

DAFTAR PUSTAKA

- Bevan, N., Carter, J., & Harker, S. (2015). Iso 9241-11 revised: What have we learnt about usability since 1998?. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 9169, 143–151. https://doi.org/10.1007/978-3-319-20901-2_13/COVER
- Borman, R. I., Yasin, I., Darma, M. A. P., Ahmad, I., Fernando, Y., & Ambarwari, A. (2020). Pengembangan Dan Pendampingan Sistem Informasi Pengolahan Pendapatan Jasa Pada Pt. Dms Konsultan Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2). <https://doi.org/10.33365/JSSTCS.V1I2.849>
- Deny, S. (2020, November 17). Selama Pandemi Covid-19, Permintaan Sepeda Meroket 1.000 Persen. *Liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4384886/selama-pandemi-covid-19-permintaan-sepeda-meroket-1000-persen>
- El-Sherbeny, N. A. (2014). The Algorithm of the Time-Dependent Shortest Path Problem with Time Windows. *Applied Mathematics*, 5(17), 2764–2770. <https://doi.org/10.4236/AM.2014.517264>
- Fahmi, A. A., Dewi, R. K., & Fanani, L. (2019). Pengembangan Sistem Rekomendasi Rute Gowes di Kota Malang berbasis Android. 3(7). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5705>
- Gao, M., Kortum, P., & Oswald, F. (2018). Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of use) Questionnaire for Reliability and Validity. 3, 1414–1418. <https://doi.org/10.1177/1541931218621322>
- Gao, S., & Mai, G. (2018). Mobile GIS and Location-Based Services. *Comprehensive Geographic Information Systems*, 1, 384–397. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-409548-9.09710-4>
- Hadinata, H. (2020). Penerapan Gamifikasi Pada E-Commerce Untuk Meningkatkan Kualitas Penjualan Pada Reseller Dan Dropshiper (Studi Kasus Nabillah Store). <http://elibrary.unikom.ac.id>
- Handoko, Y. H. B. (2020). Penentuan Rute Wisata Terbaik Menggunakan Metode Weighted Product. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Hati, G. M., Suprayogi, A., & Sasmito, B. (2013). Aplikasi Penanda Lokasi Peta Digital Berbasis Mobile Gis Pada Smartphone Android. *Jurnal Geodesi Undip*, 2(4). <https://doi.org/10.14710/JGUNDIP.2013.3694>

- Joni, Brilliant, M., & Anwar, A. S. (2023). Perancangan Aplikasi E-Futsal Sport Berbasis Android Menggunakan Metode Mobile GIS dan GPS di Kabupaten Pringsewu. *Journal of Software Engineering And Technology*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.31544/JTERA.V3.I1.2018.115-128>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to usability*. 4(01).
- Ostrand, T. (2002). Black-Box Testing. *Encyclopedia of Software Engineering*. <https://doi.org/10.1002/0471028959.SOF022>
- Pangaribowo, W. S. (2021, Oktober 14). Ini 5 Jalur Sepeda Wisata di Yogyakarta, Nikmati Kota Lawas hingga Wayang dan Cosplay Halaman all - Kompas.com. *Kompas.com*. <https://regional.kompas.com/read/2021/10/14/141346978/ini-5-jalur-sepeda-wisata-di-yogyakarta-nikmati-kota-lawas-hingga-wayang?page=all>
- Paunsyah, H., Mubarak, H., & Shofa, R. N. (2019). Penentuan Jalur Terpendek menggunakan Google Maps API pada Sistem Informasi Geografis (SIG) Panti Sosial di Kota Tasikmalaya. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, 1(1). <https://doi.org/10.37058/INNOVATICS.V1I1.665>
- Pesek, M., Isaković, A. I., Strle, G., & Marolt, M. (2016). *Improving the usability of online usability surveys with an interactive Stripe scale*. <http://www.w3schools.com/html/htmlforminputtypes.asp>
- Putra, I. A. G. S. (2019). Implementasi Resource Traffic Management System pada Sistem Operasi Android Dan iOS. *Eksplora Informatika*, 8. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v8i2.164>
- Rabbani, A. R. F. (2021). Aplikasi Sistem Jemput Sampah Berbasis Android Untuk Rumah Kos Dan Area Sekitar Kampus. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/35837>
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6700>
- Russel, S., & Norvig, P. (2010). Artificial intelligence: : a modern approach. Dalam *University of California* (3 ed.). Pearson Education. <https://doi.org/10.1109/ICCAE.2010.5451578>
- Rzeszewski, M. (2023). Mapbox. *Evaluating Participatory Mapping Software*, 21–40. https://doi.org/10.1007/978-3-031-19594-5_2

- Snadhika Jaya, T. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode *Blackbox Testing Boundary Value Analysis* (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 03(02).
- Sulastri, H., Mubarak, H., & Heykal, A. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Rute Terbaik Menuju Posko Pendakian Gunung Ciremai Menggunakan Algoritma Floyd Warshall Dan Weighted Product. *SNIA (Seminar Nasional Informatika dan Aplikasinya)*, 4(Vol 4 (2019): Proceeding SNIA 2019). <https://snia.unjani.ac.id/web/index.php/snia/article/view/192>
- Susetyo, D. B., Suprayogi, A., & Awaluddin, M. (2012). Pembuatan Aplikasi Peta Rute Bus Trans Jogja Berbasis Mobile GIS Menggunakan Smartphone Android. *Jurnal Geodesi Undip*, 1(1). <https://doi.org/10.14710/JGUNDIP.2012.2412>