

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI AYO TOKO BY SRC
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
(UEQ)**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh

Nova Novita

NIM 09031181823146

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI AYO
TOKO BY SRC MENGGUNAKAN METODE *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

**Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
di Program Studi Sistem Informasi SI**

Oleh :

NOVA NOVITA

09031181823146

Palembang, November 2023

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,**



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP-197811172006042001

**Menyetujui,
Pembimbing,**



Pacu Putra, M.CS.
NIP 198912182013011201

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

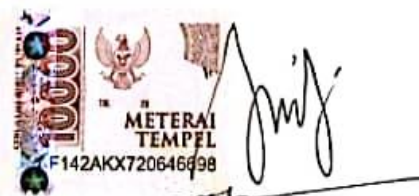
Nama : Nova Novita
NIM : 09031181823146
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : *Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Ayo Toko By SRC Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*

Hasil Pengecekan *Ithenticate/Turnitin* : 10%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/*plagiat*. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/*plagiat* dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidakada paksaan oleh siapapun.

Palembang, November 2023



Nova Novita
NIM 09031181823146

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 27 Oktober 2023

Nama : Nova Novita

NIM : 09031181823146

Judul : Analisis *User Experience* pada Aplikasi Ayo Toko By SRC
Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*
(UEQ).

Komisi Penguji

1. Pembimbing : Pacu Putra, M.CS.
2. Ketua Penguji : Endang Lestari Ruskan, M.T.
3. Sekretaris : Dedy Kurniawan, M.Sc.
4. Penguji : Nabila Rizky Oktadini, M.T.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“The possibility of all those possibilities being possible is just another possibility that can possibly happen.”

-Mark Lee-

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

- ♣ Allah SWT,
- ♣ Diri sendiri,
- ♣ Kedua orang tua, saudara serta keluarga besar,
- ♣ Dosen pembimbing dan penguji,
- ♣ Sahabat dan teman-teman, serta
- ♣ Almamaterku.

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI AYO TOKO BY
SRC MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*
QUESTIONNAIRE (UEQ).**

Oleh

Nova Novita

09031181823146

ABSTRAK

Perubahan digitalisasi di era industri yang menyebabkan terciptanya persaingan yang kuat dibidang perdagangan termasuk mempengaruhi sektor UMKM. Toko kelontong merupakan contoh UMKM yang eksistensinya saat ini mulai tersaingi oleh toko *retail modern*. Dalam mengimbangi perubahan tersebut, PT HM Sampoerna menginisiasi program *Sampoerna Retail Community* (SRC) dengan merilis aplikasi Ayo Toko by SRC untuk mendukung ekosistem digital secara aktif. Berdasarkan hasil penelusuran di *Google Playstore*, ditemukan ulasan bintang 1 oleh pengguna berupa keluhan kendala yang mereka alami selama menggunakan aplikasi Ayo Toko by SRC. Setiap keluhan kendala mengarah kepada pengalaman pengguna terhadap kualitas pelayanan aplikasi Ayo Toko by SRC. Pengalaman pengguna adalah bagaimana perasaan user terhadap setiap interaksi yang sedang user hadapi saat suatu produk digunakan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna pada aplikasi Ayo Toko by SRC menggunakan UEQ. UEQ berisi 6 aspek penilaian yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspiciuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*). Penelitian dilakukan terhadap 100 responden pada grup ayo src Indonesia di *facebook*. Pengolahan data dilakukan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*. Dari hasil *Benchmark*, dapat diketahui bahwa variabel *attractiveness*, *stimulation* dan *novelty* memperoleh nilai *below average*, sedangkan variabel *Perspiciuity*, *dependability*, *efficiency* memperoleh nilai *bad*.

Kata Kunci : *User Experience*, UMKM, *User Experience Questionnaire* (UEQ), aplikasi *mobile*.

**USER EXPERIENCE EVALUATION ON THE AYO TOKO BY SRC
APPLICATION USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
(UEQ) METHOD.**

By

**Nova Novita
09031181823146**

ABSTRACT

The industrial era's shifts to digitization have heightened rivalry in the trade sector, which has an impact on the UMKM industry as well. Grocery stores are a part of UMKM whose existence is currently starting to be rivaled by modern retail stores. To compensate for these changes, PT HM Sampoerna initiated the Sampoerna Retail Community (SRC) program by releasing the Ayo Toko by SRC application to actively support the digital ecosystem. Based on the search results on Google Playstore, one-star reviews were found regarding complaints about problems that users experienced while using the Ayo Toko by SRC application. Every complaint regarding problems refers to the user's experience regarding the service quality of the Ayo Toko by SRC application. User experience is how the user feels about every interaction the user faces when a product is used. The purpose of this research is to determine the level of user experience in the Ayo Toko by SRC application using UEQ. The User Experience Questionnaire (UEQ) contains 6 assessment aspects, namely Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. The research was conducted on 100 respondents in the Ayo SRC Indonesia group on Facebook. Data processing was carried out using the UEQ Data Analysis Tool. From the Benchmark results, attractiveness, stimulation dan novelty aspect gets an evaluation of Below Average. While the other aspects such as Perspicuity, dependability, efficiency get an evaluation value of a bad.

Keywords: *User Experience, UMKM, User Experience Questionnaire (UEQ), mobile application.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “**Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi Ayo Toko By SRC Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)**” yang dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat penulis dalam menyelesaikan studi tingkat Strata Satu (S1) di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Tentu selama proses penyusunan tugas akhir ini, tidak terlepas dari bimbingan serta bantuan dari banyak pihak sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir Penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan limpahan nikmat sehat serta ilmu kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua terlebih Ibu dan saudara penulis yaitu Sarly Agustin, Malisa, Suci Dewinta serta Endo selaku kakak ipar yang telah memberikan dukungan dan motivasi sepenuhnya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Ali Bardadi, S.SI., M.KOM. selaku Dosen Pembimbing Akademik Penulis.

5. Bapak Pacu Putra, M.CS, selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang banyak meluangkan waktu dalam memberikan saran dan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu selama masa studi
7. Diriku sendiri yang senantiasa kuat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman terdekat penulis sejak awal perkuliahan Amara Eka Putri, Titin Herawati, Nabilah, Felia Sonya Elisa dan Japa Prazuhende yang selalu membersamai serta mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan tugas akhir
9. Teman-teman Jurusan Sistem Informasi Reguler Kelas B Angkatan 2018
10. Mark Lee, Haechan dan anggota NCT Dream lainnya yang selalu menghibur penulis semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat lebih baik lagi dikemudian hari. Akhir kata dengan segala keterbatasan, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri.

Palembang, November 2023

Nova Novita
09031181823146

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Definisi Evaluasi.....	6
2.2 <i>User Experience</i>	6
2.2.1 Definisi <i>User Experience</i>	6
2.2.2 Komponen <i>User Experience</i>	7
2.3 <i>Aplikasi Mobile</i>	8
2.4 <i>Ayo Toko by SRC</i>	8
2.5 <i>User Experince Framework</i>	10
2.5.1 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	11
2.5.2 <i>Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)</i>	11
2.6 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	11
2.7 Penelitian Terdahulu	14
2.8 Populasi dan Sampel.....	17
2.8.1 Populasi	17
2.8.2 Sampel.....	17

2.9	Rumus Slovin	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1.	Tahapan Penelitian.....	18
3.2.	Objek Penelitian.....	20
3.3.	Teknik Pengumpulan Data	20
3.3.1	Jenis Data	20
3.3.2	Metode Pengumpulan Data	20
3.4	Metodologi Penelitian.....	21
3.5	Populasi dan Sampel.....	22
3.6	Indikator Penelitian.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Karakteristik Responden.....	25
4.1.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	25
4.1.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	26
4.1.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili	27
4.2	Hasil Analisis Kuesioner	28
4.2.1	Hasil Kuesioner	28
4.2.2	Hasil Transformasi Kuesioner.....	30
4.3	Analisis Data Penelitian.....	32
4.3.1	Uji Validitas	32
4.3.2	Uji Reliabilitas.....	34
4.4	Hasil Analisis Statistik Deskriptif	35
4.5	Pembahasan Hasil Analisis Data	42
4.6	Rekomendasi.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		45
5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA		47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ulasan Pengguna Aplikasi Ayo Toko <i>by</i> SRC.....	2
Gambar 2. 1 Pembagian Atribut kualitas <i>User Experience</i>	8
Gambar 2. 2 Tampilan aplikasi Ayo Toko <i>by</i> SRC	9
Gambar 2. 3 skala struktur dari UEQ.....	12
Gambar 2. 4 Daftar pertanyaan UEQ.....	13
Gambar 3. 1 Diagram tahapan penelitian.....	18
Gambar 3. 2 Transformasi nilai UEQ	21
Gambar 3. 3 Jumlah downloader Ayo Toko <i>by</i> SRC di <i>play store</i>	22
Gambar 4. 1 Grafik karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin	26
Gambar 4. 2 Grafik Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	27
Gambar 4. 3 Grafik Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili.....	28
Gambar 4. 4 Nilai Skala UEQ Ayo Toko <i>by</i> SRC	40
Gambar 4. 5 Nilai Skala UEQ Ayo Toko <i>by</i> SRC	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....	14
Tabel 3. 1 Indikator penelitian	23
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	25
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	26
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili	27
Tabel 4. 4 Distribusi jawaban hasil kuisisioner	28
Tabel 4. 5 Tampilan Hasil Transformasi Jawaban.....	30
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Attractiveness</i>	32
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Perspiciuity</i>	33
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Efficiency</i>	33
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Dependability</i>	33
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Stimulation</i>	34
Tabel 4. 11 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Novelty</i>	34
Tabel 4. 12 Hasil Uji Reliabilitas Pada Tiap Variabel	35
Tabel 4. 13 Skala Penilaian Rata-Rata Pada Kuesioner.....	35
Tabel 4. 14 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Attractiveness</i>	36
Tabel 4. 15 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Perspiciuity</i>	37
Tabel 4. 16 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Efficiency</i>	37
Tabel 4. 17 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Dependability</i>	38
Tabel 4. 18 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Stimulation</i>	39
Tabel 4. 19 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Novelty</i>	39
Tabel 4. 20 Interpretasi Nilai Perbandingan <i>Benchmark</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Jawaban Responden.....	A-1
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian	B-1
Lampiran 3 Penyebaran Kuesioner	C-1
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Dan Realibilitas	D-1
Lampiran 5 Surat Kesediaan Pembimbing.....	E-1
Lampiran 6 Kartu Konsultasi Tugas Akhir	F-1
Lampiran 7 Form Perbaikan <i>Desk Evaluation</i>	G-1
Lampiran 8 Lembar Rekomendasi Ujian Komprehensif Skripsi	H-1
Lampiran 9 Hasil Pengecekan Turnitin.....	I-1
Lampiran 10 Surat Keterangan Bebas Pembayaran	J-1
Lampiran 11 Bebas Pustaka	K-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini digitalisasi di era industri dalam hal membantu mendorong perekonomian yang tengah berkembang mengalami kemajuan yang begitu pesat dan cepat. Perubahan pola pemasaran yang sebelumnya terjadi secara konservatif beralih menjadi *modern*. Adanya perubahan tersebut menciptakan sebuah persaingan yang kuat antar perusahaan, terlebih dibidang perdagangan.

Sektor UMKM sangat mempengaruhi perkembangan bidang perdagangan. Salah satu peranan esensial dari Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) ialah sebagai sumber pendapatan masyarakat sekaligus membuka lapangan pekerjaan. Dengan demikian UMKM mempunyai kedudukan yang penting dalam pergerakan roda perekonomian negara.

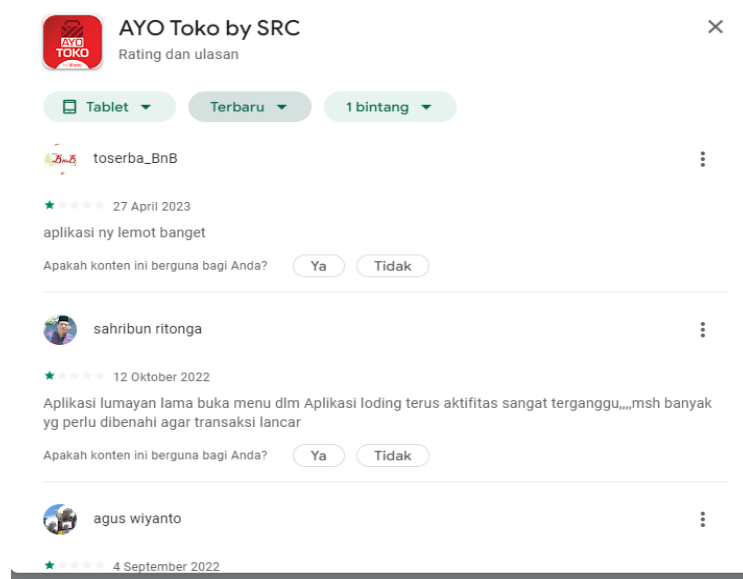
Toko kelontong adalah contoh bentuk dari UMKM yang eksistensinya mulai tersaingi dengan toko ritel *modern*. Sehingga muncul program *Sampoerna Retail Community* (SRC) yang diinisiasi langsung oleh PT. HM Sampoerna Tbk yang berfokuskan pada UMKM ditengah persaingan saat ini. Per tahun, Toko kelontong yang di bina langsung oleh SRC berpartisipasi memberikan sumbangsih sebesar Rp 69,3 triliun terhadap PDB (Produk Domestik Bruto)(Setyaningrum, 2022).

Lebih dari 225.000 src yang tersebar di seluruh Indonesia dan 6.900 asosiasi SRC telah didampingi oleh SRC untuk dibina sehingga dapat bersaing secara digital (Src.id, 2023). Salah satu cara yang dilakukan PT. HM Sampoerna Tbk untuk membangun citra perusahaan di kalangan masyarakat yaitu dengan

kehadiran aplikasi Ayo Toko by SRC, yang menjadi jembatan antara penjual dengan grosir serta konsumen juga ikut terlibat didalamnya. SRC mendukung ekosistem digital secara aktif berupa manajemen toko, organisasi toko, aktivasi pelanggan maupun pengembangan usaha dan lain sebagainya.

Aplikasi Ayo Toko by SRC dibuat agar para toko kelontong bisa mendapatkan harga yang terjangkau dari grosir dan mempermudah memperoleh barang tanpa harus mengantri ditempat secara langsung. Aplikasi ini ditujukan sebagai pendamping toko kelontong dalam bertransaksi secara digital.

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan oleh penulis pada *Google Play Store*, penulis menemukan adanya masalah pada aplikasi Ayo Toko by SRC. Melalui ulasan yang diberikan oleh pengguna pada *Google Play Store* didapatkan jumlah ulasan bintang 1 berjumlah 2180 dari total keseluruhan ulasan yaitu 10.529. Pada setiap ulasan, penulis maupun pengguna mengeluhkan lamanya proses tampilan *loading system* saat membuka aplikasi maupun saat melakukan transaksi belanja.



Gambar 1. 1 Ulasan Pengguna Aplikasi Ayo Toko by SRC (Dokumen pribadi)

Kendala lain yang ditemukan adalah aplikasi Ayo Toko *by* SRC sering *log out* saat digunakan. Tidak hanya itu, aplikasi ini juga sering mengirimkan notifikasi yang berulang sehingga membuat aplikasi *error*. Beberapa kendala tersebut membuat pengguna yang pernah menggunakan aplikasi ini memutuskan untuk *menguninstal* dan memanfaatkan aplikasi lain yang sejenis dengan aplikasi Ayo Toko *by* SRC

Setiap ulasan mengarah pada keluhan pengalaman pengguna terhadap kualitas pelayanan aplikasi Ayo Toko *by* SRC. *User experience*. (UX) adalah respon pengguna secara emosi maupun fisik terhadap sistem yang digunakan serta tingkah yang ditunjukkann oleh pengguna selama menggunakan sistem/layanan. (ISO 9241-210).

User experience memiliki peranan yang sangat penting untuk merancang dan membangun suatu aplikasi atau layanan. *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah salah satu cara untuk mengukur pengalaman pengguna.

Dalam mengukur tingkat pengalaman pengguna terdapat enam atribut yang ada di dalam metode UEQ: atribut daya tarik (*attractiveness*), atribut kejelasan (*perspicuity*), atribut efisiensi (*efficiency*), atribut ketepatan (*dependability*), atribut stimulasi (*stimulation*), dan atribut kebaruan (*novelty*). UEQ memusatkan fokus dari reaksi dan persepsi pengguna terhadap sistem/layanan, yang terdiri dari komponen pragmatis dan hedonis. Aspek pragmatis berkonsentrasi pada efisiensi dan learnability, sedangkan aspek hedonis berkonsentrasi pada impresi, tampilan, dan dorongan. Jika dibandingkan dengan *framework* lain seperti SUS (Sanjaya et al., 2021), SUPR-Q (Prasetyo et al., 2023), QUIS dan SUMI, UEQ (Henim & Sari, 2020) memiliki keunggulan yang luar biasa. UEQ memberikan gambaran yang

lengkap akan pengalaman yang dialami oleh pengguna, dimulai dari aspek *classical usability* (kegunaan klasik) sampai dengan aspek *user experience* (pengalaman pengguna), juga memiliki alat analisis untuk menggambarkan hasil evaluasi yang tepat (Santoso et al., 2016).

Permasalahan yang telah diuraikan dari aplikasi Ayo Toko by SRC tersebut perlu dilakukan analisis untuk mengetahui pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi Ayo Toko by SRC sehingga penulis melakukan penelitian dengan judul **“EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI AYO TOKO BY SRC MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ).”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi diatas, adapun masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana hasil dari evaluasi *User Experience* pada aplikasi Ayo Toko by SRC dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai metode yang digunakan?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah diatas, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna (*user experience*) pada aplikasi Ayo Toko by SRC.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai proses menganalisis pengalaman pengguna aplikasi Ayo Toko by SRC menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

2. Melihat tingkat pengalaman pengguna (*user experience*) pada aplikasi Ayo Toko by SRC berdasarkan model *User Experience Questionnaire* (UEQ).
3. Memperoleh gambaran bagian yang penting untuk diperbaiki guna meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) pada aplikasi Ayo Toko by SRC.

1.5 Batasan Penelitian

Dari permasalahan yang telah disampaikan diatas, penelitian ini dibatasi dengan beberapa batasan yaitu:

1. Penelitian dilakukan pada aplikasi Ayo Toko by SRC
2. Responden berasal dari grup Ayo SRC Indonesia di *Facebook*
3. Teknik pengumpulan data dalam bentuk kuisisioner UEQ yang dibagikan secara tidak langsung (*online*)
4. Alat pengolahan data menggunakan UEQ *Data Analysis Tool*
5. Penelitian ini berdasarkan pendekatan kuantitatif

DAFTAR PUSTAKA

- Bevan, N., Carter, J., Earthy, J., Geis, T., & Harker, S. (2016). New ISO standards for usability, usability reports and usability measures. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 9731, 268–278. https://doi.org/10.1007/978-3-319-39510-4_25
- Brooke, J. (2020). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, November 1995, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Mardiana, S. (2021). Model-model evaluasi aplikasi dan kombinasinya. In *Penerbit KBM Indonesia* (Vol. 1, Issue 69).
- Handayani, E. K. (2022). *ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE KELUARGA MAHASISWA NAHDLATUL ULAMA NASIONAL MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) SKRIPSI*.
- Hanifah, P., & Siregar, M. W. (2021). Penerapan Metode SUMI Pada Pengujian Usability Aplikasi E-Learning Berbasis Website. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(2), 156–159. <https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3349>
- Hartzani, A. G. (2021). *AL GHIFARI HARTZANI-FST*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/57729>
- Hassenzahl, M. (2010). *Experience Design Technology for All the Right Reasons*. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-02191-6#about-this-book>
- Hendra, S., & Miftahul, F. (2020). Analisis User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Stmik Palcomtech Palembang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer*, 60.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(Vol. 6 No. 1 (2020)), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Herdjuno, R., & Kusumo, P. (n.d.). *Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- Irsan, M. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, 1(1), 115–120. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/9984/9752>
- Prasetyo, E., Nugroho, K., & Hadiono, K. (2023). *ANALISIS PENGUJIAN USER EXPERIENCE WEBSITE STMIK AKI MENGGUNAKAN SUPR-Q DALAM*

PERSPEKTIF HUMAN-COMPUTER INTERACTION ANALYSIS OF USER EXPERIENCE TESTING STMIK AKI WEBSITE USING SUPR-Q IN PERSPECTIVE HUMAN-COMPUTER INTERACTION. 6(1).

- Prima, E. S. (2021). *Evaluasi User Experience Pada Aplikasi E-Wallet Dengan Metode User Experience Questionnaire.*
- R. Lewis, J. (2018). *The System Usability Scale: Past, Present, and Future.* <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10447318.2018.1455307>
- Rangkuti, N. A. (2022). *Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Ayo Src Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq).* 1–215. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66397>
- Rauschenberger, M., Schrepp, M., Perez-Cota, M., Olschner, S., & Thomaschewski, J. (2013). Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ). Example: Spanish Language Version. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2013.215>
- Sadewa, I. G. B. B., Divayana, D. G. H., & Pradnyana, I. M. A. (2021). Pengujian Usability Pada Aplikasi E-Sakip Kabupaten Buleleng Menggunakan Metode Usability Testing. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 1(2), 76. <https://doi.org/10.23887/insert.v1i2.25975>
- Sanjaya, M. R., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan Metode System Usability Scale (Sus) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website. *Jurnal Komputer Terapan*, 7(Vol. 7 No. 1 (2021)), 120–132. <https://doi.org/10.35143/jkt.v7i1.4578>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Yugo Kartono Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring user experience of the student-centered E-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 1–79.
- Sari, P. F. (2021). Pengelompokan Populasi Hewan Ternak Menggunakan Metode Clustering (Studi Kasus : Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan Kabupaten Langkat). *Seminar Nasional Informatika (Senatika) 2021*, 166–175.
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2016). *Quantifying the User Experience Practical Statistics for User Research.*
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>
- Setyaningrum, P. M. (2022). *Dorong Digitalisasi UMKM di Papua, SRC Bersama Kemendag Perkenalkan Aplikasi AYO SRC.* <https://wartaekonomi.co.id/read415895/dorong-digitalisasi-umkm-di-papua-src-bersama-kemendag-perkenalkan-aplikasi-ayo-src>

- Src.id. (2023). *Perjalanan Kami Sebagai Toko Kelontong Masa Kini*.
<https://www.src.id/tentang-kami>
- Sugiyono. (2020). Pengaruh Motivasi dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Produktivitas Kerja pada Karyawan Bagian Produksi di PT Tuntex Garment Indonesia. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(1), 70–82. <https://jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/28>
- SUSILO, E. (2019). *Cara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Uji UX*.