

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI DISNEY+ HOTSTAR
MENGUNAKAN METODE *MECUE QUESTIONNAIRE (2.0)***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana



Oleh

Rizka Rahmadhani
09031282025084

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JANUARI 2024**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI DISNEY+ HOTSTAR
MENGUNAKAN METODE MECUE QUESTIONNAIRE (2.0)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian

Studi di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

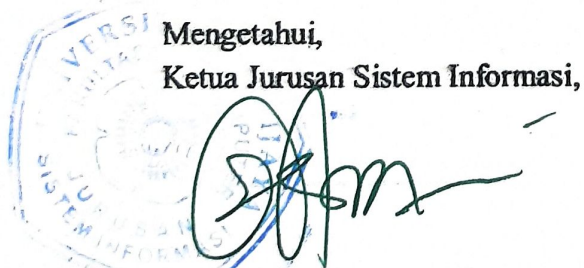
Rizka Rahmadhani 09031282025084

Palembang, 10 Januari 2024

Pembimbing,



Allsela Meiriza, M.T.
NIP. 198305132023212026



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Rahmadhani

NIM : 09031282025084

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang : Strata 1 (S1)

Judul Skripsi : Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi Disney+ Hotstar
Menggunakan Metode *MeCUE Questionnaire* (2.0)

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 7%

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 sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 10 Januari 2024



Rizka Rahmadhani
NIM. 09031282025084

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Rahmadhani
NIM : 09031282025084
Judul : Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi Disney+ Hotstar
Publikasi : Menggunakan Metode *MeCUE Questionnaire (2.0)*
DOI : <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6>

Dengan ini menyatakan bahwa publikasi saya dengan judul:

Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi Disney+ Hotstar Menggunakan Metode *MeCUE Questionnaire (2.0)*

Yang diusulkan pada *Indonesian Journal of Computer Science (IJCS)* Vol.12 No.6 (2023) Halaman 4320-4330 bersifat original dan saya sendiri yang bertanggung jawab pada setiap proses submisi publikasi tersebut.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,



Allsela Meiriza, M.T.
NIP. 198305132023212026

Palembang, 10 Januari 2024


Yang Menyatakan,



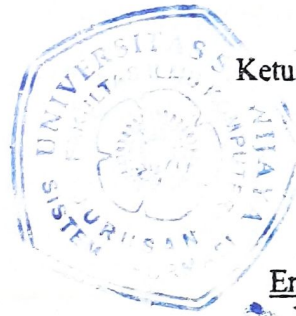
Rizka Rahmadhani
NIM. 09031282025084

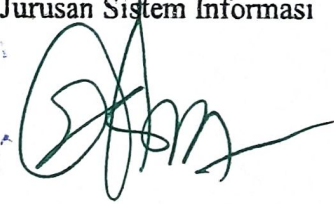
HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima (*accepted*) jurnal di *Indonesian Journal of Computer Science (IJCS)* (Sinta 3) pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 02 Januari 2024
Nama : Rizka Rahmadhani
NIM : 09031282025084
Judul Jurnal : Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi Disney+ Hotstar
Menggunakan Metode *MeCUE Questionnaire (2.0)*
Tim Pembimbing :
1. Pembimbing I : Allsela Meiriza, S.Kom, M.T. 

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi




Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Maka, sesungguhnya setelah kesulitan ada kemudahan.”

“Remember why you started.”

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ **Diri Sendiri**
- ❖ **Kedua Orang Tua, Saudara, dan Keluarga Besar**
- ❖ **Teman-teman Seperjuangan**
- ❖ **Dosen Pembimbing**
- ❖ **Para Dosen dan Pegawai Fasilkom Unsri**
- ❖ **Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi Disney+ Hotstar Menggunakan Metode *MeCUE Questionnaire* (2.0)”**. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami rintangan dan hambatan, namun atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Sehingga dengan penuh rasa hormat dan bersyukur penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan, dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, saudara, dan keluarga besar yang saya sayangi atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama menjalani pendidikan.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. dan Alm. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Ibu Allsela Meiriza, M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama masa penyusunan skripsi.
7. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya atas ilmu dan bantuannya selama masa perkuliahan.
8. Seluruh teman seperjuangan Jurusan Sistem Informasi Angkatan 2020.
9. Seluruh teman kelas SIREG C 2020. Terima kasih atas segala kenangan selama masa perkuliahan.
10. Teman-teman yang selalu bersama menemani, mendukung, sekaligus menjadi tempat diskusi penulis selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi. Terima kasih untuk Nabila Junita, Khairunnisa, Nyimas Marliza, Hani Alifia, Febrina Hedy, Septa Rahmayuni, Adelia Faradilla.
11. Seluruh responden yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
13. Kepada diri sendiri yang sudah bisa bertahan dan melewati naik turunnya dunia perkuliahan dan kehidupan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan perlu pengembangan. Maka dari itu penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini dapat memberikan manfaat yang lebih bagi penulis maupun pembaca.

Palembang, 10 Januari 2024

Penulis,



Rizka Rahmadhani

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI DISNEY+ HOTSTAR
MENGUNAKAN METODE *MECUE QUESTIONNAIRE (2.0)***

Oleh

Rizka Rahmadhani

09031282025084

ABSTRAK

Aplikasi Disney+ Hotstar sebagai penyedia layanan penyaluran audio dan video menggunakan jaringan internet (*Over-The-Top*) mendapatkan penilaian yang rendah pada Google Play Store, sehingga perlu diperhatikan mutu dari pengalaman pengguna aplikasi dengan cara mengevaluasi pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan agar pengalaman pengguna Disney+ Hotstar dapat dievaluasi dengan menggunakan metode *MeCUE Questionnaire (2.0)*. Hasil metode *meCUE 2.0* yang terdiri dari modul Persepsi Kualitas Instrumen Produk variabel Kebergunaan (5,43) dan Kemudahan Penggunaan (6,02). Modul Persepsi Kualitas Non-Instrumen Produk variabel Tampilan Estetika (5,74), Status (3,73), dan Komitmen (2,88). Modul Emosi variabel Emosi Positif (5,27) dan Emosi Negatif (2,19). Modul Konsekuensi variabel Niat Menggunakan (4,17) dan Loyalitas Produk (3,76). Serta modul Global dengan nilai 3,8. Yang mana responden penelitian ini adalah masyarakat Kota Palembang. Dari hasil tersebut variabel kemudahan penggunaan memiliki nilai tertinggi dan variabel emosi negatif sebagai nilai terendah.

Kata Kunci : Pengalaman Pengguna, *MeCUE 2.0*, Evaluasi, Layanan Streaming Digital.

***USER EXPERIENCE EVALUATION ON THE DISNEY+ HOTSTAR
APPLICATION USING THE MECUE QUESTIONNAIRE (2.0) METHOD***

By

Rizka Rahmadhani

09031282025084

ABSTRACT

Disney+ Hotstar as an audio and video distribution service provider using the internet (Over-The-Top) gets a low rating on Google Play Store, in turn it's essential to be focus on the application's user experience quality by evaluating the user experience. This study purpose to evaluate Disney+ Hotstar user's experience using MeCUE Questionnaire (2.0) method. The results of this method consist of the Perception of Instrumental Product Qualities module, Usefulness (5.43) and Usability (6.02) variable. Perception of Non-Instrumental Product Qualities module, Visual Aesthetics (5.74), Status (3.73), and Commitment (2.88) variable. Emotions module, Positive Emotions (5.27) and Negative Emotions (2.19) variable. Consequences module, Intention to Use (4.17) and Product Loyalty (3.76) variable. Global module with a value of 3.8. The respondents in this research were individuals residing in Palembang City. From these results, usability variable has the highest value, and negative emotions variable has the lowest value.

Keywords : *User Experience, MeCUE 2.0, Evaluation, Over-The-Top*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Interaksi Manusia Komputer.....	5
2.1.2 Evaluasi.....	5
2.1.3 User Experience	6

2.1.4 MeCUE Questionnaire 2.0	7
2.1.5 OTT	12
2.1.6 Disney+ Hotstar.....	12
2.1.7 Populasi dan Sampel	14
2.1.8 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	16
2.2 Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Tahapan Penelitian	20
3.2 Metode Pengumpulan Data	21
3.3 Metode Penelitian.....	21
3.4 Perancangan Instrumen Penelitian	22
3.4.1 Item MeCUE 2.0 Dalam Bahasa Indonesia	22
3.4.2 Pembuatan Kuesioner	24
3.4.3 Populasi dan Sampel Penelitian	24
3.4.4 Metode Pengujian Instrumen	25
3.5 Metode Pengolahan Data	26
3.6 Tahap Analisis Hasil.....	26
3.7 Tahap Kesimpulan dan Saran	26
3.8 Objek Penelitian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Uji Validitas.....	28
4.2 Uji Reliabilitas	31
4.3 Demografi Responden.....	31
4.4 Analisis Hasil	31
4.4.1 Analisis Hasil Modul I	32
4.4.2 Analisis Hasil Modul II	33

4.4.3 Analisis Hasil Modul III.....	34
4.4.4 Analisis Hasil Modul IV.....	35
4.4.5 Analisis Hasil Modul V	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	A-1

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Modul I MeCUE Questionnaire 2.0.....	9
Tabel 2. 2 Modul II MeCUE Questionnaire 2.0	10
Tabel 2. 3 Modul III MeCUE Questionnaire 2.0.....	10
Tabel 2. 4 Modul IV MeCUE Questionnaire 2.0.....	11
Tabel 2. 5 Keterangan Skala Likert MeCUE.....	11
Tabel 2. 6 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3. 1 MeCUE 2.0 Terjemah Indonesia	22
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas.....	28
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Modul Kuesioner meCUE 2.0	8
Gambar 2. 2 Modul V MeCUE Questionnaire 2.0	11
Gambar 2. 3 Tampilan Awal Beranda Disney+ Hotstar.....	13
Gambar 2. 4 Tampilan Kumpulan Film Disney+ Hotstar	14
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	20
Gambar 3. 2 Logo Disney+ Hotstar.....	27
Gambar 4. 1 Grafik Modul I.....	32
Gambar 4. 2 Grafik Modul II.....	33
Gambar 4. 3 Grafik Modul III	34
Gambar 4. 4 Grafik Modul IV	35
Gambar 4. 5 Grafik Modul V	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Tugas Akhir.....	A-1
Lampiran 2 Tangkapan Layar Hasil Kuesioner Google Form	B-1
Lampiran 3 Proses Pengolahan Data Pada Excel.....	C-1
Lampiran 4 Validitas dan Reliabilitas Menggunakan SPSS.....	D-1
Lampiran 5 Letter of Acceptance Jurnal	E-1
Lampiran 6 Bukti Proses Jurnal	F-1
Lampiran 7 Hasil Pengecekan Turnitin.....	G-1
Lampiran 8 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	H-1
Lampiran 9 Kartu Konsultasi Pembimbing.....	I-1
Lampiran 10 Logbook Paraf Mahasiswa	J-1

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

User experience (UX) menurut ISO 9241-210 (dalam Henim & Sari, 2020) yaitu pandangan serta respons seseorang sebagai hasil oleh penggunaan yang diantisipasi pada suatu objek yang digunakan mencakup produk, sistem, dan layanan. Keadaan dimana individu melakukan interaksi dengan sistem dan prosesnya memenuhi ekspektasi pengguna disebut sebagai *user experience*. Jika UX tidak bisa mencapai harapan pengguna, pengguna berkemungkinan besar akan meninggalkan sistem karena merasa tidak puas (Watulingas & Permana, 2020). *User experience* merupakan sesuatu berharga yang harus dikembangkan agar mencapai ekspektasi pengguna dan memuaskan.

Untuk mencapai keunggulan bersaing, para peneliti juga praktisioner semakin menyadari betapa pentingnya pengalaman pengguna dalam mengupayakan aplikasi seluler yang mudah digunakan dan menyenangkan. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami komponen yang mampu mempengaruhi pengalaman pengguna beralih positif ataupun negatif (Nakamura et al., 2022). Dengan mengevaluasi pengalaman pengguna suatu sistem, dapat diketahui bagaimana perasaan pengguna mengenai interaksi dengan sistem.

Terdapat salah satu metode untuk mengevaluasi *user experience* yaitu *Modular Evaluation of Key Components of User Experience* (meCUE). Berdasarkan Minge, Thuring, dan Wagner (dalam Abriovenandita et al., 2023) meCUE dirancang dengan keperluan mengevaluasi atau menilai atribut utama dari pengalaman pengguna dengan pertanyaan yang terpadu pada standar terhadap produk interaktif. Model ini mendalilkan hubungan dua arah antara kualitas produk

yang terasa dan juga emosi yang dirasa, keduanya bersama membangun konsekuensi penggunaan menurut Thuring dan Mahlke (dalam Abriovenandita et al., 2023). Berdasarkan Minge et al. (dalam Saputra, 2022) teknik lainnya sebagaimana *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *AttrakDiff* melakukan pengukuran pandangan dan pemahaman pada sistem layaknya standar pragmatis dan hedonisnya, lalu PANAS menangkap reaksi emosi yang dirasakan maupun dikatakan. Minge et al. (dalam Hadi et al., 2019) mengatakan pengukuran pada seluruh komponen masih memanfaatkan instrumen yang berbeda sehingga proses pengujian lebih sulit, karena belum ada satu instrumen yang dapat menilai keseluruhan komponen, maka metode meCUE dibangun sebagai solusi untuk membahas semua komponen kunci pengalaman pengguna secara terkoordinasi. MeCUE disusun menjadi modul-modul yang lebih kecil sehingga dapat pula memeriksa aspek secara terpisah sesuai kebutuhan dan meningkatkan kualitas secara keseluruhan. Metode ini merupakan metode evaluasi yang terdiri dari 34 butir pertanyaan yang hanya memerlukan 3 sampai 7 menit untuk menjawab pertanyaan (Minge dan Thuring, 2018). Sehingga metode ini berkeunggulan dari metode lain serta adaptif dan memiliki efisiensi yang baik.

Pada penelitian ini pengevaluasian pengalaman pengguna dilakukan dengan metode meCUE 2.0 sebagai versi terbaru yang telah ditingkatkan, dimana aspek instrumental dan aspek non-instrumental dipisahkan menjadi modul masing-masing dan lebih menekankan sifat fenomenal dengan lebih eksplisit dibandingkan sebelumnya pada modul ke-lima. Di modul ke-lima daripada meminta *rating* dari fitur produk, instruksi baru secara eksplisit meminta nilai bagaimana pengalamannya mengenai fitur, juga perbaikan skala jawaban dari “*bad*” menjadi

“*as bad*” dan “*good*” menjadi “*as good*” (Minge & Thüning, 2018). Dengan revisi meCUE 2.0 pada pendekatan sifat fenomenal yang lebih berfokus terhadap pemahaman mendalam tentang pengalaman dan persepsi manusia dalam fenomena yang diamati, menjadikan metode meCUE 2.0 lebih selaras dengan definisi evaluasi pengalaman pengguna.

Metode meCUE 2.0 ini diterapkan untuk mengevaluasi aplikasi Disney+ Hotstar yang merupakan layanan *streaming* video digital atau *Over-The-Top(OTT)*. Pada penilaian di *Google Play Store*, Disney+ Hotstar memiliki *rating* yang paling rendah dibandingkan dengan OTT pesaing lainnya yaitu sebesar 3,1. Sedangkan Vidio (3,7), Viu (3,8), Netflix (3,8), dan WeTV (3,9). Pada kolom ulasan aplikasi Disney+ Hotstar juga memiliki banyak kritik mengenai pengalaman pengguna. Melihat dari kejadian ini, maka evaluasi pada pengalaman pengguna aplikasi Disney+ Hotstar diperlukan agar dapat mengetahui apakah aplikasi ini memiliki pengalaman pengguna yang telah memenuhi ekspektasi pengguna dan aspek apa yang pengalaman penggunanya dirasa masih kurang untuk meningkatkan kualitas aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut merupakan perumusan masalah penelitian ini :

1. Bagaimana pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi Disney+ Hotstar?
2. Aspek pengalaman pengguna aplikasi Disney+ Hotstar apa saja yang masih kurang dan dapat ditingkatkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mengaplikasikan *Modular Evaluation of Key Components of User Experience* (meCUE) 2.0 dalam mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi Disney+ Hotstar.
2. Mengetahui aspek kelemahan dan peluang untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi Disney+ Hotstar.

1.4 Manfaat Penelitian

Studi ini diharapkan memberi manfaat seperti:

1. Menyajikan wawasan, saran, dan rekomendasi terkait pengalaman pengguna aplikasi Disney+ Hotstar.
2. Dapat membantu dan menjadi bahan pertimbangan untuk langkah peningkatan pengalaman pengguna pada aplikasi Disney+ Hotstar selanjutnya.
3. Menginspirasi para peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan metode atau variabel lain.

1.5 Batasan Masalah

Dalam upaya menghindari pembahasan masalah yang menyimpang jauh maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi agar penelitian juga dapat dilakukan dengan lebih tertata dengan keterbatasan yang ada. Adapun batasan masalahnya yaitu :

1. Fokus penelitian terbatas pada pengguna aplikasi Disney+ Hotstar di Kota Palembang..
2. Metode pengumpulan data dilakukan melalui pengisian formulir kuesioner *online* dan *purposive sampling*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar & Muharika. (2019). *Metodologi Penelitian Evaluasi Program*. Bandung: Alfabeta
- Abriovenandita, R., Rokhmawati, R. I., & Priharsari, D. (2023). Evaluasi User Experience dengan Mengadaptasi Mecue Questionnaire pada Aplikasi Reseller (Studi Kasus pada Aplikasi Evermos). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 7(3), 1150-1155.
- Darmawan, A. K., Setyawan, M. B., Cobantoro, A. F., Masykur, F., Komarudin, A., & Wajieh, M. W. a. (2021). Adaptation of the meCUE 2.0 Version for User Experience (UX) Measurement Approach into Indonesian Context. *Sixth International Conference on Informatics and Computing (ICIC)*.
- Disney+ Hotstar. About Disney+ Hotstar. Diakses pada 20 Juli 2023, dari <https://www.hotstar.com/id/about-us>
- Hadi, R. A. P. P., Az-Zahra, H. M., & Wijoyo, S. H. (2019). Evaluasi User Experience Menggunakan meCUE Questionnaire (Studi Kasus Pada Aplikasi Traveloka Dan Pegipegi). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3(3), 2335–2343.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- Hartzani, A. G. (2021). Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital OVO Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). UIN Syarif Hidayatullah, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi. Jakarta: Program Studi Sistem Informasi.
- Henim, S. R. & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Politeknik Caltex Riau Komputer Terapan*, 6(1).
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Ikhwan, A. (2020). Diktat Interaksi Manusia dan Komputer. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Fakultas Sains dan Teknologi

- Imron. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 5(1).
- Minge, M., & Thüring, M. (2018). The MeCUE Questionnaire (2.0) : Meeting Five Basic Requirements for Lean and Standarized UX Assesment. *Springer International Publishing AG*.
- Minge, M., Thüring, M., Wagner, I., & Kuhr, C. V. (2017). The meCUE Questionnaire: A Modular Tool for Measuring User Experience. *Springer International Publishing Switzerland*.
- Nakamura, T. W., Oliveira, E. C. d., Oliveira, E. H. T. d., Redmiles, D., & Conte, T. (2022). What Factors Affect the UX in Mobile Apps? A Systematic Mapping Study on the Analysis of App Store Reviews. *Elsevier The Journal of Systems & Software*.
- Nidhom, A. M. (2019). *Interaksi Komputer dan Manusia*. Ahlimedia Book.
- Novalinda, R., Ambiyar, & Rizal, F. (2020). Pendekatan Evaluasi Program Tyler: Goal-Oriented. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1).
- Prihantoro, E. & Handayani, A. A. (2022). Streaming Media Over The Top (OTT) di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20(3).
- Riyanto, S. & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sakti, A. P., Sianturi, R. S., & Kharisma, A. P. (2022). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Belanja Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus Lazada). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(7).
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1).
- Saputra, A.W. (2022). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Ovo dan LinkAja Menggunakan Metode MeCUE Questionnaire. Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya : Skripsi tidak diterbitkan.

- Septiady, E. (2022, November 9). *tsurveyid*. Disney+ Hotstar jadi Penyedia Layanan Streaming OTT Paling Diminati di Indonesia. Diakses pada 28 Juni 2023, dari <https://portal.tsurvey.id/read/disney-hotstar-jadi-penyedia-layanan-streaming-ott-paling-diminati-di-indonesia>
- Sindhu, M. & Vani, C. (2021). The OTT (Over the Top) Platforms and Movie Watching Experience of the Audience. *International Journal on Transformations of Media, Journalism & Mass Communication* 6(2).
- Son, Y. & Kim, W. (2022). Development of Methodology for Classification of User Experience (UX) in Online Customer Review. *Journal of Retailing and Consumer Services*.
- Watulingas, E. B., & Permana, D. (2020). The Influence of User Interface, User Experience and Digital Marketing Toward Purchase Intention. *International Humanities and Applied Sciences Journal (IHASJ)* 3(2).
- Zhafira, N. A. (2020, Agustus 11). *AntaraKalteng*. Serial Hingga Film di Indonesia Hadir di Disney+ Hotstar. Diakses pada 28 Juni 2023, dari <https://kalteng.antaranews.com/berita/417230/serial-hingga-premiere-film-di-indonesia-hadir-di-disney-hotstar>