

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI *E-WALLET* DANA
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ) DAN
*UX HONEYCOMB***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana



Oleh

**Nyimas Silvia
NIM 09031382025134**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
MEI 2024**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI E-WALLET DANA
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)* DAN
*UX HONEYCOMB***

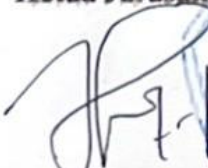
**Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Studi di Program Studi Sistem Informasi SI**

Oleh

Nyimas Silvia 09031382025134

Palembang, 27 Mei 2024

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



Ahmad Rifaj, S.T., M.T.
NIP 197910202010121003

Pembimbing,



Allsela Meiriza, S.Kom., M.T
NIP 198305132015012201

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nyimas Silvia

NIM : 09031382025134

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual

Judul Skripsi : Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi *E-Wallet* DANA
Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) Dan
UX Honeycomb

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin: 12%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan 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. Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Palembang, 27 Mei 2024



Nyimas Silvia
NIM 09031382025134

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 22 Mei 2024

Nama : Nyimas Silvia

NIM : 09031382025134

Judul : Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi *E-Wallet* DANA
Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* Dan
UX Honeycomb

Komisi Penguji:

1. Ketua : Pacu Putra Suarli, M.Cs
2. Sekretaris : Dedy Kurniawan, M.Sc
3. Pembimbing : Allsela Meiriza, S.Kom., M.T
4. Penguji : Ken Ditha Tania, M.Kom.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

“ Parents prayers and blessing are the key ”

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- Allah SWT
- Diriku sendiri
- Kedua Orang Tua dan Keluarga
- Teman-teman seperjuangan
- Dosen-dosen Jurusan Sistem Informasi
- Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menjalankan kehidupan perkuliahan dari awal hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi *E-Wallet* DANA Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *UX Honeycomb*”.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tak langsung. Dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Ahmad Rifai.S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Ibu Allsela Meiriza, S.Kom., M.T selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Ibu Ken Dhita Tania, M.Kom., PhD selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Seluruh Staff Fakultas Ilmu Komputer yang telah melayani mahasiswa dengan tulus.
6. Orang tua dan Saudara-saudari saya serta keluarga besar senantiasa memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
7. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu kepada penulis sehingga penulis bisa menjalani dan menyelesaikan tugas akhir dengan baik

8. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam hal administrasi sehingga penulis dapat menjalani tugas akhir dengan lancar
9. Teman-teman dan sahabat seperjuangan yang telah membantu dan memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini

Penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk kita semua khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kesalahan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat membutuhkan dan mengharapkan saran dan kritik dari pembaca serta saran yang berifat membangun agar dapat menjadi lebih baik kedepannya.

Palembang, 27 Mei 2024
Penulis

Nyimas Silvia
NIM 09031382025134

ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI E-WALLET DANA MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) DAN UX HONEYCOMB

Oleh:

Nyimas Silvia

09031382025134

ABSTRAK

Di era *society 5.0* pertumbuhan ekonomi dan produk digital sudah menjamur sehingga inovasi produk transaksi digital sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat. Pembayaran yang mudah dilakukan secara *cashless* melalui aplikasi e-wallet dengan berbagai opsi, termasuk aplikasi DANA. Namun dalam beberapa ulasan, beberapa pengguna mengeluhkan kinerja dan kendala dari aplikasi DANA seperti tampilan ketika memasukkan nominal uang yang lamban dan kurang jelasnya tampilan ketika login aplikasi. Studi ini dilakukan guna mengevaluasi *user* dari aplikasi DANA juga memberikan rekomendasi perbaikan dan penyempurnaan guna meningkatkan nilai pengalaman pengguna aplikasi DANA. Dari hasil *value proposition* pada implementasi metode *UX Honeycomb* di aplikasi DANA pada masyarakat Kota Palembang menyatakan pengguna setuju bahwa DANA memenuhi penilaian baik diatas rata-rata. Sedangkan pada metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa aplikasi DANA mendapatkan hasil dengan skala positif pada variabel *attractiveness*, *perspicuity*, *dependability*, *efficiency* dan *stimulation*, namun mendapatkan skala negatif pada variabel *novelty*. Sehingga Aplikasi DANA perlu merancang dan menjadikan produk aplikasi lebih kreatif, intentif dan inovatif.

Kata Kunci: Produk digital, *e-wallet*, DANA, *User*, *UX Honeycomb*, *User Experience Questionnaire*

ANALYSIS OF USER EXPERIENCE OF DANA E-WALLET USING USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) AND UX HONEYCOMB

By:

Nyimas Silvia

09031382025134

ABSTRACT

In the era Society 5.0, economic growth and digital products have mushroomed, leading to digital transaction product innovation becoming a daily necessity for society. Easy, cashless payment are made through an e-wallet application with various options, including the DANA application. However, in several reviews, user have complained about the performance and issues with the DANA application such as, the display is unclear when logging into the application, and it loads slowly when entering the amount of money. This research was conducted to evaluate DANA application users and provide recommendation for improvements and enhancements to enhance the DANA application user experience. From the result of the value proposition on the implementation of the UX Honeycomb method in the DANA application between the people of Palembang City, users generally agree that DANA deserves a good above-average rating. Meanwhile, the User Experience Questionnaire (UEQ) method show that the DANA application received positive scores on the attractive, perspicuity, dependability, efficiency, and stimulation variables, but it obtained a negative score on the novelty variable. Thus, the DANA application need to design and create more creative, intentional, and innovative products.

Keywords: *Digital Product, E-Wallet, DANA, User, UX Honeycomb, User Experience Questionnaire*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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 Kajian Pustaka.....	5
2.1 <i>E-Wallet</i> (Dompet Digital)	7
2.2 Aplikasi DANA.....	8
2.3 <i>User Experience</i>	9
2.4 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	10
2.5 <i>User Experience Honeycomb</i>	11
2.6 Instrumen Penelitian.....	13
2.7 Responden Penelitian	17
2.8 <i>Pilot Study</i>	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Studi Awal	21
3.1.1 Studi Literatur	21
3.1.2 Objek Penelitian	21

3.1.3	Identifikasi Masalah	21
3.2	Penentuan Instrumen Penelitian	21
3.2.1	Instrumen Penelitian <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	22
3.2.2	Instrumen Penelitian <i>UX Honeycomb</i>	22
3.3	Populasi dan Sampel	22
3.4	Validasi <i>Expert</i>	23
3.5	<i>Pilot Study</i>.....	24
3.5.1	Pengujian Reliabilitas	24
3.5.2	Pengujian Validitas	24
3.6	Penyebaran Kuesioner.....	25
3.7	Pengolahan Data dan Analisis.....	25
3.8	Pengambilan Kesimpulan.....	25
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
4.1	Hasil Analisis Demografi	26
4.2	Penilaian <i>Expert</i>	28
4.3	<i>Pilot Study</i>	29
4.3.1	Uji Validitas.....	29
4.3.2	Uji Reliabilitas	32
4.4	Hasil Pengolahan Data dan Analisis	33
4.4.1	Hasil Analisis Data UEQ.....	33
4.4.2	Hasil Analisis Data <i>UX Honeycomb</i>	36
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA.....		41
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen UX <i>Honeycomb</i>	12
Gambar 3.1 Alur Penelitian	20
Gambar 4.1 Diagram Jenis Kelamin	26
Gambar 4.2 Diagram Usia.....	27
Gambar 4.3 Diagram Intensitas Penggunaan	28

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Instrumen UEQ.....	14
Tabel 2.2 Instrumen <i>UX Honeycomb</i>	15
Tabel 4.1 Uji Validitas Kuesioner UEQ	30
Tabel 4.2 Uji Validitas Kuesioner <i>UX Honeycomb</i>	31
Tabel 4.3 Uji Reabilitas Kuesioner UEQ	32
Tabel 4.4 Uji Reabilitas Kuesioner <i>UX Honeycomb</i>	33
Tabel 4.5 Skala Nilai UEQ	34
Tabel 4.6 Hasil Analisis UEQ	34
Tabel 4.7 Hasil Analisis <i>UX Honeycomb</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesediaan Pembimbing.....	A-1
Lampiran 2. Formulir Pengajuan Topik Skripsi.....	B-1
Lampiran 3. Formulir <i>Desk Evaluation</i>	C-1
Lampiran 4. Kuesioner.....	D-1
Lampiran 5. Data Responden UEQ.....	E-1
Lampiran 6. Data Responden UX Honeycomb.....	F-1
Lampiran 7. Kartu Konsultasi.....	G-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi pembayaran semakin progresif baik transaksi secara *offline* maupun *online*. Banyak perusahaan berlomba-lomba mengeluarkan aplikasi sejenis *e-wallet*, salah satunya aplikasi yang mendukung *e-wallet* ini adalah DANA. Selain aplikasi DANA terdapat juga aplikasi *e-wallet* seperti OVO, i.Saku, Jenius Linkaja dan sebagainya. DANA adalah salah satu aplikasi keuangan dan pembayaran yang mendukung digitalisasi sistem transaksi keuangan dengan layanan sistem pembayaran berupa *mobile e-money*, *e-wallet*, pengiriman uang dan layanan tambahan yang dapat diakses melalui peranti komunikasi jarak jauh dengan layanan seperti cicilan kredit, pembayaran tagihan aplikasi, membeli pulsa dan sebagai lainnya dalam bentuk aplikasi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan pada aplikasi *e-wallet* DANA di Indonesia, DANA berada diantara 5 aplikasi yang paling banyak digunakan di Indonesia (Vamilina & Novita, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa DANA terkenal dan banyak digunakan untuk mengelola keuangan secara efektif dan efisien, dengan umpan balik positif pengguna tentang kemampuan manajemen keuangannya.

Menurut (Annisa et al., 2022) penyajian aplikasi dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap aplikasi itu sendiri. Maka dari itu, beberapa faktor dari aplikasi dapat berpengaruh terhadap persepsi pengalaman dan penilaian dari pengguna terhadap aplikasi tersebut.

Dalam penelitian sebelumnya yang di berjudul “Analisis Penerapan Metode *System Usability Scale* Dalam Mengevaluasi *User Experience* Aplikasi DANA” menjelaskan bahwa aplikasi DANA memperoleh nilai rata-rata sebesar 62,38 pada skala kegunaan sistem, namun memiliki tingkat area yang dapat diterima dengan kategori “Rendah”, hal ini disebabkan karena rating layanan yang rendah. (Ningtyas & Meiriza, 2023).

Ditinjau dari beberapa penilaian dan *review* pengguna aplikasi DANA di *App Store* menunjukkan sebagian pengguna mengeluhkan tampilan aplikasi yang rumit dan penganan yang lambat, seperti tampilan ketika memasukkan nominal uang yang lamban dan sering error. Pengguna lain juga menjelaskan sulitnya verifikasi akun dan kurang jelasnya tampilan ketika *login* aplikasi DANA. Karena banyaknya permasalahan yang muncul, evaluasi dan analisis pengalaman pengguna aplikasi DANA dibutuhkan. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dari aplikasi tersebut. Metode *User Experience Questionnaire* (EUQ) yang dapat memberikan penilaian dan kesan keseluruhan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk yang mencakup dalam aspek metode ini. Dari beberapa aspek dapat dilakukan penilaian dengan menggunakan variabel UX *Honeycomb* yaitu *findable*, *usable*, *desirable*, *findable*, *useful*, *accessible* dan *credible* guna membuat *user* menemukan nilai dari produknya. Hasil penilaian yang didapat digunakan guna meningkatkan kualitas dan rekomendasi dalam pengembangan pengalaman pengguna aplikasi DANA.

Maka dari itu peneliti bermaksud untuk melakukan analisis pengalaman pengguna menggunakan pendekatan dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan UX *Honeycomb* pada aplikasi *e-wallet* DANA.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dijabarkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengetahui pengalaman pengguna aplikasi *e-wallet* DANA menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *UX Honeycomb*?
2. Bagaimana karakteristik dan skala penilaian pengalaman pengguna aplikasi *e-wallet* DANA menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *UX Honeycomb*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan mengetahui penilaian pengalaman pengguna aplikasi *e-wallet* DANA dengan penerapan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *UX Honeycomb*
2. Dengan mengidentifikasi karakteristik pengguna saat mengakses aplikasi *e-wallet* DANA
3. Menganalisis pengalaman pengguna pada aplikasi *e-wallet* DANA melalui pendekatan dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *UX Honeycomb*

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai referensi penilaian pengalaman pengguna saat mengakses aplikasi DANA

2. Dapat meningkatkan kepuasan pengguna dengan lebih baik di masa depan
3. Dapat memberikan rekomendasi dan strategi baru dalam pengembangan pengalaman pengguna aplikasi
4. Penerapan dan pengembangan manajemen pengetahuan yang diperoleh di perkuliahan melalui penelitian ini


1.5 Batasan Masalah

Pembahasan yang dilakukan didasarkan pada keterbatasan penelitian saat ini. Untuk menghindari penyimpangan dalam pembahasan pada Tugas Akhir ini dan terciptanya penelitian, maka:

1. Analisis yang dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *UX Honeycomb*
2. Responden dan kuesioner dalam penelitian harus memenuhi standar dan kriteria yang ada
3. Hasil penelitian ini sebatas evaluasi dan memberikan gambaran mengenai pengalaman pengguna aplikasi DANA

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, F. D. N., Jaya, J. N. U., & Surmiati, S. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(3), 242–251.
- Azindhani, Z. (2022). *Penggunaan Aplikasi Dana Sebagai Media Dompot Digital dan Transaksi di Indonesia*.
- Budiarti, A. T., Wahyudi, F., & Ratnasari, N. (2022). Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Gojek Menggunakan UX Honeycomb. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (JUSIFOR)*, 1(2), 104–111.
- Diáz-Oreiro, I., López, G., Quesada, L., & Guerrero, L. A. (2021). UX Evaluation with Standardized Questionnaires in Ubiquitous Computing and Ambient Intelligence: A Systematic Literature Review. Dalam *Advances in Human-Computer Interaction* (Vol. 2021). Hindawi Limited.
- Dina Abrilia Nurya. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi DANA Di Surabaya. Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi DANA Di Surabaya. *Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya*, 8(3).
- Elisurya, S., Muslimah Az-Zahra, H., & Wardani, N. H. (2019). *Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion)* (Vol. 3, Nomor 5).
- Ferreira, D. J., Melo, T. F. N., & do Carmo Nogueira, T. (2020). Unveiling usability and ux relationships for different gender, users habits and contexts of use. *Journal of Web Engineering*, 19(5–6), 819–847.
- Fithri Meuthia, R., & Gustati, dan. (2021). Analisis User Experience Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model UX Honeycomb. Dalam *Jurnal Akuntansi Keuangan dan Bisnis* (Vol. 14, Nomor 2).
- Hadi Wijoyo, S., & Indah Rokhmawati, R. (2022). *Evaluasi Aspek Usable, Valueable, dan Useful pada Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Grasshoper menggunakan Parameter UX Honeycomb* (Vol. 6, Nomor 5).
- Hardyanto, B. (2022). Evaluasi Value Proposition Dan Perceived Value Aplikasi E-Wallet Menggunakan Ux Honeycomb, Ux Questionnaire, Dan System Usability Scale (Studi Kasus: Ovo, Dana, Dan Shopeepay). *Evaluasi Value Proposition Dan Perceived Value Aplikasi E-Wallet Menggunakan Ux Honeycomb, Ux Questionnaire, Dan System Usability Scale (Studi Kasus: Ovo, Dana, Dan Shopeepay)*.
- Hidayat, A. N., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2021). *Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Dompot Digital (Studi Kasus Pada OVO dan DANA)* (Vol. 5, Nomor 6).
- Hinderks, A., Schrepp, M., Domínguez Mayo, F. J., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards and Interfaces*, 65, 38–44.

- Intang Sappaile, B. (2007). *Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan The Effect Of Learning Motivation And Self-Concept On Mathematical Problems View project The Effect of Socio-Emotional Learning on Students' Mathematics Competence View project*.
- Intanny, V., Widiyastuti, I., Dolorosa Kusuma Perdani, M., Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika Yogyakarta, B., Imogiri Barat Km, J., Bantul, K., & Yogyakarta, D. (2018). Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza.id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire Measuring Usability and User Experience of The Marketplace of Jogjaplaza.id Using UEQ and USE Questionnaire. Dalam *Jurnal Pekommas* (Vol. 3, Nomor 2).
- Isnainiyah, I. N., Zaidiah, A., Yulnelly, Y., & Widiastiwi, Y. (2021). Desirable and Usefulness Aspects Analysis of Web-based Data Portal using UX Honeycomb. *The IJICS (International Journal of Informatics and Computer Science)*, 5(2), 160.
- Katernyak, I., & Nikolaiev, . (2023). USER EXPERIENCE RESEARCH USING A WEB-APPLICATION UX-QUESTIONNAIRE. *Electronics and Information Technologies*, 21. <https://doi.org/10.30970/eli.21.6>
- Kusuma, W., Rokhmawati, R. I., & Ananta, M. T. (2019). *Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Learning dengan menggunakan UX Honeycomb* (Vol. 3, Nomor 6).
- Musfikasari, D. A., Muslimah Az-Zahra, H., & Ananta, M. T. (2018). *Evaluasi Perbandingan Scoring Proposed Value dan Perceived Value Berdasarkan Model UX Honeycomb (Studi Kasus: Traveloka, Tiket.com, Dan Pegi-Pegi)* (Vol. 2, Nomor 12).
- Ningtyas, N. A., & Meiriza, A. (2023). Penerapan Metode System Usability Scale Dalam Mengevaluasi User Experience Aplikasi DANA. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 667.
- Noor, A., & Hadisaputro, E. L. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 672–677.
- Rangardt, J., & Czaja, M. (t.t.). *MASTER OF SCIENCE THESIS IN SOFTWARE ENGINEERING*.
- Renata De Mantova, A., Faac -Ppgdesign, U. /, Cristina, A., Ferreira, M., Da, P., Landim, C., & Fernando Marar, J. (t.t.). *Escala Dos Questionários Para Análise Da Experiência Do Usuário: Estudo Preliminar*.
- 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).
- Schrepp M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook Version 10th*. 1–16.
- Subandi, S., Syahidi, A. A., Redhani, A. Z., & Sayuti, A. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna menggunakan Metode UX Honeycomb pada Aplikasi Pengenalan Wadai Banjar berbasis Augmented Reality. *SMATIKA JURNAL*, 12(02), 278–286.
- Sulistiyawati, W., & Trinuryono, S. (t.t.). *Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Blended Learning Di Masa Pandemi Covid19*.

- Suseta, P., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2019). *Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi E-Commerce Tapp Market Menggunakan Parameter UX Honeycomb* (Vol. 3, Nomor 6).
- Thabane, L., Ma, J., Chu, R., Cheng, J., Ismaila, A., Rios, L. P., Robson, R., Thabane, M., Giangregorio, L., & Goldsmith, C. H. (2010). *A tutorial on pilot studies: the what, why and how*.
- Vamilina, V., & Novita, R. (2023). Analisis Sentimen E-Wallet Menggunakan Support Vector Machine Berbasis Particle Swarm Optimization. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 5(1).
- Yanfi, Y., & Nusantara, P. D. (2023). UI/UX design prototype for mobile community-based course. *Procedia Computer Science*, 216, 431–441.
- Yusup Febrianawati. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Januari-Juni*, 7(1), 17–23.