

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI ITEMKU LITE
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
(UEQ)**

SKRIPSI
Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana



Oleh

Muhammad Syach Reza
NIM 09031281924054

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JANUARI 2024**

LEMBAR PENGESAHAN**SKRIPSI****EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI ITEMKU LITE
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
(UEQ)**

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

Oleh:

Muhammad Syach Reza 09031281924054

Disahkan


Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Indralaya, 24 Januari 2024
Pembimbing,



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP. 197811172006042001



Dr. Ali Ibrahim, M.T.

NIP. 198407212019031004

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Syach Reza

NIM : 09031281924054

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Evaluasi User Experience Pada Aplikasi itemku Lite
Menggunakan Metode User Experience Questionnaire
(UEQ)

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 16%

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 dengan ketentuan yang berlaku.

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



Indralaya, 24 Januari 2024



Muhammad Syach Reza

NIM. 09031281924054

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 5 Januari 2024

Nama : Muhammad Syach Reza

NIM : 09031281924054

Judul : Evaluasi User Experience Pada Aplikasi itemku Lite
Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

Komisi Penguji:

1. Pembimbing : Dr. Ali Ibrahim, M.T.

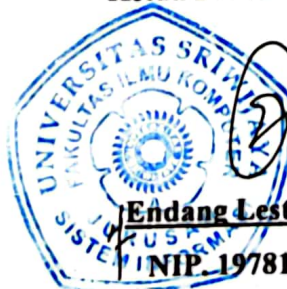
2. Ketua Penguji : Endang Lestari Ruskan, M.T.

3. Sekretaris : Allsela Meiriza, M.T.

4. Penguji : Ari Wedhasmara, M.TI.

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Take every chance you got, don’t let that opportunity be missed”

Skripsi ini dipersembahkan untuk untuk :

- ❖ Kedua Orangtua dan Kedua Saudariku
- ❖ Sahabat dan Teman-Teman Seperjuangan
- ❖ Dosen Pembimbing
- ❖ Fasilkom UNSRI
- ❖ Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur panjatkan kepada Allah SWT. atas segala rahmat hidayah dan karunianya. Tak lupa shalawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir (skripsi) yang berjudul “Evaluasi User Experience Pada Aplikasi itemku Lite Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”.

Adapun tujuan penulisan tugas akhir (skripsi) ini merupakan syarat akhir yang harus dipenuhi oleh setiap Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya untuk menyelesaikan studi di Program Studi Sistem Informasi S1.

Dalam menyelesaikan laporan skripsi, adapun bimbingan dan beberapa bantuan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, serta kesehatan, kemudahan, dan kelancaran sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir.
2. Kedua Orang tua, kedua saudariku, dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa dan dukungan serta saran yang sangat bermanfaat.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi sekaligus ketua penguji.
4. Bapak Ali Ibrahim, M.T. selaku Dosen Pembimbing TA yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Ari Wedhasmara, M.TI. selaku penguji.

6. Ibu Allsela Meiriza, M.T. selaku sekretaris penguji.
7. Segenap Dosen Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu kepada penulis.
8. Staf Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah banyak membantu proses pengurusan administrasi bagi penulis.
9. Teman-teman SIREG C 2019 yang telah berjuang bersama dari semester pertama.
10. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa dapat penulis sebutkan satupersatu yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan.

Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun diharapkan agar menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat menambah pengetahuan serta dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri.

Indralaya, 24 Januari 2024

Penulis,

Muhammad Syach Reza

NIM. 09031281924054

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI ITEMKU LITE
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
(UEQ)**

Oleh

**Muhammad Syach Reza
09031281924054**

ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini telah mencakup banyak hal, termasuk ke dalam media hiburan *digital*. Hiburan *digital* khususnya *video game* dan *streaming video* dimanfaatkan oleh *developer* untuk *platform* hiburan *digital* tersebut untuk menambahkan fitur *top-up* untuk menikmati fitur tambahan untuk penggunaanya. Aplikasi itemku Lite merupakan salah satu *marketplace* berfokus pada media hiburan *digital*. Berdasarkan penilaian *Google Play Store*, aplikasi itemku Lite memiliki ulasan rating 4,1 dan rating yang rendah dibandingkan dengan aplikasi dengan fokus produk dan layanan yang sama. Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi UX aplikasi itemku Lite menggunakan UEQ. Hasil yang ditemukan pada penelitian, untuk seluruh skala UEQ adalah evaluasi positif dengan skala *efficiency* memiliki mean paling rendah dan skala *perspicuity* memiliki grade yang paling rendah yaitu *above average*. Direkomendasikan untuk penyedia *marketplace* itemku dapat terus mempertahankan seluruh skala UEQ yang ada dan terus melakukan inovasi terhadap aplikasi itemku Lite.

Kata Kunci: itemku Lite, *user experience*, *user experience questionnaire*

**EVALUATION OF USER EXPERIENCE IN THE ITEMKU LITE
APPLICATION USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
(UEQ) METHOD**

By

**Muhammad Syach Reza
09031281924054**

ABSTRACT

The current technological advancements have encompassed various areas, including digital entertainment. Digital entertainment, particularly video games and streaming videos, is utilized by developers on these digital entertainment platforms to add top-up features for users to enjoy additional functionalities. The itemku Lite application is one such marketplace focusing on digital entertainment media. According to the Google Play Store ratings, itemku Lite app has a rating of 4.1, which is relatively low compared to applications with a similar focus on products and services. The goal of this research is to evaluate the UX of the itemku Lite application using the UEQ. The research findings indicate an overall positive evaluation across all UEQ scales, with the efficiency scale having the lowest mean, and the perspicuity scale having the lowest grade, which is above average. It is recommended for the itemku marketplace to continue maintaining all existing UEQ scales and continually innovating the itemku Lite application.

Key words: *itemku Lite, user experience, user experience questionnaire*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR RUMUS	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Rumusan Masalah	19
1.3 Tujuan Penelitian.....	19
1.4 Manfaat Penelitian.....	20
1.5 Batasan Masalah.....	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1 Penelitian Terdahulu.....	21
2.2 Profil itemku.....	30
2.3 Aplikasi itemku Lite	30
2.4 <i>User Experience (UX)</i>	30
2.5 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	31
2.6 Populasi dan Sampel	34

2.6.1	Populasi.....	34
2.6.2	Sampel.....	35
2.7	Rumus <i>Lemeshow</i>	35
2.8	Teknik Pengambilan Sampel.....	35
2.9	<i>UEQ Data Analysis Tool</i>	36
2.10	Indikator Penelitian	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		41
3.1	Jenis Penelitian	41
3.2	Alur Penelitian.....	41
3.3	Penyusunan Instrumen penelitian.....	42
3.4	Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	42
3.4.1	Populasi.....	42
3.4.2	Sampel.....	43
3.4.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	44
3.5	Pengolahan dan Analisa Data.....	44
3.5.1	Uji Inkonsistensi Data.....	44
3.5.2	Uji Reliabilitas Data.....	46
3.5.3	Analisis Statistik Deskriptif	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Pengumpulan Data Responden.....	48
4.2	Pengolahan Data Responden	48
4.2.1	Uji Inkonsistensi Data.....	48
4.2.2	Uji Reliabilitas Data.....	54
4.2.3	Analisis Statistik Dekriptif	56
4.3	Hasil Pengolahan Data Responden.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo itemku	30
Gambar 2.2 Struktur Aspek dan Item dari UEQ	33
Gambar 2.3 Penilaian Skala Likert 26 Item UEQ.....	34
Gambar 2.4 <i>Sheet Read_First</i>	36
Gambar 2.5 <i>Sheet Data</i>	36
Gambar 2.6 <i>Sheet DT</i>	37
Gambar 2.7 <i>Sheet Results</i>	37
Gambar 2.8 <i>Sheet Scale_Consistency</i>	38
Gambar 2.9 <i>Sheet Benchmark</i>	38
Gambar 2.10 <i>Sheet Inconsistencies</i>	39
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	41
Gambar 4.1 Bar chart benchmark skala aplikasi itemku Lite	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Topik Tingkat UX Terdahulu	21
Tabel 2.2 Interval <i>Benchmark</i> UEQ.....	39
Tabel 2.3 Atribut per <i>item</i> UEQ.....	40
Tabel 4.1 Uji inkonsistensi data kuesioner	48
Tabel 4.2 Uji reliabilitas nilai alpha skala <i>stimulation</i> dan <i>novelty</i>	54
Tabel 4.3 Uji reliabilitas nilai alpha skala <i>efficiency</i> dan <i>dependability</i>	54
Tabel 4.4 Uji reliabilitas nilai alpha skala <i>attractiveness</i> dan <i>perspicuity</i>	55
Tabel 4.5 Hasil hitung nilai <i>Cronbachs Alpha-Coefficient</i>	55
Tabel 4.6 <i>Scale Means per Person</i>	56
Tabel 4.7 <i>Mean 6</i> skala UEQ	61
Tabel 4.8 <i>Mean 26 item</i> UEQ	62
Tabel 4.9 <i>Mean item</i> dari skala <i>Attractiveness</i>	63
Tabel 4.10 <i>Mean item</i> dari skala <i>Perspicuity</i>	63
Tabel 4.11 <i>Mean item</i> dari skala <i>Efficiency</i>	64
Tabel 4.12 <i>Mean item</i> dari skala <i>Dependability</i>	64
Tabel 4.13 <i>Mean item</i> dari skala <i>Stimulation</i>	64
Tabel 4.14 <i>Mean item</i> dari skala <i>Novelty</i>	65
Tabel 4.15 Interval <i>Benchmark</i> UEQ.....	65
Tabel 4.16 <i>Mean 6 skala</i> UEQ dan perbandingan benchmark.....	65

DAFTAR RUMUS

Rumus 2.1 <i>Lemeshow</i>	35
Rumus 3.2 Uji reliabilitas nilai alpha.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian Menggunakan <i>Google Form</i>	A-1
Lampiran 2 Data UEQ Uji Instrumen	B-3
Lampiran 3 Transformasi Data Uji Instrumen	C-5
Lampiran 4 Data Responden itemku Lite	D-7
Lampiran 5 Data UEQ itemku Lite	E-8
Lampiran 6 Transformasi data UEQ itemku Lite	F-12
Lampiran 7 Kartu Konsultasi Proposal Tugas Akhir	G-16
Lampiran 8 Kartu Konsultasi Tugas Akhir	H-17
Lampiran 9 Log Book Dosen Pembimbing Skripsi	I-18
Lampiran 10 Cek <i>Similarity Turnitin</i>	J-19

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman perkembangan teknologi dengan kemajuan yang pesat dan penggunaan media elektronik oleh berbagai kalangan yang ada di Indonesia terutama penggunaan internet (Irrynta & Prasetyoningsih, 2023). Internet banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia sebagai media hiburan seperti halnya *streaming*, bermain *video game* dan lain-lain (Laoebela et al., 2023). Dengan berkembangnya internet, hal tersebut berimbas kepada sektor pemasaran yang dimana berbagai perusahaan memanfaatkan media internet untuk mempromosikan produk mereka dengan cakupan yang luas (Adnas & Veren, 2023). Beruntung Indonesia merupakan negara yang masyarakatnya telah difasilitasi dengan internet serta dengan cakupan penggunaannya yang cukup besar (Munawaroh et al., 2023).

Masyarakat Indonesia yang telah memanfaatkan fasilitas internet berdasarkan laporan tahunan DataReportal yang berjudul “Digital 2023 Indonesia”, menunjukkan bahwa pada Januari 2023 Indonesia memiliki populasi total sebesar 276,4 juta jiwa. Dengan penggunaan internet sebesar 212,9 juta pengguna dengan persentase 77%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa betapa besarnya *traffic* jaringan yang ada di Indonesia dan menjadikan sebuah target pasar digital terbesar se-Asia Tenggara (We Are Social & Meltwater, 2023). Termasuk angka yang cukup besar, apalagi pada pasca pandemi. Sebelumnya, masyarakat harus dipaksa untuk mengurangi aktivitas luar ruangan dan harus memanfaatkan fasilitas internet untuk berkomunikasi ataupun mencari hiburan.

Pada masa pandemik COVID-19 yang dimulai pada akhir Desember 2019 hingga Mei 2023 (CNN Editorial Research, 2023). Masyarakat melakukan berbagai

hal dalam melepas kebosanan salah satu caranya adalah dengan hiburan media digital (Camerini et al., 2023). Hiburan media *digital* tersebut dapat berupa *streaming video film*. Menurut Changsong dkk (2021), media platform *video streaming* mengalami peningkatan yang dinamis pada pasar Asia Tenggara semenjak diberlakukannya pembatasan sementara bioskop oleh pemerintah lokal selama pandemi COVID-19 .

Tidak hanya streaming video online masyarakat yang bosan akan lockdown selama pandemi juga mencari hiburan dengan bermain video games (DiFrancisco-Donoghue et al., 2023). menurut Barr & Copeland-Stewart (2022), pemain video games mendapatkan efek yang positif selama pandemi COVID-19. Video games menawarkan cara yang menyenangkan untuk tetap bersosialisasi, menghilangkan stress, dan menyediakan pelarian dari kurangnya interaksi sosial selama efek lockdown.

Aktivitas yang dilakukan masyarakat selama *lockdown* pandemi COVID-19 seperti *streaming video* dan bermain *video games* ini menjadi semakin *trending* untuk berbagai kalangan, bahkan kebiasaan tersebut masih terbawa hingga pasca pandemi (Wang, 2023). Adapun beberapa penyedia layanan *streaming video* berbasis langganan dan konten *video games* yang mengharuskan pemainnya melakukan *in-app purchase* untuk mendapatkan tambahan konten dan fitur yang ada pada aplikasi *games* tersebut. Pelanggan dan pemain harus melakukan *top-up* untuk mendapatkan layanan fitur yang diinginkan baik dalam platform *streaming video* atau *video games* tersebut.

Salah satu *marketplace* penyedia jasa layanan *top-up* hiburan digital yang ada di Indonesia adalah itemku. Seperti *e-commerce* pada umumnya mempertemukan

penjual dan pembeli namun berfokus pada produk hiburan digital. Penilaian aplikasi itemku Lite yang ada pada *Google Play Store* yang telah diulas sebanyak 131 ribu ulasan memiliki penilaian sebesar 4,1 dengan skala maksimal penilaian 5,0. Hal ini menunjukkan bahwa ada beberapa pengguna aplikasi ini memberikan ulasan penilaian yang rendah, baik itu komplain fitur atau pelayanan yang ada pada aplikasi yang ada pada aplikasi itemku Lite.

Terdapat komplain dari pengguna merupakan bentuk ketidakpuasan selama penggunaan aplikasi, hal ini dapat mengurangi pengalaman pengguna (*user experience*) sebuah aplikasi itemku Lite (Joumblatt et al., 2013). Hal tersebut dapat mengakibatkan terjadinya penurunan aktivitas yang dalam aplikasi, sehingga dapat mengurangi jumlah transaksi yang terjadi pada aplikasi itemku Lite.

Selain terdapat komplain untuk aplikasi itemku Lite, secara persaingan yang diukur dari rating berdasarkan *Google Play Store*. Aplikasi itemku Lite memiliki rating yang lebih rendah dengan aplikasi e-commerce dengan fokus pada produk hiburan *digital* yang sama. Seperti dibandingkan dengan aplikasi Mitra TopUp (rating 4,5) dan SEAGM (rating 4,4). Oleh sebab itu, dari komplain dan perbandingan dengan aplikasi lain yang ada. Demi meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi itemku Lite diperlukan evaluasi *user experience*.

Evaluasi *user experience* dilakukan agar dapat menunjukkan aspek UX yang kurang bagi pengguna aplikasi itemku Lite. Dengan menunjukkan aspek yang perlu peningkatan dan inovasi untuk pengembangan aplikasi itemku Lite, dapat membuat pengguna mendapatkan respon pengalaman pengguna yang lebih baik dan penggunaan aplikasi itemku Lite yang *user friendly*.

Penggunaan aplikasi yang *user friendly* bagi pengguna dapat memikat kembali pengguna untuk melakukan transaksi lagi dan merekomendasikan orang-orang terdekat untuk menggunakan aplikasi itemku Lite. Investasi UX yang baik dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan menciptakan kepercayaan kepada pelanggan (Dam, 2019). Adapun dalam penelitian ini akan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur tingkat *user experience* aplikasi itemku Lite.

Berdasarkan detail yang sudah dijabarkan, peneliti akan melakukan sebuah evaluasi *user experience* terhadap aplikasi itemku Lite menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Dengan judul penelitian yaitu “Evaluasi *User Experience* pada aplikasi Itemku Lite Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan detail yang ada pada latar belakang, rumusan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengevaluasi *user experience* (pengalaman pengguna) aplikasi itemku Lite dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan bertujuan untuk mengevaluasi *user experience* (pengalaman pengguna) aplikasi itemku Lite dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Akademis

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Selain itu juga dapat sebagai referensi untuk pengembangan penelitian oleh pihak lain dengan dasar dan metode penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari temuan penelitian akan menjadi acuan bagi pihak terkait sebagai tolak ukur dalam pengembangan aplikasi itemku Lite, serta dapat mengetahui bagaimana *user experience* pengguna aplikasi itemku Lite.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diaplikasikan dalam penelitian ini untuk mencegah perluasan pembahasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Objek yang akan diteliti adalah aplikasi itemku Lite dengan Subjek yang akan diamati adalah pengguna aplikasi itemku Lite atau lebih tepatnya *user experience* terhadap aplikasi tersebut.
2. Terdapat 6 skala pada *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang akan diukur yaitu attractiveness (daya tarik), perspicuity (kejelasan), efficiency (efisiensi), dependability (ketepatan), stimulation (stimulasi), dan novelty (kebaruan).
3. Pada penelitian tidak ada data jumlah populasi yang pasti, maka dari itu dalam penelitian ini akan menggunakan metode perhitungan yang dapat jumlah sampel untuk penelitian, walaupun dengan jumlah populasi yang masih belum diketahui.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnas, D. A., & Veren, V. (2023). Analisa dan Pengembangan Visual Branding dengan Pendekatan R&D: Studi Kasus Barbershop. *Remik*, 7(1). <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12072>
- Adri, E. V., Setiawan, D., & Methindo, O. (2021). Relationship of Conformity with Adolescent Impulsion Buying Behavior on Fashion Products in Marketplace with Self-Control as a Moderating Variable. *TAZKIYA: Journal of Psychology*, 9(2), 133–143. <https://doi.org/10.15408/tazkiya.v9i2.22523>
- Angela, A., Halim, F., & Sylvia, C. (2022). Pengukuran Pengalaman Pengguna Aplikasi Platform Pembelajaran dan Konferensi Video Menggunakan Framework UEQ+. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(2). <https://doi.org/10.30865/mib.v6i2.3878>
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 17(1), 122–139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- Budi Darma. (2021). Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, R²). In *Guepedia*. https://www.google.co.id/books/edition/STATISTIKA_PENELITIAN_MENGGUNAKAN_SPSS_U/acpLEAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Camerini, A. L., Morlino, S., & Marciano, L. (2023). Boredom and digital media use: A systematic review and meta-analysis. In *Computers in Human Behavior Reports* (Vol. 11). <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2023.100313>
- Changsong, W., Kerry, L., & Marta, R. F. (2021). Film distribution by video streaming platforms across Southeast Asia during COVID-19. *Media, Culture and Society*, 43(8). <https://doi.org/10.1177/01634437211045350>
- Ciputra, H. C. S., & Farisi, A. (2023). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Website Payoprint Menggunakan Metode UEQ. *MDP Student Conference*,

2(1), 568–574. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4354>

CNN Editorial Research. (2023). *Covid-19 Pandemic Timeline Fast Facts*. 2021. <https://edition.cnn.com/2021/08/09/health/covid-19-pandemic-timeline-fast-facts/index.html>

Dam, R. (2019). Improve Customer Experience with UX Investments that Increase ROI. *Interaction Design Foundation Webpage*.

DiFrancisco-Donoghue, J., De las Heras, B., Li, O., Middleton, J., & Jung, M. K. (2023). Gaming in Pandemic Times: An International Survey Assessing the Effects of COVID-19 Lockdowns on Young Video Gamers' Health. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(19). <https://doi.org/10.3390/ijerph20196855>

Fitri, S., Nasution, Z., & Simanjuntak, D. (2022). Pengaruh Harga, Produk dan Promosi terhadap Keputusan Pembelian di Toko khanza Aeknabara. *Remik*, 6(3), 408–417. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i3.11563>

GHANI, M. S. A. A. (2020). *DEFINITIONS AND CONCEPTS OF USER EXPERIENCE (UX): A LITERATURE REVIEW. VOL. 8(ISSUE NO. 1)*, 130–143.

Irrynta, D., & Prasetyoningsih, N. (2023). An Analysis of Freedom of Speech: Whether the Indonesian Electronic Information and Transactions Law is Contradictory. *Sasi*, 29(2), 200. <https://doi.org/10.47268/sasi.v29i2.1061>

Islami, R., Hilabi, S. S., & Hananto, A. (2023). Analisis User Experience Aplikasi Traveloka dan Tiket.Com Menggunakan Metode User Experience Quesionnaire. *Remik*, 7(1), 497–505. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12106>

Joumblatt, D., Chandrashekar, J., Kveton, B., Taft, N., & Teixeira, R. (2013). Predicting user dissatisfaction with Internet application performance at end-hosts. *Proceedings - IEEE INFOCOM*, 235–239. <https://doi.org/10.1109/INFOCOM.2013.6566770>

- Karina, K., & Pibriana, D. (2023). Penggunaan Metode User Experience Questionnaire Untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Myindihome Mobile. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 10–19. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no1.pp10-19>
- Laoebela, B. A., Bunga, G. A., Mayasari, N., & Sagena, U. (2023). Impact of Internet Culture on Indonesian Values and Moral Decision Making. *Journal of Digital Law and Policy*, 2(2), 53–62. <https://doi.org/10.58982/jdlp.v2i2.310>
- Marpaung, S. Y. R., & Nuraeni, N. (2023). Evaluasi User Experience Website E-Learning My-Elnusa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Swabumi*, 11(1), 78–84. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v11i1.15354>
- Munawaroh, F., Widodo, P., & Azhari, Y. (2023). Efforts to Strengthen Cyber Defense and Cyber Security of the Indonesian Government in Maintaining National Security. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 2(1), 166–172. <https://doi.org/10.57235/jetish.v2i1.350>
- Murjani. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Cross-Border*, 5(1).
- Narayan, K. G., Sinha, D. K., & Singh, D. K. (2023). Sampling Techniques. In *Veterinary Public Health & Epidemiology: Veterinary Public Health-Epidemiology-Zoonosis-One Health* (pp. 111–123). Springer Nature Singapore. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-981-19-7800-5_12
- Nugroho, A. W., & Suprihadi. (2023). Analisis User Experience Pada Website Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Mahasiswa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 7(1), 399–407.
- Prayoga, A., C W Kusuma, M Christy, & R Andika. (2023). ANALISIS USER EXPERIENCE JOGJAKARTA MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi Dan*

Multimedia, 4(1). <https://doi.org/10.46764/teknimedia.v4i1.98>

Supardi, S. (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. *Unisia*, 13(17).
<https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13>

Tentang itemku. (n.d.). Retrieved January 10, 2023, from
<https://itemku.com/tentang-itemku>

Tira Siya Fajar Rahayu, & Muhammad Fikry Aransyah. (2023). ANALYSIS OF QRIS USER EXPERIENCE USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 8(1), 31–38.
<https://doi.org/10.20527/jtiulm.v8i1.149>

Veron, J. S., Clara Hetty Primasari, Yohanes Priadi Wibisono, Thomas Adi Purnomo Sidhi, & Djoko Budiyo Setyohadi. (2023). Analisis User Experience (UX) Aplikasi Virtual Reality Gamelan Bonang Barung Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 130–141.
<https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6626>

Vinarti, R. A., & Baskara Joni, I. D. M. A. (2014). Analisis Statistika Deskriptif pada Kepuasan Pengunjung Terminal Bus Purabaya. *S@CIES*, 5(1).
<https://doi.org/10.31598/sacies.v5i1.55>

Wang, F. (2023). The Potential Stickiness of Pandemic-Induced Behavior Changes among Adolescents: The Case of Video Game. *Interdisciplinary Humanities and Communication Studies*, 1(1).
<https://doi.org/10.61173/g228sd23>

We Are Social & Meltwater. (2023). *Digital 2023 Indonesia*. 2023.
<https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>

Wijayanti, Y., Suyoto, S., & Hidayat, A. T. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1).

<https://doi.org/10.25008/janitra.v3i1.169>