

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI MYPERTAMINA
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
(UEQ)**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi Jenjang Sarjana



Oleh:

Muhametad Gilang Ramadhan

09931382025161

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI MY PERTAMINA
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
studi di Program Studi Sistem Informasi

Oleh -

Muhammad Gilang Ramadhan (09031382025161)

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP.197811172006042001

Palembang, 12 Januari 2024
Pembimbing



Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.
NIP.199110102018032001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

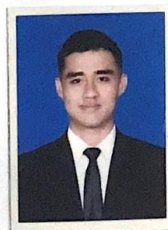
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Gilang Ramadhan
NIM : 09031382025161
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Analisis *User Experience* Pada Aplikasi MyPertamina
Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*

Hasil pengecekan *Software Authenticate/Turnitin*: 15%

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

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, 13 Januari 2024



Muhammad Gilang Ramadhan
NIM 09031382025161

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima untuk dipublikasikan pada jurnal Komtika : Jurnal Komputasi dan Informatika (Sinta 4) pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 30 November 2023

Nama : Muhammad Gilang Ramadhan

NIM : 09031382025161

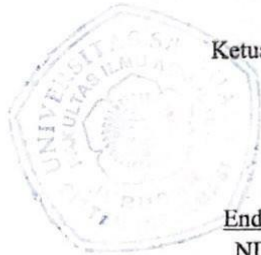
Judul Jurnal : Analisis *User Experience* Pada Aplikasi MyPertamina
Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*

Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Barangsiapa belajar sesuatu semata-mata karena Allah, mencari ilmu yang ada bersama-Nya, maka dia akan menang. Dan barangsiapa yang belajar sesuatu karena selain Allah, maka dia tidak akan mencapai tujuannya, juga pengetahuan yang diperolehnya tidak akan membawanya lebih dekat kepada Allah.”

– Hasan al-Basri

Motto :

“Sholat itu penting, bukan yang penting sholat”

“tidak ada yang lebih wajib, selain sholat”

Karya ini dipersembahkan kepada:

- Kedua orang tua, beserta keluarga besar,
- Teruntuk Papa yang sedang menjalani pengobatan gagal ginjal serta cuci darah seminggu 2x,
- Para sahabat dan teman seperjuangan selama kuliah,
- Dosen pembimbing yang telah menuntun penulisan Skripsi ini,
- Pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis *User Experience* Pada Aplikasi MyPertamina Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*”. Skripsi ini penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Pada prosesnya, penyusunan skripsi ini tentu tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan, arahan, dukungan, dan petunjuk dari semua pihak yang terlibat. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua, kedua saudara dan seorang saudari saya, serta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk apapun.
2. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.Si., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang sudah bersedia menyediakan waktunya untuk memberikan bimbingan, bantuan, dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc. selaku Kepala Laboratorium Pemrograman Lanjut tahun 2021/2022 beserta para asisten laboratorium yang telah memberikan dukungan, motivasi dan semangat ketika saya mengerjakan tugas akhir di laboratorium.

6. Bapak Yadi Utama, S.kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan terkait prospek akademik.
7. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah membantu, membimbing, dan membagi ilmunya kepada penulis selama menuntut ilmu di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Seluruh staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang sudah sangat professional dalam membantu kegiatan kemahasiswaan.
9. Teman-teman kelas seperjuangan, teman Sistem Informasi Bilingual maupun Si Reguler Angkatan 2020 yang memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Tania selaku partner hidup yang membantu dalam pengecekan kesalahan penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini, maka dari itu penulis menerima semua bentuk kritikan dan saran guna menunjang penelitian ini terus berlanjut. Akhir ucapan dari penulis, semoga skripsi ini membawa manfaat bagi kita semua.

Palembang, 12 Januari 2024
Penulis



Muhammad Gilang Ramadhan

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI MYPERTAMINA
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***

Oleh

Muhammad Gilang Ramadhan 09031382025161

ABSTRAK

MyPertamina merupakan aplikasi yang diluncurkan oleh PT. Pertamina (Persero) pada tahun 2017. Walaupun aplikasi MyPertamina memiliki banyak program yang seharusnya dapat memudahkan masyarakat tapi sayangnya rating aplikasi ini masih buruk yaitu 3,3 dari skala 5 di Google Play Store dari sekian ratus ribu ulasan pengguna baik android dan ios aplikasi ini memiliki ulasan negative. Dengan demikian analisis pengalaman pengguna (UX) sangat diperlukan. User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan metode yang sangat tepat pada penelitian ini karena metode ini berinteraksi langsung dengan apa yang dirasakan pengguna saat mengoperasikan aplikasi MyPertamina. Terdapat 6 variabel yaitu attractiveness, stimulation, dan novelty yang memiliki nilai (above average) kecuali perspicuity dan dependability (below average), serta terdapat skala rata-rata dari tiga aspek dan nilai Pragmatic Quality 1,11 (positif), Hedonic Quality 0,93 (positif), dan Attractiveness 1,21 (positif).

Kata Kunci: Pengalaman Pengguna, UEQ, MyPertamina

**ANALYSIS OF USER EXPERIENCE ON THE MYPERTAMINA
APPLICATION USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
METHOD**

By

Muhammad Gilang Ramadhan 09031382025161

ABSTRACT

MyPertamina is an application launched by PT Pertamina (Persero) in 2017. Although the MyPertamina application has many programs that should be able to facilitate the community but unfortunately the rating of this application is still bad, namely 3.3 on a scale of 5 on Google PlayStore from hundreds of thousands of user reviews both android and ios this application has negative reviews. Thus user experience (UX) analysis is needed. User Experience Questionnaire (UEQ) is the right method in this research. Because this method interacts directly with what users feel when operating the MyPertamina application. There are 6 variables namely attractiveness, stimulation, and novelty that have a value (above average) except perspicuity and dependability (below average), and there is an average scale of three aspects and a value of Pragmatic Quality 1.11 (positive), Hedonic Quality 0.93 (positive), and Attractiveness 1.21 (positive).

Keywords: *User Experience, UEQ, MyPertamina.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	i
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Aplikasi MyPertamina	5

2.2 User Experience (UX).....	7
2.3 User Experience Questionnaire (UEQ).....	8
2.4 Ulasan atau <i>Rating</i>	11
2.5 Populasi dan Sampel	12
2.5.1 Populasi.....	13
2.5.2 Sampel.....	15
2.6 Kuesioner atau <i>Questionnaire</i>	16
2.7 <i>Data Analysis Tools</i> UEQ.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Kerangka Penelitian	26
3.2 Studi Literatur	27
3.3 Menentukan Masalah dan Tujuan Penelitian	27
3.3.1 Masalah Penelitian	27
3.3.2 Tujuan Penelitian	27
3.4 Pendekatan dan Metode Penelitian	28
3.4.1 Pendekatan Penelitian	28
3.4.2 Metode Penelitian.....	28
3.5 Menyusun Instrumen.....	29
3.5.1 Memperkenalkan Kuesioner	29
3.5.2 Profil Responden.....	30
3.5.3 Pertanyaan Kuesioner	31
3.6 Meyebarkan Kuesioner	32
3.6.1 Populasi Penelitian.....	32
3.6.2 Teknik Pengambilan Sampel.....	33
3.6.3 Sampel penelitian	33
3.7 Mengolah Data	34
3.8 Menentukan Kesimpulan	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Deskripsi Masalah.....	35
4.2 Analisis Inkonsistensi Data	35
4.2.1 Hasil Analisis Inkonsistensi Data.....	35
4.2.2 Pembahasan Hasil Analisis Inkonsistensi Data.....	38

4.3 Analisis Demografis.....	40
4.4 Analisis Statistik Deskriptif	45
4.4.1 Hasil Analisis Statistik	45
4.5 Pembahasan Analisis Statistik Deskriptif	55
4.6 Rekomendasi Perbaikan	56
BAB V KESIMPULAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Grafik Pengguna MyPertamina	5
Gambar 2. 2	Aplikasi MyPertamina	6
Gambar 2. 3	Diagram Pengunduh di AppStore dan GooglePlayStore Sumber : (Data.ai, 2023).....	7
Gambar 2. 4	Contoh Skala UEQ	9
Gambar 2. 5	Struktur Skala UEQ. Sumber : (Saputra et al., 2021).....	10
Gambar 2. 6	Contoh Skala Aplikasi diatas rata-rata Sumber : (Schreep, 2023). 11	
Gambar 2. 7	Rating MyPertamina di AppStore dan GooglePlayStore	12
Gambar 2. 8	Sheet Pertama UEQ Data Analysis Tools	17
Gambar 2. 9	Sheet Kedua Data Default UEQ Data Analysis Tools.....	18
Gambar 2. 10	Nilai Transformed Data UEQ Data Analysis Tools	19
Gambar 2. 11	Nilai Result Default Data UEQ Data Analysis Tools.....	20
Gambar 2. 12	Nilai Kepercayaan Interval UEQ Data Analysis Tools	21
Gambar 2. 13	Nilai Distribusi Pertanyaan UEQ Data Analysis Tools.....	22
Gambar 2. 14	Nilai Konsistensi Data UEQ Data Analysis Tools	23
Gambar 2. 15	Diagram grafik Benchmark UEQ Data Analysis Tools	24
Gambar 2. 16	Inkonsistensi Data UEQ Data Analisis Tools.....	25
Gambar 3. 1	Kerangka Penelitian.....	26
Gambar 3. 2	Deskripsi Singkat Kuesioner	29
Gambar 3. 3	Profil Responden Kuesioner	31
Gambar 3. 4	Pertanyaan Kuesioner Penelitian	32
Gambar 4. 1	Diagram Usia Responden.....	40
Gambar 4. 2	Diagram Jenis Kelamin Responden.....	41

Gambar 4. 3 Diagram Pekerjaan Responden.....	41
Gambar 4. 4 Diagram Domisili Responden.....	43
Gambar 4. 5 Diagram Lama Pengguna Aplikasi.....	44
Gambar 4. 6 Grafik Rata-rata Setiap Pertanyaan	47
Gambar 4. 7 Chart Distribusi Pertanyaan per item.....	50
Gambar 4. 8 Diagram Nilai Rata-rata Skala Aplikasi MyPertamina	51
Gambar 4. 9 Diagram Rata-rata di Tiga Aspek	52
Gambar 4. 10 Grafik Benchmark UEQ Aplikasi MyPertamina.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Inkonsistensi Data	37
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Inkonsistensi Data.....	39
Tabel 4. 3 Nilai Rata-rata per Item UEQ.....	46
Tabel 4. 4 Nilai Pragmatic dan Hedonic Quality	52
Tabel 4. 5 Nilai Benchmark UEQ Aplikasi MyPertamina	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.	Kesediaan dosen pembimbing	A
Lampiran B.	Form pengajuan topik skirpsi	B
Lampiran C.	Surat Keputusan surat akhir	C
Lampiran D.	Kuesioner penelitian	D
Lampiran E.	Pengecekan Similiarity	E
Lampiran F.	Bukti Publikasi Artikel	F
Lampiran G.	Kartu konsul dosen pembimbing	G

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi merupakan perkembangan yang sangat pesat disetiap tahunnya. Salah satu perkembangan teknologi informasi adanya perubahan gaya hidup masyarakat yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat bantu kegiatan sehari-hari sehingga lebih mudah dan cepat. Internet juga menjadi pendorong perkembangan teknologi yang digunakan masyarakat pada saat ini. Dengan adanya internet, para industri dari berbagai sektor telah meluncurkan aplikasi mobile yang dapat memudahkan masyarakat di era *society 5.0* dan salah satu contoh aplikasi itu adalah aplikasi MyPertamina.

MyPertamina adalah aplikasi yang diluncurkan oleh PT. Pertamina (Persero) pada akhir tahun 2016 dalam bentuk gerai dan menjual beberapa produk berupa baju, topi dan lainnya yang memperkenalkan produk-produk Pertamina. Pada 7 Agustus 2017 MyPertamina rilis sebagai aplikasi. PT. Pertamina (Persero) merupakan Perusahaan tambang minyak dan gas bumi yang terikat oleh badan usaha milik negara (BUMN). PT. Pertamina telah menerapkan sistem digitalisasi hampir disetiap Stasiun Pengisian Bahan Bakar Umum (SPBU) diseluruh Indonesia melalui aplikasi MyPertamina yang berkerja sama dengan aplikasi LinkAja sebagai dompet digital dalam pembayaran non tunai.

Walaupun aplikasi MyPertamina menawarkan banyak program yang seharusnya dapat mempermudah konsumen. Tapi sayangnya, baru awal rilis

aplikasi MyPertamina justru mendapat keluhan dari pelanggan. Tercatat, MyPertamina hanya mendapat nilai 1,3 dari skala 5. Rata-rata pengguna mengeluhkan respon aplikasi yang lambat dan menyusahkan (CNN Indonesia, 2022).

Rating dapat diartikan sebagai penilaian dari pengguna pada preferensi suatu produk terhadap pengalaman mereka mengacu pada keadaan psikologis dan emosional yang mereka jalani saat berinteraksi dengan produk virtual dalam lingkungan dimediasi (Ardianti & Widiartanto, 2019). Pada tanggal 21 Agustus 2023 rating dan ulasan aplikasi MyPertamina di *Google PlayStore* 3,3 dari skala 5 dengan 329ribu ulasan, sedangkan di *AppStore* rating aplikasi MyPertamina berada di 2.1 dari skala 5 dan 20ribu ulasan dengan total 10 juta lebih pengunduh baik android maupun iphone (Ardianti & Widiartanto, 2019).

Dari sekian ratus ribu ulasan pengguna baik android maupun ios banyak penilaian atau ulasan negatif pada aplikasi MyPertamina yang menjadikan rating aplikasi ini buruk. Dengan demikian analisis *user experience* (UX) dapat dilakukan dengan pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ). Metode ini merupakan tanggapan langsung dari pengalaman pengguna (UX) yang dirasakan ketika berinteraksi dengan sistem, interaksi ini biasanya dilakukan antara manusia dan komputer. Terdapat 6 (enam) variabel yang akan digunakan sesuai dengan pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ), yaitu: *attractiveness* (daya tarik), *efficiency* (efisiensi), *perspicuity* (tingkat kejelasan), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan) (Khuntari, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyadari bahwa perlu adanya pengukuran analisis *user experience* (UX) pada aplikasi MyPertamina yang berdasarkan perspektif dari pengguna. Hasil pengukuran ini diharapkan menjadi rekomendasi bagi para pengembang (*developers*) sehingga pengguna dapat mengoperasikan aplikasi dengan mudah dan efisien.

Dari ringkasan latar belakang diatas, peneliti akan mengangkat penelitin ini dengan judul **“Analisis *User Experience* (UX) Pada Aplikasi MyPertamina Dengan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti dapat merumuskan masalah yaitu “Bagaimana menganalisis pengalaman pengguna (UX) terhadap aplikasi MyPertamina menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu: Mengetahui kualitas pengalaman pengguna serta mengukur *User Experience* pada aplikasi MyPertamina menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan sebagai modal untuk memahami dan mengerti konsep dari *User Experience Questionnaire* serta

menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan menambah wawasan bagi pembaca.

2. Secara praktisi, hasil dari penelitian dapat membantu dan memberikan referensi bagi pengembang aplikasi MyPertamina untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas bagi para pengguna.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan pokok permasalahan, agar penelitian ini lebih terarah dan melancarkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian ini akan tercapai. Maka terdapat beberapa Batasan masalah sebagai berikut :

1. Responden yang mengisi kuesioner pada penelitian ini merupakan pembaruan terakhir versi 2.23.1 (IOS) dan 4.0.2 (Android).

DAFTAR PUSTAKA

- Amin Fadilah, N., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *PILAR*, *14*, 15–31.
- Ardianti, A. N., & Widiartanto, W. (2019). Pengaruh online customer review dan online customer rating terhadap keputusan pembelian melalui marketplace Shopee.(Studi pada mahasiswa aktif FISIP Undip). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, *8*(2), 55–66.
- CNN Indonesia. (2022, June 30). *Dicap Menyusahkan, MyPertamina Dapat Review Jelek di Google Play* Baca artikel CNN Indonesia "Dicap Menyusahkan, MyPertamina Dapat Review Jelek di Google Play. Cnnindonesia.
- Data.ai. (2023). *MyPertamina – Unified Analysis*. Fixed Date: Jul 2, 2023 - Sep 23, 2023. <https://www.data.ai/apps/all-stores/app/>
- Farhan Hasrul, A., Sembiring, R., & Korespondensi, P. (2021). *ANALISIS PENGARUH ONLINE CUSTOMER REVIEW DAN RATING TERHADAP MINAT BELI PRODUK ELEKTRONIK DI TOKOPEDIA* (Vol. 2).
- Garrett, J. J. (2023). *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond* (J. J. Garrett, Ed.; 2nd ed.). New Riders Publishing.
- Khuntari, D. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, *8*(1). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i1.4499>

- Kraft, Christian. (2012). *User experience innovation*. Apress.
- Limantara, N. (2019). *The Evaluation of Business Process Simulation Software from User Experience Perspective using the User Experience Questionnaire* (N. Limantara, Ed.). International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech).
- Miftahul Janna, N., & Herianto. (2021). *KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS*.
- Paujiah, S., Ahmad, A., & Wulan, M. N. (2022). Pengaruh Foto Produk dan Customer Rating terhadap Keputusan Pembelian melalui Aplikasi GoFood. *Reviu Akuntansi, Manajemen, Dan Bisnis*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.35912/rambis.v2i2.1501>
- Revisi Undang-Undang tentang Kesejahteraan Lanjut, U., Revisi Undang-Undang tentang Kesejahteraan Lanjut Usia, U., Nul Hakim, L., & Penelitian Badan Keahlian DPR Jl Gatot Subroto, P. R. (2020). *Lukman Nul Hakim*. <https://doi.org/10.22212/aspirasi.v1i1i1.1589>
- Said, H. S., Khotimah, C., Ardiansyah, D., & Khadrinur, H. (2023). Uji Validitas dan Reliabilitas: Pemahaman Mahasiswa Akuntansi Terhadap Matakuliah Accounting For Business atau Pengantar Akuntansi (Studi pada Mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Telkom Tahun Ajaran 2022/2023). *JUPEA*, 3(2).
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Hasani, L. M., Fitriansyah, R., & Setyanto, A. (2022). The use of User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) for cross-cultural UX research: evaluating Zoom and Learn Quran Tajwid as online learning tools. *Heliyon*, 8(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11748>

Saputra, N., Wijaya, W., Santika, P. P., Ary, I. B., Iswara, I., Nyoman, I., & Arsana, A. (2021). *ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. 8(2), 217–226.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.202182763>

Schreep, Dr. M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org

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>