

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI JOOX
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***

(UEQ)

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh:

Fissabel Al Muhammad

09031282025078

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI JOOX MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)

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

Oleh:

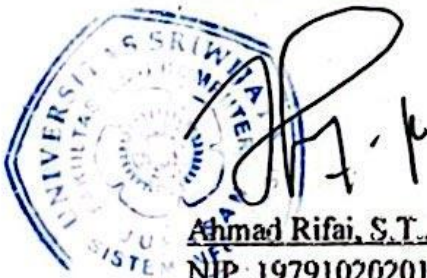
Fissabel Al Muhammad

09031282025078

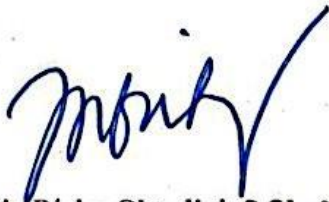
Palembang, 31 Desember 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Pembimbing,



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



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

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fissabel Al Muhammad

NIM : 09031282025078

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Analisis *User Experience* Pada Aplikasi JOOX

Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin*: 10%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan dalam laporan tugas akhir saya 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 dari pihak manapun.



Palembang, 31 Desember 2024



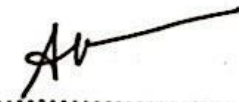


Fissabel Al Muhammad
NIM. 09031282025078

HALAMAN PERSETUJUAN



Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 31 Desember 2024
Nama : Fissabel Al Muhammad
NIM : 09031282025078
Judul : Analisis *User Experience* Pada Aplikasi JOOX
Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Komisi Penguji:

1. Ketua : Allsela Meiriza, M.T. : 
2. Sekretaris : -
3. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, M.T. : 
4. Penguji : Pacu Putra Suarli, M.CS. : 

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

وَأَتَّبِعْ فِيمَا ءَاتَاكَ اللَّهُ الذَّارَءَآخِرَةَ ۖ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا ۗ وَأَحْسِنَ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ ۖ وَلَا تَبْغِ
الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ

“Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”

(Q.S. Al-Qasas :77)

"I wish there was a way to know you're in the good old days before you've actually left them." — Andrew Baines Bernard

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

- Kedua orangtua, saudara, dan keluarga.
- Seluruh teman dan sahabat seperjuangan.
- Seluruh pihak yang membantu selama ini.
- Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “**Analisis *User Experience* Pada Aplikasi JOOX Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)**”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga para sahabat, serta pengikutnya hingga akhir zaman. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Penelitian yang disusun ini merupakan langkah akhir dalam masa perkuliahan saya pada program Sarjana Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya. Karena hal itu saya Fissabel Al Muhammad selaku penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada setiap pihak yang telah ikut andil dalam membantu, membimbing, serta memberikan motivasi selama penulis melaksanakan penelitian. Penulis ingin menyampaikan ungkapan terimakasih ini kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan ridho dan rahmatnya dalam setiap langkah di kehidupan saya.
2. Keluarga yang selalu memberikan motivasi dan dukungan terutama untuk kedua orang tuaku, Papa dan Mama terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih, serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan masa studinya sampai sarjana.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si., selaku Dekan Fasilkom Universitas Sriwijaya, beserta jajaran pengurus Dekanat lainnya.

4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T., selaku ketua jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.
5. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.Si., M.T., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran, masukan, arahan dan dorongan kepada penulis selama ini.
6. Ibu Endang Lestari, S.Kom , M.T selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan arahan kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Seluruh Dosen beserta Staf Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan bantuan selama proses perkuliahan, terutama saat proses penyusunan skripsi.
8. Yunda, Abang ogi, dan yeye yang saya cintai, Yang memberikan dukungan dan semangat serta doa sehingga penulis selalu semangat dalam skripsian.
9. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Dela Meisyah, Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, Berkontribusi banyak baik tenaga maupun waktu kepada penulis.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya terdapat banyak kekurangan dari berbagai aspek, mulai dari kualitas maupun kuantitas dari materi penulis yang disajikan. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun kemajuan pendidikan dimasa yang akan datang.

Palembang, 31 Desember 2024



Fissabel Al Muhammad
NIM. 09031282025078

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI JOOX
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
(UEQ)**

Oleh:

Fissabel Al Muhammad

09031282025078

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pengalaman pengguna pada aplikasi JOOX menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Aplikasi JOOX, yang populer di Asia, menawarkan fitur pemutaran musik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dimana data dikumpulkan melalui kuesioner dan disebarkan kepada pengguna aplikasi JOOX. Hasil analisis menunjukkan bahwa empat dari enam aspek pengalaman pengguna (daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan stimulasi) berada pada kategori di atas rata-rata, sementara aspek lainnya (ketepatan dan kebaruan) memiliki nilai lebih rendah. Temuan ini menyarankan pengembang JOOX untuk meningkatkan aspek ketepatan dan kebaruan untuk memperbaiki pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kata Kunci: Analisis; Pengalaman Pengguna; Aplikasi; JOOX; *User Experience Questionnaire* (UEQ)

***ANALYSIS OF JOOX USER EXPERIENCE BY USING USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

By:

Fissabel Al Muhammad

09031282025078

ABSTRACT

This study analyzes the user experience of the JOOX application using the User Experience Questionnaire (UEQ). JOOX, a popular application in Asia, offers music streaming features. The research employs a quantitative method, where data is collected through a questionnaire distributed to JOOX users. The analysis results show that four out of six user experience aspects (attractiveness, perspicuity, efficiency, and stimulation) fall into the above-average category, while the other aspects (dependability and novelty) have lower scores. These findings suggest that JOOX developers should improve the accuracy and novelty aspects to enhance the overall user experience.

Keywords: *Analytic; User Experience; Application; JOOX; User Experience Questionnaire (UEQ)*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
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	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Batasan Permasalahan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Aplikasi JOOX	10
2.3 <i>User Interface</i> (UI)	11
2.4 <i>User Experience</i> (UX).....	12
2.5 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	13
2.6 <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	16
2.7 Populasi	17
2.8 Sampel	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Tahapan Penelitian	18
3.2 Metode Penelitian.....	20
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	21
3.4 Metode Pengumpulan Data	21
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian	22

3.6	Alat Bantu Penelitian.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Analisis Demografis	25
4.2	<i>Scale Mean Per Person</i>	28
4.3	Uji Kelayakan Kuesioner	29
4.4	Analisis Data <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	29
4.5	<i>Benchmark User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		41
5.1	Kesimpulan.....	41
5.2	Saran	42
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN.....		A-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi JOOX	10
Gambar 2.2 Struktur Aspek UEQ	15
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	18
Gambar 3.2 Kuesioner UEQ	22
Gambar 4.1 Diagram Jenis Kelamin	26
Gambar 4.2 Grafik Usia	27
Gambar 4.3 Grafik Domisili	27
Gambar 4.4 Diagram Pekerjaan	28
Gambar 4.5 Grafik Uji Aspek UEQ.....	35
Gambar 4.6 Grafik Hasil <i>Benchmark</i> UEQ Aplikasi JOOX.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 2.2 Contoh Item Kuesioner UEQ.....	16
Tabel 4.1 Kalkulasi hasil dari <i>mean</i> , <i>variance</i> , dan <i>standard deviation</i>	30
Tabel 4.2 Skala penilaian mean	33
Tabel 4.3 <i>Mean</i> dan <i>Variance</i> dari enam aspek UEQ.....	33
Tabel 4.4 <i>Pragmatic</i> dan <i>Hedonic Quality</i>	35
Tabel 4.5 <i>Benchmark Interval</i> untuk Skala UEQ.....	36
Tabel 4.6 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ Aplikasi JOOX.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Scale Means Per Person</i>	A-1
Lampiran 2. <i>Inconsistencies Data</i>	B-1
Lampiran 3. Kuesioner Penelitian.....	C-1
Lampiran 4. Hasil Kuesioner	D-1
Lampiran 5. Data Responden.....	E-1
Lampiran 6. Hasil Pengecekan <i>Turnitin</i>	F-1
Lampiran 7. Surat Pernyataan <i>Similarity</i>	G-1
Lampiran 8. Kartu Konsultasi	H-1
Lampiran 9. Surat Keputusan Tugas Akhir.....	I-1
Lampiran 10. Form Ujian Komprehensif.....	J-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Association of Information Technology of America (ITAA) mendefinisikan *Information Technology (IT)* sebagai perancangan, pengembangan, penerapan, atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, khususnya aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras (Sutarman, 2009). Saat ini istilah *Information Technology (IT)* semakin berkembang dan mencakup banyak aspek. *Information Technology (IT)* juga merupakan kombinasi dari komputer dan komunikasi (Kadir & Triwahyuni, 2013). Menurut Williams dan Sawyer, *Information Technology (IT)* adalah teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video (Brian K & Sawyer, 2010). Penggunaan *Information Technology (IT)* dalam komunikasi telah mengubah cara kita mendapatkan dan berbagi informasi, khususnya dengan adanya internet (Rozan & Dewi, 2022). *Information Technology (IT)* kemudian dikaitkan dengan penggunaan internet sebagai alat untuk mengirim dan menerima informasi. Oleh karena itu, seiring perkembangan *Information Technology (IT)* kegiatan manusia semakin bergantung pada produk digital yang bergantung pada konektivitas internet.

Jumlah penggunaan internet untuk kehidupan sehari-hari terus meningkat setiap tahunnya (Wahyudiyono, 2019), mencerminkan signifikansi yang semakin besar dari ketergantungan pada infrastruktur digital. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengemukakan bahwa pada periode 2022-2023, jumlah

pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, yang mencatat 210,03 juta pengguna, angka ini meningkat 2,67%, atau sekitar 5,6 juta orang. Jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 78,19% dari total populasi yang berjumlah 275,77 juta jiwa. Tingkat penetrasi internet Indonesia tahun 2023 meningkat 1,17% dibandingkan 77,02% pada tahun 2021–2022, jika dibandingkan dengan survei periode sebelumnya. Sebagai gambaran, tren penetrasi internet di Indonesia terus mengalami kenaikan setiap tahunnya. Pada tahun 2018, penetrasi internet tercatat sebesar 64,8%, dan meningkat menjadi 73,7% pada periode 2019-2020 (Kandau & Munawaroh, 2023). Transformasi digital yang pesat telah mempengaruhi cara manusia berinteraksi dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk mengakses dan menikmati musik. Dengan akses internet yang semakin meluas dan harga perangkat yang semakin terjangkau, masyarakat Indonesia kini memiliki kesempatan lebih besar untuk menikmati layanan *streaming* musik secara *online* (Dewatara & Agustin, 2019).

Di tengah perkembangan teknologi digital, layanan *streaming* musik telah menjadi salah satu *trend* utama dalam konsumsi musik secara global. Ketersediaan akses internet yang luas dan kemajuan dalam perangkat *mobile* telah memungkinkan pengguna untuk mengakses jutaan lagu dengan mudah melalui berbagai aplikasi *streaming* musik (Noviani et al., 2020). Salah satu aplikasi yang menarik perhatian adalah JOOX. Aplikasi JOOX adalah media *streaming* musik yang didirikan pada Januari 2015 oleh Tencent. Aplikasi JOOX merupakan layanan *streaming* musik terbesar di Asia, termasuk di Hong Kong, Malaysia, Myanmar, dan Indonesia (Ajie, 2020). Sebagai salah satu pemain utama di pasar Indonesia,

JOOX telah menyediakan berbagai fitur menarik seperti musik digital yang menyediakan lirik, *playlist*, *podcast*, dan *Karaoke*. Namun, berdasarkan survei dari Populix pada tahun 2024 menunjukkan bahwa aplikasi JOOX berada di posisi ketiga dalam preferensi pengguna, di bawah Spotify dan YouTube *Music*. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun JOOX memiliki basis pengguna yang kuat, ada aspek-aspek tertentu dalam pengalaman pengguna yang perlu ditingkatkan agar dapat bersaing lebih baik di pasar.

User Experience (UX) merupakan elemen penting yang mempengaruhi keberhasilan sebuah aplikasi, terutama di era digital yang mengedepankan kenyamanan dan kepuasan pengguna (Nurliana et al., 2022). Analisis mendalam terhadap pengalaman pengguna aplikasi JOOX menjadi penting untuk memahami bagaimana aplikasi ini memenuhi kebutuhan, harapan, serta persepsi pengguna. Untuk menganalisis pengalaman pengguna, diperlukan metode yang terstruktur dan terstandar. Salah satu metode yang sering digunakan adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ memungkinkan pengukuran pengalaman pengguna melalui enam aspek utama yaitu aspek daya tarik, aspek kejelasan, aspek efisiensi, aspek ketepatan, aspek stimulasi, dan aspek kebaruan. Aspek ini dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu daya tarik, *pragmatic quality* (kualitas pragmatis) dan *hedonic quality* (kualitas hedonis) (Rasio & Perdana, 2020).

Beberapa studi serupa telah dilaksanakan oleh (Anugrah et al., 2020) mengenai proses evaluasi pengalaman pengguna untuk aplikasi Edmodo dan Google *Classroom* dilakukan dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ), tujuan dari evaluasi ini adalah untuk membandingkan pengalaman pengguna berdasarkan enam aspek yang

terkait dengan pengalaman pengguna. Sebagai referensi, terdapat juga penelitian yang mengukur pengalaman pengguna pada Sistem Informasi *Smart Academic* (Andriani, 2020) dengan menggunakan kuesioner yang dirancang berdasarkan indikator *Nielsen Heuristic*. Penelitian sebelumnya terkait *User Experience (UX)* pada layanan *online e-government* menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* juga memberikan saran untuk memasukkan jenis layanan *online e-government* baik di satu instansi maupun dari instansi pemerintah lainnya sebagai objek dalam kajian sebagai pembanding (Prakoso & Subriadi, 2018). Selain itu, Penelitian terkait Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan *User Experience Questionnaire (UEQ)* juga memberikan evaluasi pengalaman pengguna pada dua aplikasi yaitu aplikasi Gojek dan aplikasi Grab untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna kedua aplikasi tersebut berdasarkan berbagai aspek dalam *User Experience Questionnaire (UEQ)* (Khuntari, 2022).

Meskipun aplikasi JOOX telah menjadi salah satu aplikasi musik yang populer di Indonesia, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi ini menggunakan pendekatan UEQ. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi *streaming* musik JOOX berdasarkan aspek-aspek yang diukur oleh UEQ. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Analisis *User Experience* Pada Aplikasi JOOX Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini menganalisis pengalaman pengguna pada aplikasi JOOX dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi *streaming* musik JOOX menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman yang lebih baik tentang preferensi pengguna terhadap aplikasi JOOX. Hasil penelitian ini dapat memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas layanan berdasarkan temuan evaluasi, serta kontribusi terhadap pengembangan platform *streaming* musik yang lebih kompetitif dan memuaskan bagi pengguna.
2. Dapat mengetahui tingkat pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi JOOX.
3. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diterima dan belajar melakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna dari suatu aplikasi.

1.5 Batasan Permasalahan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan hanya pada aplikasi *mobile* dan tidak termasuk evaluasi versi *desktop* atau versi *website* dari aplikasi JOOX.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajie, A. (2020). *Using joox application to vocabulary mastering In listening skill*.
- Andriani, R. (2020). Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Testing Pada Sistem Informasi Smart Academic. *Sistemasi*, 9(3), 372. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.633>
- Anugrah, S. P., Rokhmawati, R. I., & Wijoyo, S. H. (2020). Perbandingan Usability Learning Management System Edmodo dan Google Classroom Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: SMKN 3 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(4), 1056–1063.
- Brian K, W., & Sawyer. (2010). *Praise from Reviewers of Previous Editions of Using Information Technology*. www.mhhe.com
- Dewatara, G. W., & Agustin, S. M. (2019). Pemasaran Musik Pada Era Digital Digitalisasi Industri Musik Dalam Industri 4.0 Di Indonesia. *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1). <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.729>
- Farisi, A., & Wicaksana, M. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Sistem Pengelola Jurnal Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2016–2026. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i3.3328>
- Febrianto, W. A., Putra, W. H. N., & Perdanakusuma, A. R. (2019). *Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo)*. 3(6), 6099–6106.
- Fishwick, M. (2004). Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. *The Journal of American Culture*, 27(2), 234–234. https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2004.133_10.x
- Intanny, V., Widiyastuti, I., Dolorosa, M., & Perdani, K. (2018). *Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza . id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire*. 3(2), 117–126.
- Kadir, A., & Triwahyuni, T. C. (2013). Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. *Andi Yogyakarta, August*, 2. <https://doi.org/10.13140/2.1.4734.7840>
- Kandau, M. R., & Munawaroh. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Dan Differentiation Produk Terhadap Keputusan Pembelian Pada Erni Dimsum Di Medan Johor. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 40(2), 547–554.
- Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2016). Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *The Journal of Educators Online-JEO*, 13(1), 1–7. <http://citee.ft.ugm.ac.id/2019/download51.php?f=38>. Kharis_Evaluasi UX pada Sistem Informasi Pasar Kerja.pdf
- Khuntari, D. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(1), 275–286. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i1.4499>
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. *Lecture Notes in Computer Science (Including*

- Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics*), 5298 LNCS, 63–76. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9_6
- Law, E. L. C., Roto, V., Hassenzahl, M., Vermeeren, A. P. O. S., & Kort, J. (2009). Understanding, scoping and defining user experience: A survey approach. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, April*, 719–728. <https://doi.org/10.1145/1518701.1518813>
- Noviani, D., Pratiwi, R., Silvianadewi, S., Benny Alexandri, M., & Aulia Hakim, M. (2020). Pengaruh Streaming Musik Terhadap Industri Musik di Indonesia. *Jurnal Bisnis Strategi*, 29(1), 14–25. <https://doi.org/10.14710/jbs.29.1.14-25>
- Nurliana, F., Hanifati, G., & Ali, F. (2022). Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 6(02), 971–991. <https://doi.org/10.61344/magenta.v6i02.90>
- Prakoso, B. S., & Subriadi, A. P. (2018). User Experience on E-Government Online Services: A Case Study on The SIMPATIKA Service Application at The Ministry of Religious Affairs of Indonesia. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 67–76. <https://doi.org/10.25126/jitecs.20183152>
- Rahmawati, F. F., Nugroho, R. C., & Zaidiah, A. (1245). Perancangan Desain User Interface Lost and Found. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya, 2012*, 312–318.
- Rasio, H. S., & Perdana, S. R. (2020). Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- 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>
- Roth, R. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. *Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge*, 2017(Q2). <https://doi.org/10.22224/gistbok/2017.2.5>
- Rozan, Z. R., & Dewi, A. O. P. (2022). Penggunaan Internet sebagai Sumber Informasi pada Generasi Baby boomer berdasarkan Kemampuan Literasi Informasi. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 6(1), 23–42. <https://doi.org/10.14710/anuva.6.1.23-42>
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2012). *SIXTH EDITION Systems Analysis and Design I N a C H a N G I N G W O R L D*. www.cengage.com/highered
- Suastini, N. K., Putra, I. G. L. A. R., & Satwika, P. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans). *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(3), 135–144. <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/300>
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Wahyudiyono, W. (2019). Implikasi Penggunaan Internet terhadap Partisipasi Sosial di Jawa Timur. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan*

- Informatika*, 8(2), 63. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i2.2487>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31. <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- Yang, M. Z., & Sihotang, J. I. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap User Interface Aplikasi E-Commerce Shopee Menggunakan Metode EUCS di Jakarta Barat. *Informatics and Digital Expert (INDEX)*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.36423/index.v4i2.1110>
- Yehdeya, E. F., Primasari, C. H., Purnomo Sidhi, T. A., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (UCD). *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 137. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i1.757>