

**EVALUASI USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI GO-JEK
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
(UEQ)**

SKRIPSI

**Program Studi Sistem Informasi Bilingual
Jenjang Sarjana**



Oleh

Muhammad Nuryasin Oktapian

NIM 09031381823078

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

SEPTEMBER 2022

LEMBAR PENGESAHAN

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* (UX) PADA APLIKASI GO-JEK
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
(UEQ)**

SKRIPSI



**Program Studi Sistem Informasi Bilingual
Jenjang Sarjana**

Oleh

Muhammad Nuryasin Oktapian

NIM 09031381823078

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan. M.T
NIP. 197811172606042001

Palembang,
Pembimbing I,



Allsella Meiriza. M.T
NIP. 1671035305830008

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 14 Desember 2022

Nama : Muhammad Nuryasin Oktapian
NIM : 09031381823078
Judul : Evaluasi User Experience (UX) Pada Aplikasi Gojek
Menggunakan Metode user Experience User Experience
Questionnaire (UEQ)

Komisi Penguji :

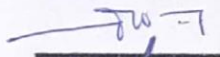
1. Pembimbing : Ailsela Meiriza, S.Kom., M.T.



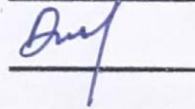
2. Ketua : Pacu Putra Suarli, M.CS., CHFI.



3. Penguji 1 : Dwi Rosa Indah, S.T., M.T.

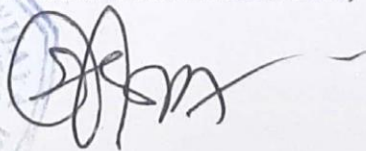


4. Penguji 2 : Dedy Kurniawan, M.Sc.



Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Nuryasin Oktapian
NIM : 09031381823078
Prodi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Evaluasi User Experience (UX) Pada Aplikasi Gojek Menggunakan Metode user Experience User Experience Questionnaire (UEQ)

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin* : 19%

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

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, Desember 2022
Penulis,



Muhammad Nuryasin Oktapian
Nim.09031381823078

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur Penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan ridho, rahmat, rezeki, dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul **“EVALUASI USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI GO-JEK MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE”** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama pembuatan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemukan hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat selesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Ibu Putri Eka Sevtiyuni, S.SI., M.T. Selaku Pembimbing Akademik.
5. Ibu Allsela Meriza, S.Kom., M.T. Selaku dosen Pembimbing yang selalu sabar dalam memimbing penulis, memberikan masukan serta ide yang membangun sehingga Tugas Akhir ini dapat di selesaikan.

6. Semua dosen dan staf pegawai Fakultas Ilmu Komuter Universitas Sriwijaya.

7. Sahabat dan teman terbaik yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan, doa, masukan dan saran yang di berikan kepada penulis.

8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang turut membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Hal ini dikarenakan kemampuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu segala masukan, kritik serta saran yang sifatnya membangun sangat diperlukan. Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Palembang, Desember 2022

Penulis



Muhammad Nuryasin Oktapian
NIM.0903138182378

EVALUASI *USER EXPERIENCE* (UX) PADA APLIKASI GO-JEK MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)

Oleh

MUHAMMAD NURYASIN OKTAPIAN

09031381823078

ABSTRAK

Kemajuan teknologi internet yang sangat pesat menimbulkan adanya perubahan sosial masyarakat. Banyak bisnis penyedia jasa mulai hadir dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi tersebut, salah satunya adalah lahirnya aplikasi super (*super app*) salah satunya adalah Aplikasi Gojek. Berdasarkan hasil *survey* di atas pada *play store* di temukan permasalahan seperti tampilan aplikasi/*interface* kurang menarik, sering terjadi *error* oleh aplikasi dan *Google maps*, adapun yang tidak paham menggunakan *google maps*, sistem Gojek kurang kompetibel pada beberapa jenis *smartphone* seperti *android* dan *ios*. Oleh karena itu, agar aplikasi Gojek dapat meningkatkan pengalaman pengguna, diperlukan evaluasi tingkat pengalaman pengguna (*user experience*) saat ini untuk mengetahui area-area *user experience* yang peningkatan. Selain itu, penelitian ini menjadi awal pengukuran *user experience* Aplikasi Gojek dengan menggunakan *User Experience Questionnaire UEQ*. Dalam penelitian ini, metode pengukuran *user experience* yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)*, *User Experience Questionnaire (UEQ)* merupakan salah satu instrumen yang bisa digunakan untuk mengolah data dari survei yang terkait dengan *user experience* yang mudah untuk dijalankan, dipercaya, berdasar, dan dimanfaatkan untuk melakukan penilaian kualitas yang subjektif. *User Experience Questionnaire (UEQ)* berisi 6 aspek penilaian yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspiciuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*). Pada penelitian ini hasil melakukan evaluasi *user experience* pada Aplikasi Gojek dengan menggunakan masing-masing aspek pada *User experience Questionnaire (UEQ)*. dapat diketahui bahwa semua aspek pada Aplikasi gojek mendapatkan nilai evaluasi positif mulai dari aspek Daya tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*perspiciuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketetapan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*). dari hasil berdasarkan hasil dari tab *Benchmark* yang telah didapatkan pada masing-masing aspek *UEQ* dengan menggunakan *UEQ Data Analysis Tools* dapat diketahui bahwa aspek Kebaruan (*Novelty*) mendapat nilai *Above Average* (diatas rata-rata), Aspek Kejelasan (*Perspiciuity*) mendapatkan nilai *Good* (Baik), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), dan Stimulasi (*Stimulation*), Sedangkan aspek Daya tarik (*Attractiveness*) mendapatkan nilai *Excellent* (Sangat baik).

Kata Kunci : *User Experience*, *User Experience Questionnaire (UEQ)*, Aplikasi Gojek

EVALUATION OF USER EXPERIENCE (UX) IN THE GO-JEK APPLICATION USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD

By

MUHAMMAD NURYASIN OKTAPIAN

09031381823078

ABSTRACT

The rapid advancement of internet technology has led to social changes in society. Many service provider businesses are starting to exist by taking advantage of the development of information technology, one of which is the birth of a super application (super app), one of which is the Gojek application. Based on the survey results above, the Play Store found problems such as the appearance of the application/interface being unattractive, errors often occurring by applications and Google maps, while those who do not understand using Google Maps, the Gojek system is not compatible with several types of smartphones such as Android and iOS. Therefore, in order for the Gojek application to improve user experience, it is necessary to evaluate the current user experience level to find out areas of increased user experience. In addition, this research is the beginning of measuring the user experience of the Gojek application using the User Experience Questionnaire. UEQ. In this study, the user experience measurement method used is the User Experience Questionnaire (UEQ). based, and utilized to perform subjective quality assessments. The User Experience Questionnaire (UEQ) contains 6 assessment aspects namely Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. In this study, the results of evaluating the user experience on the Gojek application used each aspect of the User Experience Questionnaire (UEQ). it can be seen that all aspects of the gojek application get positive evaluation values starting from the aspects of Attractiveness, Clarity (perspicuity), Efficiency (Efficiency), Dependability, Stimulation (Stimulation), and Novelty (Novelty). The results are based on the results of the Benchmark tab that has been obtained for each aspect of UEQ using the UEQ Data Analysis Tools can be seen that the Novelty aspect gets the Above Average score (above average), the Clarity Aspect (Perspicuity) gets the Good score (Good), Efficiency, Dependability, and Stimulation, while the Attractiveness aspect gets an Excellent score.

Kata Kunci : *User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), Aplikasi Gojek*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB II PENDAHULUAN	1
2.1 Latar Belakang.....	1
1.1 Rumusan Masalah	5
2.2 Tujuan Penelitian.....	5
2.3 Manfaat Penelitian.....	5
2.4 Batasan Penelitian.....	5
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	7
3.1 Penelitian Terdahulu.....	7
3.2 Elemen User Experience	12
3.3 Prinsip Desain User Experience	13
3.4 User Experience Questionnaire (UEQ)	13
3.5 GO-JEK	16
3.6 User Experience (UX)	18
3.7 User Experience Questionnaire (UEQ)	18
3.8 Populasi dan Sampel.....	19
3.8.1 Populasi	19
3.8.2 Sampel.....	19
3.9 Teknik Pengambilan Sampel.....	20
3.10 Analisis Statistik Deskriptif.....	21
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN.....	23
4.1 Objek Penelitian	23

4.2	Teknik Pengumpulan Data	23
4.2.1	Jenis data	23
4.2.2	Sumber data.....	23
4.2.3	Metode Pengumpulan Data	23
4.3	Populasi dan Sampel.....	26
4.4	Teknik Analisis Data	28
4.5	Indikator Penelitian	31
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		34
5.1	Karakteristik Responden	34
5.1.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	34
5.1.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Umur	34
5.2	Analisis Hasil Kuesioner	35
5.2.1	Hasil Kuesioner	35
5.2.2	Hasil Transformasi Kuesioner.....	37
5.2.3	Analisis Data Penelitian	37
5.2.4	Uji Validitas	37
5.2.5	Uji Reliabilitas.....	40
5.2.6	Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	41
5.2.7	Pembahasan Hasil Analisis Data.....	47
5.3	Rekomendasi	48
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		49
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN		53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jumlah Pengemudi	17
Tabel 2. 2 Skala Penilaian Rata-Rata Pada Kuesioner (Hartzani, 2021).....	22
Tabel 3. 1Daftar Pertanyaan UEQ.....	24
Tabel 3. 2 Indikator Penelitian	31
Tabel 4. 1Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	34
Tabel 4. 2Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	35
Tabel 4. 3Distribusi Jawaban Hasil Kuesioner	35
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Variabel Attractiveness	38
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Variabel Perspicuity	38
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Variabel Efficiency	39
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Variabel Dependability	39
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Variabel Stimulation	40
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Variabel Novelty.....	40
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas Pada Tiap Variabel.....	41
Tabel 4. 11 Skala Penilaian Rata-Rata Pada Kuesioner.....	41
Tabel 4. 12 Hasil Rata-Rata Variabel Attractiveness	41
Tabel 4. 13 Hasil Rata-Rata Variabel Perspicuity	42
Tabel 4. 14 Hasil Rata-Rata Variabel Efficiency	43
Tabel 4. 15 Hasil Rata-Rata Variabel Dependability.....	43
Tabel 4. 16 Hasil Rata-Rata Variabel Stimulation	44
Tabel 4. 17 Hasil Rata-Rata Variabel Novelty	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1rating aplikasi pada Data.ai.....	2
Gambar 1. 2ulasan customer	3
Gambar 2. 1Skxala Struktur UEQ.....	14
Gambar 2. 2Contoh Pengisian UEQ.....	16
Gambar 2. 3Interface Aplikai Go-jek	17
Gambar 3. 1 Tampilan Awal UEQ Data Analysis Tools	29
Gambar 3. 2 Tampilan sheet DT	29
Gambar 3. 3 Tampilan sheet DT	30
Gambar 3. 4 Tampilan sheet DT	30
Gambar 3. 5 Tampilan sheet Benchmark	31
Gambar 4. 1 Nilai Skala UEQ Aplikasi Gojek	46
Gambar 4. 2 Hasil Benchmark	46

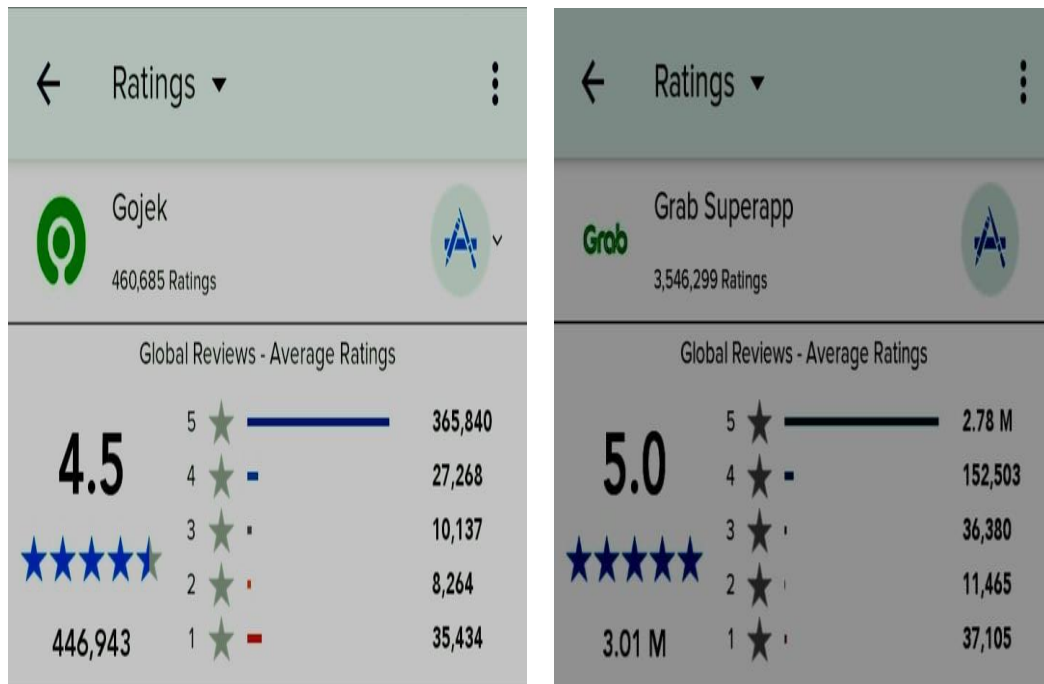
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi internet yang sangat pesat menimbulkan adanya perubahan sosial masyarakat. Banyak bisnis penyedia jasa mulai hadir dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi tersebut, salah satunya adalah lahirnya aplikasi super (super app). Super app merupakan aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai macam transaksi melalui satu aplikasi (Khuntari, 2022). Salah satu aplikasi yang umum digunakan di Indonesia yang termasuk dalam kategori super app, yaitu aplikasi Go-jek. Gojek adalah satu jasa transportasi yang ada di Jakarta yang beroperasi sejak tahun 2011, Gojek merupakan pionir penyedia jasa layanan ojek profesional. Berusaha menawarkan faktor kecepatan, keamanan, dan kenyamanan bagi para konsumennya, Go-jek tumbuh sebagai *start up* yang menjanjikan di ibukota (Marpaung, 2021).

Walaupun memiliki pengguna terbanyak kedua dan tidak terpaut jauh dengan Grab. Saat ini Gojek memiliki rating penilaian terendah di Data.ai (sebesar 4,5) jika dibandingkan dengan Grab (sebesar 5,0). Berdasarkan pengamatan penilaian aplikasi Gojek di Data.ai, pengguna mengeluhkan terjadinya kendala ataupun error pada aplikasi Gojek. Berikut adalah contoh keluhan yang dilontarkan pengguna melalui *review* di *Google Store* pengguna bernama Sang pembela "Menggeluhkan *user interface* sulit untuk bernavigasi secara cepat dan minim fitur".

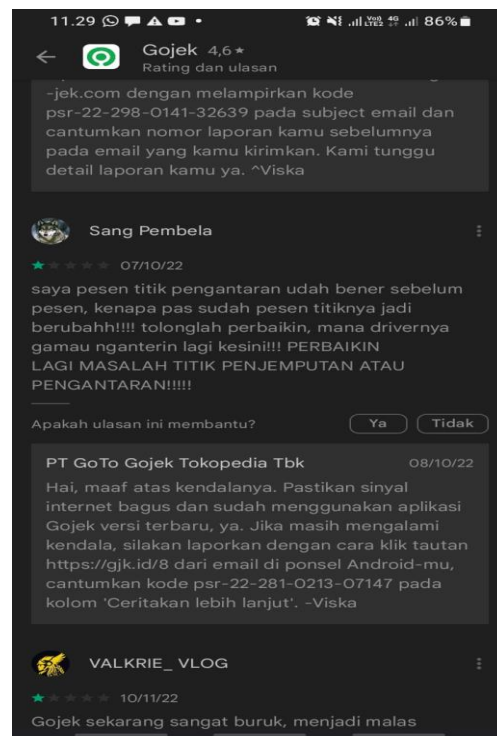


Gambar 1. 1rating aplikasi pada Data.ai

Keluhan yang disampaikan oleh pengguna cenderung mengarah pada permasalahan kualitas sistem dan layanan pada aplikasi Gojek. Padahal semakin tinggi kualitas layanan yang diberikan akan mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna secara signifikan (Aziati, 2020). Semakin tinggi tingkat kepuasan pengguna maka semakin besar kemungkinan pengguna untuk terus menggunakan produk dan layanan teknologi informasi, sedangkan tingkat kepuasan pengguna dipengaruhi oleh pengalaman pengguna dalam menggunakan produk dan layanan teknologi informasi.

Kualitas sistem dan layanan yang tidak baik mengganggu pengalaman pengguna (*user experience*) dalam berbagai aspek seperti aspek kualitas pragmatis (*pragmatic quality*) seperti pengguna tidak dapat menyelesaikan suatu tujuan dengan cepat dan efisien, dan terjadinya hal-hal yang tidak sesuai dengan pengguna.

Hal ini dapat membuat pengguna bosan dan tidak lagi tertarik dalam menggunakan produk (*hedonic quality*).



Gambar 1. 2ulasan customer

Berdasarkan hasil *survey* di atas pada *play store* di temukan permasalahan seperti tampilan aplikasi/*interface* kurang menarik, sering terjadi *error* oleh aplikasi dan *Google maps*, adapun yang tidak paham menggunakan *google maps*, sistem Gojek kurang kompetibel pada beberapa jenis *smartphone* seperti *android* dan *ios*, Hal tersebut bisa mempengaruhi visi, misi, dan strategi dalam pengembangan dan pemasaran pada perusahaan. Untuk mendapatkan hasil lengkap pengalaman penggunaannya.

Oleh karena itu, agar aplikasi Gojek dapat meningkatkan pengalaman pengguna, diperlukan evaluasi tingkat pengalaman pengguna (*user experience*) saat ini untuk mengetahui area-area *user experience* yang peningkatan. Selain itu,

penelitian ini menjadi awal pengukuran *user experience* Aplikasi Gojek dengan menggunakan *User Experience Questionnaire UEQ*.

Untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna aplikasi Gojek, peneliti menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*, Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* adalah metode yg digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna secara cepat dan langsung. *UEQ* merupakan metode yang paling banyak digunakan pada tahun 2018 sebagai alat evaluasi *user experience* (HARTZANI, 2021). memiliki keunggulan luar biasa dibandingkan *framework SUS, QUIS*, tentang pengalaman pengguna, mulai dari aspek kegunaan klasik (*classical usability*) hingga aspek pengalaman pengguna (*user experience*), serta dilengkapi dengan alat analisis untuk menginterpretasikan hasil evaluasi secara akurat.

Berkaitan dengan pengalaman pengguna pada layanan Aplikasi Go-jek dari permasalahan diatas, penulis ingin mengidentifikasi bagaimana pengalaman pengguna yang dirasakan pengguna *Customer* pada Aplikasi Go-Jek.

Evaluasi *user experience* merupakan salah satu hal penting bagi sebuah sektor usaha seperti Go-Jek untuk meningkatkan loyalitas pelanggan terhadap penggunaan jasa yang ditawarkan akibatnya jika tidak di lakukan evaluasi *user experience (UX)* maka tidak dapat mengukur pengalaman pengguna. Selain itu evaluasi ini juga dapat berguna bagi Go-Jek untuk membangun kesan positif dan kenyamanan pelanggan terhadap jasa yang ditawarkannya.

Berdasarkan dari pemikiran tersebut, penulis tertarik untuk melakukan Evaluasi pengalaman pengguna dan membuat Tugas Akhir yang berjudul

“Evaluasi *User Experience (UX)* Pada Aplikasi Gojek Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*”

1.1 Rumusan Masalah

Berlandaskan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas. Maka dapat dirumuskan masalah yaitu : Bagaimana mengetahui tingkat pengalaman pengguna aplikasi Gojek?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menganalisis pesan antar makanan pada Aplikasi Gojek dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan para pengembang yang ingin membuat fitur serupa atau aplikasi *e-commerce* dijadikan dasar bagi para *UX Designer* untuk membuat fitur *e-commerce* serupa.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah yang ditentukan untuk menghindari perluasan pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Responden pada penelitian ini berdasarkan populasi pengunduh aplikasi gojek di *play store*. Namun sampel yang di gunakan adalah masyarakat Palembang.
2. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.
3. Tools yang digunakan dalam mengolah data yaitu *Microsoft Excel*.
4. Fokus pada penelitian ini yaitu adalah mengetahui tingkat *User Experience*

pada aplikasi Gojek.

5. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Purposive Sampling*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarina, M., Sutedi, S., & Karim, A. S. (2019). Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis Dan Informatika (Ibi) Darmajaya. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian 2019 Ibi Darmajaya Bandar Lampung, 1*, 192–200.
- Fajariyanti, N. O. (2018). *Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) Ojek Online (Studi Kasus : Go-Ride Dan Grabbike)*.
- Hartzani, A. G. H. (2021). *Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital Ovo Menggunakan User Experience Questionnaire ()*.
- Hendra, S., & Miftahul, F. (2020). Analisis User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Stmik Palcomtech Palembang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (). *Jurnal Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer*, 60.
- Izabal, S. V., Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Evaluasi Dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire () Dan Focus Group Discussion (Fgd) Pada Situs Web Filkom Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-Ptiik) Universitas Brawijaya*, 2(9), 3224–3232.
- 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>
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan Slims Pada E-Library Dengan Menggunakan User Experience Question (Euq). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824443>
- Marpaung, O. (2021). Pengaruh Pengetahuan Penggunaan Fintech (Ovo Dan Gopay) Terhadap Literasi Keuangan. *Jurnal Akuntansi Dan Perpajakan Jayakarta*, 2(2), 77–85. <https://doi.org/10.53825/japjayakarta.v2i2.57>
- Novitasari, S. F., Mursityo, Y. T., & Rusydi, A. N. (2020). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (). *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.25126/jutisi.v1i2.9>
- Nurhayati, S., Nurbayani, S., & Dahliyana, A. (2021). Pengaruh Fitur Go-Food Pada Aplikasi Go-Jek Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa Di Era Digital. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 19(1), 25–32.
- Pada, S., Co, L., Com, B., Jd, D. A. N., Luthfi, A., & Adinegoro, T. (2018). *Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website E-Commerce Dengan Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire () (Studi Pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id)*.

Pranoto, A. H. D., Ilmu, F., Politik, I., Airlangga, U., Jalan, S., & Dalam, D. (2017). Siasat Manipulatif Dalam Kompetisi Pengemudi Gojek di Kota Surabaya. *Antropologi*, 4, 10.

Rafi', M. I. A. (2019). *LKP Perancangan User Interface Media Informasi Internal pada PT. Semen Indonesia*.

Surahman, M., Widiyasono, N., & Gunawan, R. (2021). *Seri Sains Dan Teknologi Analisis Usability Dan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Menggunakan System Usability Scale Dan User P-Issn 2477-3891 E-Issn 2615-4765*. 7(1), 1–8.

Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). Pengukuran User Experience Pada E-Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (). *Jurnal Mantik Penusa*, 2(2), 146–151.