about usability since 1998?. In International Conference on Human-Computer Interaction (pp. 143-151). Springer, Cham.
- Blandford, A., Furniss, D., & Makri, S. (2016). Qualitative HCI Research: Going Behind the Scenes. Morgan & Claypool.
- Budiman. (2019) Tes Iq. <https://www.tes-iq.com/tes-iq-smp/2>, diakses tanggal 15 juli 2019.
- Garrett, J. J. (2010). Elements of user experience, the: user-centered design for the web and beyond. Pearson Education.
- Guspara, W. A., Satwikasanti, W. T., & Jiyana, L. (2018). Hierarchical Task Analysis dalam pengembangan gagasan produk. *PRODUCTUM Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 3(4), 133. <https://doi.org/10.24821/productum.v3i4.2239>.
- Neilson, G. L., Martin, K. L., Powers, E., Merrifield, R., Calhoun, J., Stevens, D., ... Jones, G. (2008). Design Thinking -Brown, (June).
- Nielsen, J. (2000). Why You Only Need to Test with 5 Users <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>, diakses tanggal 20 juli 2019.
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., & Hermadi, I. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Usability Testing to Enhance Mobile Application User Interface. *Jurnal Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 2(2010), 83–93.
- Plattner, H. (2013). An introduction to Design Thinking. *Institute of Design at Stanford*, 1–15. https://doi.org/10.1007/978-1-4302-6182-7_1.

- Prajitno, A. H. (2018) Tes Psikologi Kepribadian. <https://www.pendidikankarakter.com/tes-psikologi-kepribadian/>, diakses tanggal 15 juli 2019.
- PsikologiID. (2015). Kenali Gaya Belajar Kamu. <http://psikologid.com/yuk-kenali-gaya-belajar-kamu/>, diakses tanggal 15 juli 2019.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 75. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>.
- Ristekdikti, (2017). Kopertis wilayah V - D.I Yogyakarta <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/index.php/kopertis-wilayah-v-d-i-yogyakarta/>, diakses tanggal 8 juli 2019.
- Salim, H. (2018). 5 Elemen User Experience. <https://medium.com/@hilmisalim/5-elemen-user-experience-870248b34631>, diakses tanggal 10 juli 2019.
- Stanton, N. A. (2006). Hierarchical task analysis: Developments, applications, and extensions. *Applied Ergonomics*, 37(1 SPEC. ISS.), 55–79. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2005.06.003>.
- Udayana, N. D., Sabariah, M. K., & Effendy, V. (2015). Model User Experience Aplikasi Pengenalan Belajar Berhitung sebagai Media Interaktif Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 5936–5945.
- Wiryan, M. B. (2011). User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>.
- Youthmanual (2015) Tes Bakat. <https://www.youthmanual.com/assessment/modul-minat/result?from=maps>, diakses tanggal 15 juli 2019.