

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA  
PADA APLIKASI BSTATION MENGGUNAKAN  
METODE *END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)***

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh :

**Elvira Saharani Rajagukguk**

**09031282126109**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

# **HALAMAN PENGESAHAN**

## **SKRIPSI**

### **Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Bstation Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)**

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

Oleh:

**ELVIRA SAHARANI RAJAGUKGUK**  
**09031282126109**

**Pembimbing 1 : Nabila Rizky Oktadini, M.T.**  
**NIP. 19911010201832001**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**  
**1979102010121003**

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elvira Saharani Rajagukguk  
NIM : 09031282126109  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi  
Bstation Menggunakan Metode *End User Computing*  
*Satisfaction* (EUCS)

Hasil Pengecekan Software iThenticate/Turnitin: 20%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir 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, 29 April 2025



Elvira Saharani Rajagukguk

NIM.09031282126109

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 09 Mei 2025

Nama : Elvira Saharani Rajagukguk

NIM : 09031282126109

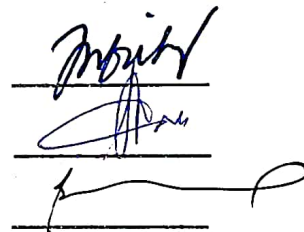
Judul : Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Bstation  
Menggunakan Metode End User Computing  
Satisfaction (EUCS)

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, M.T.

2. Ketua Penguji : Ken Ditha Tania, M.Kom., Ph.D.

3. Penguji I : Sarifah Putri Raflesia, M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Ahmad Rifai, M.T.

NIP. 197910202010121003

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

*“He gives strength to the weary and increases the power of the weak.”*

(Dia memberi kekuatan kepada yang lelah dan menambah semangat kepada yang tiada berdaya)

(Isaiah 40 : 29)

**Skripsi ini dipersembahkan untuk :**

- ❖ **Diri Sendiri**
- ❖ **Kedua Orang Tua, Saudara serta Keluarga Besar**
- ❖ **Para Sahabat dan Rekan Seperjuangan**
- ❖ **Dosen Pembimbing**
- ❖ **Para Dosen dan Pegawai Fakultas Ilmu Komputer Unsri**
- ❖ **Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya penulis diberikan kekuatan dan kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik yang berjudul “**Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Bstation Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)**”.

Penulisan tugas akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada Program Studi Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

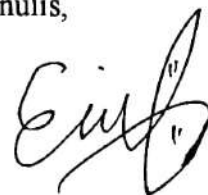
1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, karunia dan kasih-Nya yang tak terhingga. Dengan izin dan pertolongan-Nya penulis diberikan kesehatan, kekuatan dan kemudahan dalam penyusunan tugas akhir ini.
2. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangat terutama untuk donatur utama yaitu orang tua saya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, M. T. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Ibu Nabila Rizky Oktadini, M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan perhatian. Terima kasih

telah memberikan waktu, tenaga, arahan serta dukungan dalam penyusunan tugas akhir ini.

6. Bapak Pacu Putra Suarli, B.CS., M.CS. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan bimbingan, arahan dan bantuan selama masa perkuliahan penulis.
7. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu sehingga penulis dapat mencapai tahap akhir perkuliahan dan menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
8. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu berbagai proses administrasi selama perkuliahan.
9. Bella Theresia Rajagukguk yang sering saya repoti dan kuat menghadapi segala suasana hati penulis. Terima kasih juga yang terkadang mau menjadi donatur penulis.
10. Teman – temanku Cecen Layo, KBS, dan Langganan Bg.Bobby yang telah memberikan semangat dan dukungan serta kehadiran yang memberikan warna selama masa perkuliahan penulis.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan di masa mendatang.

Palembang, April 2025  
Penulis,



Elvira Saharani Rajagukguk  
NIM. 09031282126109

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA  
PADA APLIKASI BSTATION MENGGUNAKAN  
METODE *END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS)***

**Oleh**

**Elvira Saharani Rajagukguk**

**09031282126109**

**ABSTRAK**

Bstation yang dikenal sebagai Bilibili adalah platform streaming video yang menyediakan konten anime, film, drama dan konten buatan pengguna aplikasi. Popularitas Bstation dikalangan penggemar anime cukup tinggi karena menyediakan akses legal ke berbagai seri anime. Meskipun begitu aplikasi ini masih menghadapi beberapa keluhan pengguna di ulasan Playstore. Hal ini tercermin dalam rating Bstation di Playstore yang hanya mencapai 3,3 dengan 714.000 ulasan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi Bstation menggunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Metode ini mengevaluasi lima variabel utama, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeliness* untuk memahami pengalaman pengguna secara mendalam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *Content* memiliki tingkat kepuasan sebesar 79.9%, *Accuracy* sebesar 80.5%, *Format* sebesar 83.3%, *Ease of Use* sebesar 85.1% dan *Timeliness* sebesar 80.3%. Semua variabel ini termasuk dalam kategori sangat tinggi menandakan bahwa pengguna umumnya puas dengan aplikasi Bstation, meskipun ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar lebih optimal.

**Kata kunci:** Bstation, *End User Computing Satisfaction (EUCS)*, Kepuasan Pengguna, Pengalaman Pengguna, Aplikasi Streaming

***ANALYSIS OF USER EXPERIENCE  
ON THE BSTATION APPLICATION USING  
THE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) METHOD***

***By***

**Elvira Saharani Rajagukguk**

**09031282126109**

***ABSTRACT***

*Bstation known as Bilibili is a video streaming platform that provides anime, movies, dramas and user-generated content. The popularity of Bstation among anime enthusiasts is quite high because it offers legal access to various anime series. However, the application still faces several user complaints in Playstore reviews. This is reflected in Bstation's rating on the Playstore, which only reaches 3.3 with 714,000 reviews.*

*This study aims to analyze user satisfaction with the Bstation application using the End User Computing Satisfaction (EUCS) method. This method evaluates five main variables: Content, Accuracy, Format, Ease of Use, and Timeliness to gain an in-depth understanding of the user experience.*

*The results show that the Content variable has a satisfaction level of 79.9%, Accuracy at 80.5%, Format at 83.3%, Ease of Use at 85.1%, and Timeliness at 80.3%. All of these variables are classified as very high, indicating that users are generally satisfied with the Bstation application, although some aspects still need improvement to achieve optimal performance.*

***Keywords:*** *Bstation, End User Computing Satisfaction (EUCS), User Satisfaction, User Experience, Streaming Applications*

## DAFTAR ISI

|                                                                   |             |
|-------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                                    | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....</b>                      | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                                  | <b>iv</b>   |
| <b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>                                   | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                        | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                              | <b>viii</b> |
| <b><i>ABSTRACT</i> .....</b>                                      | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                            | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                         | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                        | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                      | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                     | <b>1</b>    |
| 1.1    Latar Belakang.....                                        | 1           |
| 1.2    Rumusan Masalah .....                                      | 4           |
| 1.3    Tujuan Penelitian.....                                     | 4           |
| 1.4    Manfaat Penelitian.....                                    | 4           |
| 1.5    Batasan Masalah.....                                       | 5           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                               | <b>6</b>    |
| 2.1    Bstation.....                                              | 6           |
| 2.2    Pengalaman Pengguna ( <i>User Experience</i> ).....        | 13          |
| 2.3    Metode <i>End User Computing Satisfaction (EUCS)</i> ..... | 14          |
| 2.4    Populasi .....                                             | 16          |
| 2.5    Sampel .....                                               | 16          |
| 2.6    Penelitian Terdahulu.....                                  | 17          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                            | <b>20</b>   |
| 3.1    Kerangka Penelitian.....                                   | 20          |
| 3.2    Instrumen Penelitian.....                                  | 21          |
| 3.3    Populasi dan Sampel.....                                   | 23          |
| 3.4    Analisis Data .....                                        | 24          |
| 3.5    Pembahasan .....                                           | 25          |
| 3.6    Kesimpulan dan Saran.....                                  | 25          |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                           | <b>26</b>   |

|                                         |                                                          |           |
|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------|
| 4.1                                     | Hasil Analisis Karakteristik Responden .....             | 26        |
| 4.1.1                                   | Jenis Kelamin .....                                      | 26        |
| 4.1.2                                   | Rentang Usia .....                                       | 27        |
| 4.1.3                                   | Penggunaan Aplikasi Bstation Per Bulan .....             | 27        |
| 4.2                                     | Hasil Analisis Data .....                                | 28        |
| 4.2.1                                   | Variabel Konten ( <i>Content</i> ).....                  | 28        |
| 4.2.2                                   | Variabel Keakuratan ( <i>Accuracy</i> ).....             | 29        |
| 4.2.3                                   | Variabel Tampilan ( <i>Format</i> ) .....                | 30        |
| 4.2.4                                   | Variabel Kemudahan Pengguna ( <i>Ease Of Use</i> ) ..... | 31        |
| 4.2.5                                   | Variabel Ketepatan Waktu ( <i>Timeliness</i> ).....      | 31        |
| 4.3                                     | Pembahasan .....                                         | 33        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b> |                                                          | <b>35</b> |
| 5.1                                     | Kesimpulan.....                                          | 35        |
| 5.2                                     | Saran.....                                               | 36        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>              |                                                          | <b>37</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                    |                                                          | <b>A</b>  |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 2. 1</b> Tabel Penelitian Terdahulu .....                                                   | 17 |
| <b>Tabel 3. 1</b> Instrumen Penelitian .....                                                         | 22 |
| <b>Tabel 3. 2</b> Persentase Kategori .....                                                          | 24 |
| <b>Tabel 3. 3</b> Skor Kriteria .....                                                                | 25 |
| <b>Tabel 4. 1</b> Hasil Analisis Deskriptif Variabel Konten ( <i>Content</i> ) .....                 | 28 |
| <b>Tabel 4. 2</b> Hasil Analisis Deskriptif Variabel Keakuratan ( <i>Accuracy</i> ) .....            | 29 |
| <b>Tabel 4. 3</b> Hasil Analisis Deskriptif Variabel Tampilan ( <i>Format</i> ) .....                | 30 |
| <b>Tabel 4. 4</b> Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kemudahan Pengguna ( <i>Ease Of Use</i> ) ..... | 31 |
| <b>Tabel 4. 5</b> Hasil Analisis Deskriptif Variabel Ketepatan Waktu ( <i>Timeliness</i> ) .....     | 31 |
| <b>Tabel 4. 6</b> Kategori Variabel .....                                                            | 33 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 2. 1</b> Menu Beranda.....                                                                        | 7  |
| <b>Gambar 2. 2</b> Menu Ruang Audio.....                                                                    | 8  |
| <b>Gambar 2. 3</b> Menu Unggah Video.....                                                                   | 9  |
| <b>Gambar 2. 4</b> Menu Pesan.....                                                                          | 10 |
| <b>Gambar 2. 5</b> Menu Saya (Akun).....                                                                    | 11 |
| <b>Gambar 2. 6</b> Menu Pencarian .....                                                                     | 12 |
| <b>Gambar 2. 7</b> Model <i>End User Computing Satisfaction (EUCS)</i> .....                                | 14 |
| <b>Gambar 3. 1</b> Diagram Kerangka Penelitian.....                                                         | 20 |
| <b>Gambar 4. 1</b> Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....                           | 26 |
| <b>Gambar 4. 2</b> Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....                                   | 27 |
| <b>Gambar 4. 3</b> Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Penggunaan Aplikasi Bstation Per Bulan ..... | 28 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                      |            |
|----------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Lampiran 1</b> Surat Kesediaan Dosen Pembimbing Skripsi .....     | <b>A-1</b> |
| <b>Lampiran 2</b> Kuesioner Penelitian Aplikasi Bstation .....       | <b>B-1</b> |
| <b>Lampiran 3</b> Data Penelitian.....                               | <b>C-1</b> |
| <b>Lampiran 4</b> Kartu Konsultasi Tugas Akhir .....                 | <b>D-1</b> |
| <b>Lampiran 5</b> Surat Rekomendasi Sidang Komprehensif .....        | <b>E-1</b> |
| <b>Lampiran 6</b> Surat Keputusan Dosen Pembimbing Tugas Akhir ..... | <b>F-1</b> |
| <b>Lampiran 8</b> Hasil Pengecekan Similiarity.....                  | <b>G-1</b> |
| <b>Lampiran 9</b> Surat Keterangan Pengecekan Similiarity .....      | <b>H-1</b> |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era digital yang semakin berkembang, *smartphone* telah menjadi kebutuhan untuk kehidupan sehari – hari, karena memberi kemudahan untuk mengakses berbagai informasi dan layanan (Christian, 2025). Jumlah langganan jaringan seluler *smartphone* diseluruh dunia mencapai hampir 7 miliar pada tahun 2023 dan diperkirakan akan melebihi 7,7 miliar pada tahun 2028 (Taylor, 2024). Dengan perkembangan teknologi informasi ini telah membawa perubahan signifikan dalam cara masyarakat mengakses dan mengonsumsi konten atau hiburan seperti video animasi atau film.

Sebelum adanya internet untuk menikmati konten atau hiburan sangat berbeda dibandingkan dengan sekarang. Pada masa lalu, untuk menikmati itu melalui media seperti televisi, kaset dan bioskop. Penonton harus mengikuti jadwal tayang yang telah ditentukan dan akses untuk konten sangat terbatas. Sementara televisi menawarkan program – program yang dijadwalkan, tetapi penonton tidak memiliki kontrol atas apa yang ditonton dan kapan. Untuk menonton *film* di rumah pun orang – orang harus menyewa kaset dari toko penyewaan yang memerlukan waktu dan usaha untuk mendapatkan salinan fisiknya.

Dengan kemajuan teknologi dan internet cara orang mengonsumsi konten seperti video animasi dan film telah berubah dengan signifikan. Dengan kemunculan revolusi *streaming*, industri hiburan telah mengalami transformasi yang signifikan. Dimana platform seperti Netflix, Amazon Prime dan Disney+

memungkinkan akses mudah dan fleksibilitas dalam menikmati konten kapan saja dan dimana saja. Selain itu, platform ini menawarkan berbagai pilihan konten termasuk konten orisinal yang eksklusif untuk masing – masing layanan (Abidin, 2023)

Seiring berjalannya waktu meningkatlah permintaan akan konten multimedia, banyak aplikasi *streaming* yang bermunculan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Setiap aplikasi memiliki jenis konten dan layanan yang berbeda - beda. Salah satunya adalah aplikasi Bstation yang memiliki konten *streaming anime, film, drama* dan konten buatan pengguna.

Bstation adalah nama lain dari Bilibili, Bstation platform *streaming* video asal Tiongkok yang didirikan pada tahun 2009 oleh Xu Yi. Bstation telah menjadi wadah untuk seri *anime* yang tayang di Jepang. Dari serial yang sedang tayang sekarang sampai *anime* lawas atau yang lama (Prasetyo & Sanjaya, 2024). Awalnya aplikasi ini hanya berfokus pada *anime* dan *manga*, tetapi seiring berkembangnya platform mulai mencakup berbagai jenis konten lain. Bstation tidak kalah tenar dari aplikasi *streaming* lain dikarenakan penggemar dari *anime* yang menantikan platform legal untuk menonton seri *anime* tersebut.

Aplikasi Bstation ini sangat populer dikalangan pencinta *anime* tetapi masih jarang diketahui oleh masyarakat umum. Orang – orang lebih mengenal platform *streaming* yang populer seperti YouTube dan Netflix saja. Tidak banyak orang awam yang mengetahui tentang aplikasi Bstation ini.

Walaupun aplikasi Bstation ini banyak digemari tapi masih banyak orang yang tidak mengenal aplikasi ini. Untuk rating Bstation sendiri pada *Playstore* hanya mencapai 3,3 saja dan memiliki 714.000 ulasan. Diantara ulasan itu masih ada keluhan – keluhan dari pengguna, seperti masalah *bug* pada aplikasi, aplikasi suka keluar sendiri, terlalu banyak iklan dan permasalahan *subtitle* pada video.

Untuk melihat bagaimana pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi ini perlu dilakukan penelitian, yaitu analisis tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Bstation. Untuk mengetahui variabel apa yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi Bstation. Untuk penelitian ini peneliti menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

Metode EUCS ini digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. Menggunakan metode ini lebih menekankan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna akhir terhadap suatu sistem informasi (Komarudin et al., 2024a). Variabel pada EUCS ada lima yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use* dan *Timeliness*.

Berdasarkan penjelasan yang diuraikan di latar belakang ini, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Bstation Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)**”. Peneliti berharap penelitian ini dapat mengisi kekurangan dan wawasan bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan pengalaman.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjabaran latar belakang di atas maka muncul sebuah permasalahan yaitu bagaimana pengalaman pengguna atau tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Bstation dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna selama menggunakan aplikasi Bstation berdasarkan aspek – aspek dari parameter *End User Computing Satisfaction (EUCS)*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Secara akademis dengan penelitian ini diharapkan penulis dapat menambah wawasan terkait pengalaman pengguna menggunakan menggunakan *End-User Computing Satisfaction (EUCS)* terhadap suatu aplikasi serta mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan dan juga diharapkan nantinya dapat menambah pengetahuan pembaca serta dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

Secara praktis, melalui penelitian ini memberikan wawasan yang berharga mengenai faktor – faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna, sehingga pengembangan dapat melakukan perbaikan dan inovasi pada aplikasi Bstation pada pengembangan aplikasi. Dengan hasil penelitian ini agar dapat membantu pengguna memahami fitur – fitur yang ada dalam aplikasi dan memberikana umpan balik yang konstruktif untuk pengembangan lebih lanjut.

### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini dibuat untuk agar pembahasan tidak berlebihan. Dengan menentukan responden yang menggunakan aplikasi mobile Bstation dan minimal telah menggunakan aplikasi setidaknya selama satu bulan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2023, July 1). *Revolusi Streaming: Bagaimana Konten Digital Mengubah Industri Hiburan*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/zainalabidin1453/649f9d32e1a1676af25e0903/revolusi-streaming-bagaimana-konten-digital-mengubah-industri-hiburan>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*. 14.
- Anggita, N. (2024, August 6). *Bstation: Platform Streaming Video untuk Penggemar Anime*. BrandTalk. <https://brandtalk.co.id/aplikasi/bstation-platform-streaming-video-untuk-penggemar-anime/#gsc.tab=0>
- Bstation. (2022). Syarat Layanan. <https://www.bilibili.tv/id/user-agreement>
- Chaerunnisa, A. (2024). *Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Bstation Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)*.
- Christian, E. (2025). *Pengembangan Produk Digital: Strategi Inovasi dalam Ekosistem Teknologi Evander Donez Christian*.
- Darwati, L. (2022). *Analisis Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Ovo Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)* (Vol. 12, Issue 2). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- Darwati, L., & Fitriyani. (2022). *Analisis Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Ovo Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)* (Vol. 12, Issue 2). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- Ferlian Sijadah, M., Rizky Oktadini, N., Meiriza, A., Putra, P., Eka Sevtiyuni, P., Sistem Informasi Universitas Sriwijaya Palembang, P., Srijaya Negara, J., Lama Kota Palembang, B., & Selatan, S. (n.d.). *Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Spotify Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)*.
- Haerani, K., Imtihan, K., & Murniati, W. (2024). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Sidawai Menggunakan End User Computing Statisfaction (EUCS) DAN Importance Performance Analysis (IPA) Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Sidawai Menggunakan End User Computing Statisfaction (EUCS) Dan Importance Performance Analysis (IPA). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11, 845–854. <https://doi.org/10.25126/jtiik.1148906>
- Hansen, S. (2024). *Tinjauan Pustaka sebagai Sebuah Metode Penelitian* (pp. 192–219).
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). *Landasan Teori, Kerangka Pemikiran, Penelitian Terdahulu, & Hipotesis* (pp. 137–166).

- Komarudin, R., Riyandi, A., Sudradjat, A., Komarudin, I., & Oscar, D. (2024a). Computing Satisfaction (EUCS) Di Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Kekayaan Negara Dki Jakarta. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8, 12836–12843. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.12033>
- Komarudin, R., Riyandi, A., Sudradjat, A., Komarudin, I., & Oscar, D. (2024b). Computing Satisfaction (EUCS) DI Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Kekayaan Negara Dki Jakarta. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 6).
- Kurniawan, I. (2020, May 1). *End User Computing Satisfaction*. Binus. <https://sis.binus.ac.id/2020/05/01/end-user-computing-satisfaction/>
- Nasrul, I., Angraini, A., Hamzah, M. L., & Saputra, E. (2024). Analysis Of User Experience Of ChatGPT And Gemini Users Using The User Experience Quistionnaire (UEQ) For Education. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 13, 352–359. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v13i3.2250>
- Prasetyo, M., & Sanjaya, R. (2024). *Analisis Tampilan Layout User Interface dari Bstation Oleh : Rizky Sanjaya*.
- Risdanta Wijaya, R., & Khoiriyah, N. (2024). *Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Kualitas Website Telkomsel.Com Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS)*. 7(2), 76–83.
- Rizky Oktadini, N., Sistem Informasi, J., Sriwijaya, U., Palembang, K., Selatan, S., Srijaya Negara, J., & Lama Kota Palembang, B. (n.d.). *Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Dana Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)*.
- Salsabila, N. F., Muslimah Az-Zahra, H., & Rachmadi<sup>3</sup>, A. (2019). *Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Messenger Menggunakan Metode UX Curve (Studi Kasus pada Aplikasi LINE dan WhatsApp)*. 3(7), 6526–6537. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Syalasani, R., & Fenando, F. (2024). Analisis Kepuasan Pengguna E-Office Polda Sumsel Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *Social Science Academic*, 2, 263–272. <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i2.6176>
- Taylor, P. (2024, May 22). *Number of smartphone mobile network subscriptions worldwide from 2016 to 2023, with forecasts from 2023 to 2028 (in millions)*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide/>
- Toolabs. (2024, December 8). *Bstation: Tempat Nonton Anime Sekaligus Menyalurkan Kreativitas*. Toolabs. <https://blog.toolabs.live/bstation-tempat-nonton-anime-sekaligus-menyalurkan-kreativitas/>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).