

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* DISNEY+ HOTSTAR DENGAN  
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh :

**Danar Feriano**

**09031182025012**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

*Analisis User Experience Disney+ Hotstar Dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di program studi  
Sistem Informasi S1

Oleh :

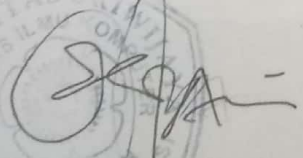
Danar Feriano

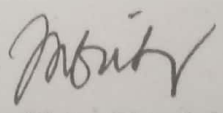
09031182025012

Palembang, 26 Januari 2024

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi

Pembimbing,

  
Endang Lestari Ruskan, M.T  
NIP. 197811172006042001

  
Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.  
NIP. 1991101020180032001

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Danar Feriano

NIM : 09031182025012

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Analisis *User Experience* Disney+ Hotstar Dengan  
Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*

Hasil pengecekan iThenticate/Turnitin: 12%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat. Apabila ditemukan unsur plagiat dalam laporan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya dengan ketentuan yang berlaku. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 26 Januari 2024



Danar Feriano  
NIM. 09031182025012

## HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Danar Feriano

NIM : 09031182025012

Judul Publikasi : Analisis *User Experience* Disney+ Hotstar Dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*

DOI : <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1470>

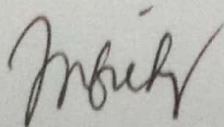
Dengan ini menyatakan bahwa publikasi saya dengan judul:

*Analisis User Experience* Disney+ Hotstar dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

Yang diusulkan pada KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Vol 4, No 3 (2023): Desember 2023, Halaman 1641-1650 bersifat original dan saya sendiri yang bertanggung jawab pada setiap proses submisi publikasi tersebut.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya

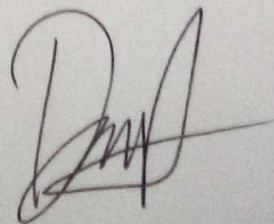
Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



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

Indralaya, 26 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Danar Feriano  
NIM. 0903118202501

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah accept jurnal di KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Sinta 4

pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 22 Desember 2023

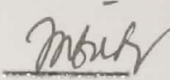
Nama : Dinar Feriano

NIM : 09031182025012

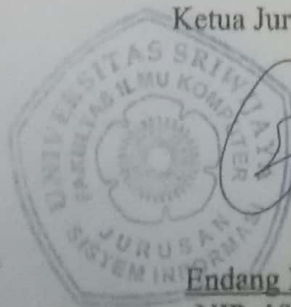
Judul : Analisis *User Experience* Disney+ Hotstar Dengan  
Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*

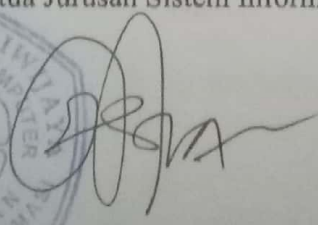
Tim Pembimbing :

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



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi



  
Endang Lestari Ruskan, M.T.  
NIP. 197811172006042001

## HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

*“when inspiration doesnt come to me, i go halfway to meet it”*

***“Romans 8:28”***

*Now we know that God works all things together for good to those who love him,  
to those who are the called according to his purpose.*

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Orang tua tercinta, Bpk.Heri Susanto dan Ibu.Dwi Sih Wilujeng,
- ❖ Dosen Pembimbing, Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T dan Dr. Ali Ibrahim, M.T.
- ❖ Para Dosen dan Pegawai Fasilkom Unsri.
- ❖ Almamaterku, Universitas Sriwijaya.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME karena berkat karunia, kasih dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Analisis User Experience Disney+ Hotstar Dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)”**. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat mata kuliah Skripsi dan penulis membuat tugas akhir sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan strata satu pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, bantuan, dukungan dan doa dari berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat, kasih, pertolongan, ilmu, kekuatan sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga saya yang selalu senantiasa memberikan doa dan semangat serta saran yang sangat membantu dan bermanfaat.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.Si., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan saran dan arahan dengan sepenuh hati dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.

6. Bapak Ali Ibrahim, M.T selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membimbing saya dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
7. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu kepada penulis sehingga penulis bisa menjalani dan menyelesaikan tugas akhir dengan baik,
8. Terima kasih kepada NIM.09031282025012
9. Teman-teman dan sahabat saya yang telah membantu dan memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini,

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

Indralaya, 26 January 2024  
Penulis

Danar Feriano  
NIM. 09031182025012



**Analisis *User Experience* Disney+ Hotstar Dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)***

Oleh

**Danar Feriano**

**09031182025012**

**ABSTRAK**

Dengan kemajuan zaman saat ini, orang-orang mulai memakai aplikasi untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari mereka, seperti membaca berita, berbelanja, dan menonton film. Disney+ Hotstar adalah *platform streaming video* yang menyediakan berbagai jenis film. Ada 107 orang yang pernah menggunakan aplikasi Disney+ Hotstar di seluruh Indonesia sebagai subjek penelitian ini. Masalah yang diidentifikasi adalah mengapa penggunaan lebih memilih Netflix untuk menonton video dibandingkan dengan menggunakan aplikasi Disney+ Hotstar. Tujuan dari penelitian yaitu untuk menganalisa pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Disney+ Hotstar menggunakan metode UEQ dan juga untuk memberikan rekomendasi tentang apa yang dapat diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Setelah itu, alat UEQ digunakan untuk menganalisis informasi yang telah dikumpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek *attractiveness* memiliki nilai 1.72 yang merupakan nilai yang bagus, *perspicuity* memiliki nilai 1.67, yang merupakan nilai yang di atas rata-rata, *efficiency* memiliki nilai 1.49, yang merupakan nilai yang di atas rata-rata; *dependability* memiliki nilai 1.34, yang merupakan nilai yang di atas rata-rata, *stimulation* memiliki nilai 1.43, yang merupakan nilai yang bagus dan *novelty* memiliki nilai 1.05, yang merupakan nilai yang di atas rata-rata.

**Kata Kunci:** Analisis; Pengalaman Pengguna; Aplikasi; Disney+ Hotstar; *User Experience Questionnaire (UEQ)*

*Analysis of Disney+ Hotstar User Experience By Using User Experience Questionnaire (UEQ)*

By

**Danar Feriano**

**09031182025012**

**ABSTRACT**

*With the advancement of the times, people have started using apps to fulfill their daily needs, such as reading news, shopping, and watching movies. Disney+ Hotstar is a video streaming platform that provides various types of movies. There are 107 people who have used the Disney+ Hotstar application throughout Indonesia as the subject of this research. The problem identified is why users prefer Netflix to watch videos compared to using the Disney+ Hotstar app. The purpose of the study was to analyze the user experience while using the Disney+ Hotstar app using the UEQ method and also to provide recommendations on what can be improved to enhance the user experience. After that, the UEQ tool was used to analyze the information that had been collected. The results show that the attractiveness aspect has a value of 1.72 which is a good value, perspicuity has a value of 1.67, which is an above average value, efficiency has a value of 1.49, which is an above average value; dependability has a value of 1.34, which is an above average value, stimulation has a value of 1.43, which is a good value and novelty has a value of 1.05, which is an above average value.*

**Keywords:** *Analytic; User Experience; Application; Disney+ Hotstar; User Experience Questionnaire (UEQ)*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</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.....	5
1.5    Batasan Masalah.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>

2.1	Penelitian Terdahulu.....	6
2.2	Disney+ Hotstar.....	10
2.3	<i>User Interface (UI)</i> .....	12
2.4	<i>User Experience (UX)</i> .....	12
2.5	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	13
2.6	UEQ Data analysis Tool.....	17
2.7	Uji Validitas .....	18
2.8	Uji Reliabilitas.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>20</b>
3.1	Tahapan Penelitian .....	20
3.2	Metode Penelitian.....	24
3.3	Subjek Dan Objek Penelitian .....	24
3.4	Metode Pengumpulan Data .....	24
3.5	Populasi Dan Sampe Penelitian.....	25
3.5.1	Populasi.....	25
3.5.2	Sampel.....	25
3.6	Alat Bantu Penelitian.....	26
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>27</b>
4.1	Analisis data demografis .....	27
4.2	Scale Mean Per Person .....	31
4.3	Analisis Inconsistency Data .....	31

4.4	Analisis Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	33
4.5	Analisis UEQ Tools.....	36
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>42</b>
5.1	Kesimpulan.....	42
5.2	Saran .....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>44</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>A-1</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Disney+ Hotstar .....	11
<b>Gambar 2. 2</b> Aspek pada User Experience Questionnaire (UEQ).....	14
<b>Gambar 3. 1</b> Tahapan Penelitian.....	20
<b>Gambar 4. 1</b> Jenis Kelamin Responden.....	28
<b>Gambar 4. 2</b> Usia Responden .....	28
<b>Gambar 4. 3</b> Pekerjaan Responden.....	30
<b>Gambar 4. 4</b> Lama Penggunaan Responden.....	30
<b>Gambar 4. 5</b> Scale Mean Per Person .....	31
<b>Gambar 4. 6</b> Hasil Analisis Inconsistency Data .....	32
<b>Gambar 4. 7</b> Hasil Nilai Variabel UEQ.....	37
<b>Gambar 4. 8</b> Pengukuran Skala UEQ.....	37
<b>Gambar 4. 9</b> Hasil Uji Skala UEQ.....	38
<b>Gambar 4. 10</b> Grafik Data Perbandingan .....	40

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Penelitian terdahulu .....	6
<b>Tabel 2. 2</b> Pertanyaan User Experience Questionnaire (UEQ) .....	16
<b>Tabel 2. 3</b> Tabel nilai UEQ.....	18
<b>Tabel 2. 4</b> Kriteria Reliabilitas .....	19
<b>Tabel 4. 1</b> Domisili Pengguna .....	29
<b>Tabel 4. 2</b> Hasil Uji Validitas .....	34
<b>Tabel 4. 3</b> Hasil Uji Reliabilitas .....	35
<b>Tabel 4. 4</b> Analisis Hasil Pragmatic and Hedonic Quality .....	39
<b>Tabel 4. 5</b> Hasil Data Perbandingan UEQ.....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran A. 1</b> Kuisisioner.....	A-1
<b>Lampiran A. 2</b> Hasil kuisisioner .....	B-1
<b>Lampiran A. 3</b> Data responden.....	C-1
<b>Lampiran A. 4</b> Screenshot Proses Submission Jurnal .....	D-1
<b>Lampiran A. 5</b> Loa .....	E-1
<b>Lampiran A. 6</b> Hasil pengecekan Turnitin .....	F-1
<b>Lampiran A. 7</b> Surat pernyataan similarity .....	G-1
<b>Lampiran A. 8</b> Kartu konsultasi .....	H-1
<b>Lampiran A. 9</b> Surat ketersediaan membimbing.....	I-1
<b>Lampiran A. 10</b> Surat Keputusan pembimbing mahasiswa .....	J-1
<b>Lampiran A. 11</b> Form desk Evaluasi.....	K-1
<b>Lampiran A. 12</b> Dokumentasi penyebaran kuisisioner.....	L-1



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di zaman modern seperti yang sedang terjadi sekarang ini, semua kegiatan manusia bergantung pada produk digital. Penggunaan produk digital sangat erat terkait dengan internet. Penggunaan internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya (Indriyana et al., 2023). Saat ini orang-orang mulai memakai aplikasi untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari mereka seperti membaca berita, berbelanja, dan menonton film. Hasil dari survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memperlihatkan bahwa pemakaian internet di Indonesia sedang meningkat 2,67% pada tahun 2023, mencapai 215 juta orang. Ini adalah peningkatan dari 210 juta orang pada tahun sebelumnya. Menurut data, orang menggunakan internet untuk kegiatan sehari-hari mereka. tingginya penggunaan internet. Dengan kemajuan industri hiburan, berbagai jenis acara yang disiarkan melalui media semakin mudah diakses oleh penonton. Teknologi modern telah membuat menonton televisi atau film lebih mudah melalui *streaming online* atau layanan *Video on Demand* (VoD) (Komunikasi et al., 2023). Teknologi informasi, terutama aplikasi streaming konten digital, telah mengalami pertumbuhan yang cepat dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu aplikasi yang menarik perhatian adalah Disney+ Hotstar, yang menawarkan berbagai macam konten hiburan, mulai dari film, serial televisi, hingga program orisinal. Kesuksesan suatu aplikasi bergantung pada pengalaman pengguna atau *user experience*.

Netflix adalah situs *streaming* video paling populer di Indonesia, menurut survei Populix. Disney+ Hotstar berada di urutan kedua dengan 62% ditahun 2022. YouTube berada di urutan ketiga dengan 52% responden menggunakan aplikasi tersebut, dan Viu berada di urutan ke 4 dan ke 5 dengan masing-masing 36% dan 25% dari total responden. Selain itu, platform lain seperti HBO GO, Mola TV, WeTV, Iflix, Goplay, iQIYI, dan Prime Video termasuk dalam kategori ini.

Saat ini, Disney+ Hotstar memiliki rating yang cukup rendah, yaitu 3,2, dibandingkan dengan aplikasi Netflix, yang memiliki rating 3,7. Ini ditunjukkan oleh penilaian pengguna melalui rating di google playstore. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat lebih memilih menonton film di Netflix dari pada di Disney+ Hotstar. *User interface* dan *user experience* aplikasi tersebar adalah salah satu komponen yang sangat memengaruhi minat pengguna terhadap suatu penggunaan aplikasi. Pengguna yang telah berpengalaman dalam menggunakan suatu aplikasi dapat memberikan penilaian dan ulasan secara langsung (Putro et al., 2020).

Sebelum ini, terdapat penelitian yang serupa. Dinas Tenaga Kerja Kota Semarang telah melakukan evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi pencari kerja, yang dikenal sebagai SIKER, dengan metode UEQ. Studi ini melibatkan 36 orang yang mengisi survei melalui Google Forms dan menggunakan metode random sampling sederhana. Hasilnya menunjukkan bahwa pengalaman pengguna aplikasi SIKER perlu diperbaiki. Ini adalah hasil dari kenyataan bahwa sebagian besar skala yang diukur berada di bawah rata-rata. (Jhonatan & Budiman, 2021). Penelitian sebelumnya juga menggunakan metode UEQ pada aplikasi botani berbasis ponsel. Penelitian ini dilakukan pada 25 orang yang telah menggunakan

aplikasi botani. Hasil menunjukkan pengalaman pengguna yang luar biasa dengan aplikasi (Priandani et al., 2023). Evaluasi tambahan terhadap *integrated learning information system* kepada 50 siswa telah dilakukan. Hasil evaluasi data menunjukkan bahwa sistem tersebut diklasifikasikan sebagai *excellent* dalam hal daya tarik, efisiensi, kejelasan, dan stimulasi. Namun, dalam hal ketepatan, sistem tersebut diklasifikasikan sebagai *good*. Selain itu, untuk skala kebaruan, sistem tersebut berada dibawah rata-rata (Pratama et al., 2022).

Faktor-faktor berikut memengaruhi ketertarikan pengguna terhadap suatu aplikasi yaitu user interface dan user experience. Setiap aplikasi memiliki antarmuka pengguna unik yang disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan masing-masing. User interface (UI) merupakan sistem yang mengatur tampilan antarmuka dan membuat interaksi pengguna dengan sistem lebih mudah (Al-Faruq et al., 2022). Interface berfungsi sebagai penghubung antara aplikasi dan orang yang menggunakannya. Tujuan dari interface adalah untuk membuat aplikasi yang mudah digunakan atau di pahami untuk penggunanya sehingga dapat mempunyai pengalaman yang baik ketika menggunakan aplikasi tersebut. Istilah "user experience" biasanya digunakan untuk menggambarkan seberapa baik pengguna suatu layanan saat menikmati pengalaman menggunakan suatu layanan. user experience didasarkan pada tingkat kepuasan pengguna ketika menggunakan suatu layanan atau sebuah aplikasi (Suastini et al., n.d.). Apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh pengguna saat menggunakan suatu layanan atau produk dikenal sebagai user experience, dan pengalaman pengguna adalah subjektif (Adinegoro et al., 2018). Kesesuaian fungsi, kelengkapan fitur, kemudahan penggunaan,

tampilan antarmuka yang menarik, kompatibilitas produk, dan faktor lain adalah faktor-faktor yang memengaruhi pilihan pengguna aplikasi (Khuntari, 2022).

Suatu metode untuk mengukur atau mengetahui pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi adalah UEQ. User experience questionnaire dianggap lebih bermanfaat karena mampu memberikan hasil evaluasi yang komprehensif tentang bagaimana pengalaman pengguna. Selain itu, teknik ini valid dan mudah untuk diterapkan (Donaroe Munthe et al., 2018). Berdasarkan uraian di atas, penulis akan menganalisis pengalaman pengguna dari aplikasi Disney+ Hotstar mobile dengan melihat enam aspek user experience yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. penelitian ini yang berjudul **“Analisis User Experience Disney+ Hotstar Menggunakan Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna pada platform Disney+ Hotstar *mobile* menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengalaman pengguna (*user experience*) yang dialami oleh pengguna saat menggunakan platform Disney+ Hotstar aplikasi *mobile* menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

1. Kontribusi bagi pemahaman tentang pengalaman pengguna dalam konteks layanan *streaming*: Penelitian ini akan memberikan kontribusi penting bagi pemahaman tentang pengalaman pengguna dalam konteks layanan streaming, dengan fokus pada analisis UX Disney+ Hotstar aplikasi *mobile*. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi penyedia layanan streaming lainnya untuk meningkatkan pengalaman pengguna di platform mereka.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diterima semasa perkuliahan dan belajar melakukan evaluasi terhadap *user experience* dari suatu aplikasi.
3. Dapat mengetahui tingkat pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Disney+ Hotstar aplikasi *mobile*.

#### 1.5 Batasan Masalah

1. Fokus pada analisis pengalaman pengguna: Penelitian ini akan berfokus pada analisis pengalaman pengguna Disney+ Hotstar aplikasi *mobile* berdasarkan *User Experience Questionnaire (UEQ)*..
2. Responden dilakukan di Indonesia menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43-52.
- Agustina, R. A., & Gustalika, M. A. (2022). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 323-331.
- 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.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179-188.
- Arafah, M., & Maslihatin, T. (2018). Analisa Kualitas Website Sekolah Menengah Kejuruan Negeri SMKN Di Kota Makassar Dengan Menggunakan Webqual Modifikasi. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), 119-128.
- Cota, M. P., Thomaschewski, J., Schrepp, M., & Gonçalves, R. (2014). Efficient measurement of the user experience. A Portuguese version. *Procedia Computer Science*, 27, 491-498.
- Devitasari, D., Wati, T., & Sarika, S. (2021). Analisis Kualitas Website Tokome Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(1), 57-66.
- Esmailpour, J., Aghabayk, K., Vajari, M. A., & De Gruyter, C. (2020). Importance-Performance Analysis (IPA) of bus service attributes: A case study in a developing country. *Transportation research part a: policy and practice*, 142, 129-150.
- 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). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(6), 6099-6106.
- Jhonatan, E., & Budiman, K. (2021). User Experience Analysis of Satisfaction of Job Seekers (PENCAKER) in the City of Semarang Manpower Department in Using the SIKER Application Using the User Experience Questionnaire

(UEQ) Method. *Journal of Advances in Information Systems and Technology*, 3(2), 42-54.

- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679-2688.
- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemoro, E. M. A. - Analisis User Experience Pada Game CS GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation – 2018
- Putro, S., Kusriani, K., & Kurniawan, M. P. (2020). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul. *Creative Information Technology Journal*, 6(1), 27-37.
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65-71.
- Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan, J., & PELANGGAN KEPUASAN PELANGGAN Ngurah Rangga Wiwesa, K. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).
- Suastini, N. K., Lanang, G., Raditya Putra, A., & Satwika, I. P. (n.d.). *Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans)*.
- Syahputra, R. P., Hardiartama, R., Kristana, B. P., & Wulansari, A. (2023). Analisis User Experience Aplikasi Flip Menggunakan Metode Heart Metrics dan Importance Performance analysis (IPA). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(2), 228-236.
- Saepudin, A., Hayati, U., & Bahtiar, A. (2023). ANALISIS APLIKASI DITONTON APP DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 284-288.
- Suastini, N. K., Putra, 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.
- Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17-31.

- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(2), 217-226.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).