

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI SEABANK
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*
QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI



OLEH

SITI FATIMAH

09031382025121

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI SEABANK
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*
QUESTIONNAIRE (UEQ)**

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

Oleh :

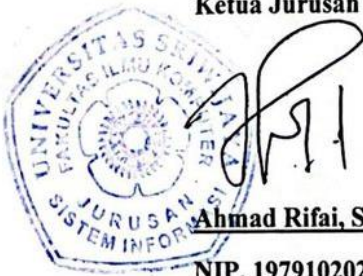
Siti Fatimah

09031382025121

Palembang, 8 Maret 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T

NIP. 197910202010121003

Pembimbing I,



Nabila Rizky Oktadini, S.SI., MT

NIP. 199110102018032001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Fatimah

NIM : 09031382025121

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual

Judul Skripsi : Analisis User Experience Pada Aplikasi Seabank
Menggunakan Metode User Experience Questionnaire
(UEQ)

Hasil Pengecekan Ithenticate/Turnitin : 11%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan 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. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun



Palembang, Februari 2024

Siti Fatimah

NIM. 09031382025121

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah lulus dan diuji pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 8 Maret 2024

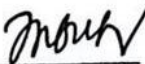
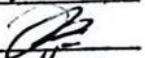
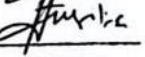
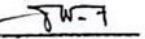
Nama : Siti Fatimah

NIM : 09031382025121

Judul : ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI SEABANK
MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)

Tim Penguji :

1. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, S.SI, M.T.
2. Ketua Penguji : Pacu Putra, B.CS., M.CS.
3. Sekretaris Penguji : M. Husni Syahbani, M.T.
4. Penguji : Dwi Rosa Indah, M.T.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T

NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN

SELF REMINDER

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanku tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanku”

(Umar bin Khattab)

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Allah SWT.
- ❖ Kedua Orang Tua dan Keluarga Besar
- ❖ Dosen Pembimbing dan Penguji
- ❖ Teman-teman Seperjuangan Skripsi dan Diri Sendiri
- ❖ FASILKOM UNSRI

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat karunia, hidayah dan pertolongan Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi ini yang berjudul “Analisis User Experience Pada Aplikasi Seabank Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”.

Laporan Skripsi merupakan salah satu syarat mata kuliah dan Penulis membuat tugas akhir sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan strata 1 pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan laporan skripsi ini, Penulis banyak memperoleh dukungan dan doa dari berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rezeki, rahmat, hidayah, ilmu, dan sehingga penulis mampu melaksanakan skripsi dan menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan dan doa kepada saya sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan.
3. Kakak dan adik kandung saya yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian laporan skripsi ini.
4. Bapak Alm. Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya pada periode 2020 – 2024.
5. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si.,M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya pada periode 2020 – 2024.
6. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya pada periode 2019 – 2023.
7. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya pada periode sekarang.
8. Ibu Nabila Rizky Oktadini. S.SI., M.Kom selaku Dosen Pembimbing saya yang selalu memberikan saran dan arahan dalam pembuatan laporan skripsi ini.

9. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu kepada penulis sehingga penulis bisa menjalani dan menyelesaikan laporan skripsi dengan baik.
10. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam hal administrasi sehingga penulis dapat menjalani laporan skripsi dengan lancar
11. Teman sekaligus saudara saya di kampus yaitu Alike Febriantika, Intan Aprilia Sari dan Putriza Juantara yang sudah membantu saya dalam penyelesaian penelitian ini.

Penulis berharap semoga laporan skripsi 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.

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI SEABANK MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Oleh

Siti Fatimah

09031382025121

ABSTRAK

Perusahaan PT Bank SeaBank Indonesia menerapkan sistem Bank Online dengan membuat aplikasi Seabank sebagai upaya agar mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi, dll. Aplikasi SeaBank telah memiliki *rating* 4,8 pada perangkat Android dan dengan *rating* 4,9 pada perangkat IOS. SeaBank telah mengalami penurunan pengguna aplikasi sejak 3 bulan yang lalu, dan masih mendapatkan ulasan negatif dari pengguna yang tidak puas dengan fitur dan keamanan aplikasi. Penelitian ini menggunakan metode UEQ untuk mengetahui hasil analisis *user experience* (UX) pengguna di setiap skala *User Experience Questionnaire* (UEQ). Terdapat 6 skala UEQ yang digunakan pada penelitian ini adalah *attractiveness* (daya tarik), *efficiency* (efisien), *perspicuity* (kejelasan), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan). Jumlah responden yang dapat dianalisis dan diolah datanya berjumlah 107 responden. Data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner secara online melalui *google form* yang kemudian diolah datanya dan dianalisis. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dan teknik analisis *inconsistency* data. Hasil dari penelitian disimpulkan bahwa *attractiveness* mendapat nilai diatas rata-rata (1,51), *perspicuity* mendapat nilai diatas rata-rata (1,49), *efficiency* mendapat nilai diatas rata-rata (1,49), *dependability* mendapat nilai yang lebih rendah dibawah rata-rata (1,06), *stimulation* mendapat nilai diatas rata-rata (1,31), dan *novelty* mendapat nilai diatas rata-rata (1,11) setiap masing-masing skala menerima nilai evaluasi nilai positif.

KATA KUNCI : Seabank, Bank *Online*, *User Experience* (UX), *User Experience Questionnaire* (UEQ).

ANALYSIS OF USER EXPERIENCE ON THE SEABANK APPLICATION USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD

By

Siti Fatimah

09031382025121

ABSTRACT

The PT Bank SeaBank Indonesia company implements an Online Bank system by creating the Seabank application as an effort to make it easier for people to carry out transactions, etc. The SeaBank application has a rating of 4.8 on Android devices and a rating of 4.9 on iOS devices. SeaBank has experienced a decline in app users since 3 months ago, and is still getting negative reviews from users who are dissatisfied with the app's features and security. This research uses the UEQ method to determine the results of user experience (UX) analysis on each User Experience Questionnaire (UEQ) scale. There are 6 UEQ scales used in this research, namely attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, and novelty. The number of respondents whose data could be analyzed and processed was 107 respondents. The data used in this research was obtained from the results of distributing questionnaires online via Google Form, which then processed the data and analyzed it. The research method uses quantitative methods and data inconsistency analysis techniques. The results of the research concluded that attractiveness got a score above the average (1.51), perspicuity got a score above the average (1.49), efficiency got a score above the average (1.49), dependability got a lower score below average (1.06), stimulation received a score above the average (1.31), and novelty received a score above the average (1.11), each scale received a positive evaluation score.

KEYWORDS : Seabank, Online Bank, User Experience (UX), User Experience Questionnaire (UEQ).

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Batasan Masalah	6
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Analisis.....	8
2.3 <i>User Experience (UX)</i>	9
2.4 Aplikasi	10
2.5 SeaBank	10
2.6 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	12
2.7 Kuesioner	13
2.8 Populasi dan Sampel.....	14
2.9 <i>UEQ Data Analysis Tools</i>	15
BAB III.....	16
METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Alur Penelitian	16

3.2	Studi Literatur	17
3.3	Menentukan masalah dan Tujuan Penelitian.....	17
3.4	Pendekatan dan Metode Penelitian	18
3.5	Menyusun Instrumen Penelitian.....	19
3.6	Sebar Kuesioner	21
3.7	Mengelolah Data	23
3.8	Kesimpulan dan Saran	24
BAB IV		25
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		25
4.1	Analisis <i>Inconsistency</i> Data	25
4.2	Analisis Karakteristik Responden.....	26
4.3	Analisis Statistik Deskripsi.....	31
BAB V		39
KESIMPULAN DAN SARAN.....		39
5.1	Kesimpulan.....	39
5.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA.....		40
LAMPIRAN.....		A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skala User Experience Questionnaire (UEQ)	13
Gambar 3.1 Alur Penelitian	16
Gambar 3.2 Perkenalan Kuesioner.....	19
Gambar 3.3 Profil Responden	20
Gambar 3.4 Dua Puluh Enam pertanyaan UEQ.....	21
Gambar 4.1 Update Data Setelah Di Hapus.....	26
Gambar 4.2 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	27
Gambar 4.3 Diagram Responden Berdasarkan Usia.....	28
Gambar 4.4 Diagram Responden Berdasarkan Pekerjaan	31
Gambar 4.5 Nilai Rata-rata Pengukuran UEQ Aplikasi SeaBank	32
Gambar 4.6 Diagram Nilai Rata-rata Pengukuran UEQ Aplikasi SeaBank.....	32
Gambar 4.7 Nilai Rata-rata Setiap Item Pengukuran UEQ Aplikasi SeaBank	33
Gambar 4.8 Hasil Benchmark Nilai Rata-rata Penguuran UEQ Aplikasi SeaBank.....	37
Gambar 4.9 Mean Ketiga Aspek UEQ.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Asal Provinsi	29
Tabel 4.2 Ukuran Penilaian Rata-rata Pada UEQ	31
Tabel 4.3 Nilai Rata-rata Skala Attractiveness Aplikasi SeaBank.....	33
Tabel 4.4 Nilai Rata-rata Pengukuran Perspicuity Aplikasi SeaBank	34
Tabel 4.5 Nilai Rata-rata Skala Efficiency Aplikasi SeaBank.....	34
Tabel 4.6 Nilai Rata-rata Skala Dependability Aplikasi SeaBank.....	35
Tabel 4.7 Nilai Rata-rata Skala Stimulation Aplikasi SeaBank.....	36
Tabel 4.8 Nilai Mean Aspek Novelty Aplikasi SeaBank.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengantar Responden	A-1
Lampiran 2 Profil Responden	B-1
Lampiran 3 Pertanyaan Kuesioner	C-1
Lampiran 4 Data Responden.....	D-1
Lampiran 5 Hasil Turnitin	E-1
Lampiran 6 Terjadi Inconsistency Data	F-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

“Berbagai aspek masyarakat serta gaya hidup dipengaruhi oleh peningkatan pesat penggunaan internet” (Yumiarti & Komalasari, 2020). Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berjalan beriringan dan ditunjukkan melalui inovasi yang memudahkan kehidupan manusia (Yusuf, 2019). Menurut laporan *we are social*, melaporkan bahwa pada Januari 2023 Indonesia memiliki 212,9 juta pengguna internet dan sebesar 370,1 juta terhubung ke teknologi ponsel, ini lebih dari 277,7 juta dari total populasi Indonesia. Sebagian besar dari penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* setiap hari (Kemp, 2023). Internet tidak hanya dapat dijadikan sebagai sarana untuk mencari informasi namun dapat pula digunakan sebagai media promosi, melakukan transaksi, dan hal lainnya dengan mudah dan cepat.

Setiap tahunnya internet semakin mempengaruhi kehidupan. Hal ini membuktikan bahwa internet terus berpengaruh bagi kehidupan manusia sehingga semakin hari manusia semakin membutuhkan internet untuk kehidupan sehari-hari (Wahyudiyono, 2019). Bidang perbankan adalah salah satu dari industri yang mengikuti kemajuan di bidang teknologi informasi dari internet. Bank-bank di Indonesia, baik swasta maupun pemerintah, bersaing untuk menawarkan barang terbaik mereka. Karena layanan perbankan sudah menjadi kebutuhan masyarakat saat ini. Sekarang ada layanan yang membantu

nasabah melakukan berbagai transaksi perbankan, seperti bank *online* atau *mobile banking* (Lina Handayani, 2021).

Akhir tahun 1990 dan awal 2000, perkembangan layanan perbankan elektronik berbasis internet di Indonesia dapat dianggap menguntungkan. Namun, pada saat itu, tidak banyak orang di Indonesia yang dapat menggunakannya. Salah satunya adalah kekurangan infrastruktur layanan internet yang tersebar dan mudah diakses. Namun, harus diakui bahwa bank *online* menjadi sangat penting bagi banyak orang dalam kehidupan mereka setiap hari (Mutiasari, Annissa I. 2020). Bank dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi operasi mereka dan meningkatkan layanan yang mereka berikan kepada pelanggan. Oleh karena itu, peraturan ini memungkinkan penggunaan layanan perbankan digital seperti bank internet atau bank *online* secara resmi di Indonesia dengan memastikan infrastruktur yang diperlukan untuk menjaga keamanan dan kerahasiaan bagi bank dan nasabah. Salah satu keuntungan utama menggunakan bank *online* adalah kepraktisannya, karena transaksi dapat diselesaikan dalam hitungan detik.

SeaBank adalah aplikasi perbankan digital yang membantu pelanggan dan konsumen melakukan transaksi finansial (Sakir & Wahyuni, 2022). Yang dimiliki oleh SeaGroup, yang sebelumnya beroperasi sebagai Bank Kesejahteraan Ekonomi (BKE). SeaBank kini diawasi dan terdaftar di “Lembaga Penjamin Simpanan (LPS) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK)” memiliki kemampuan untuk memastikan keamanan asetnya.

Aplikasi SeaBank telah memiliki *rating* 4,8 pada perangkat Android dan dengan *rating* 4,9 pada perangkat IOS. SeaBank telah mengalami penurunan pengguna aplikasi sejak 3 bulan yang lalu, dan masih mendapatkan ulasan negatif dari pengguna yang tidak puas dengan fitur dan keamanan aplikasi. Oleh karena itu, evaluasi pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi ini diperlukan. Penulis ingin melakukan evaluasi ini dengan *focus* pada respons pengguna saat menggunakan aplikasi.

Untuk mengukur hasil penelitian menggunakan UEQ. UEQ digunakan untuk mengukur tanggapan langsung dimulai dengan interaksi pengguna dengan sistem, yang biasanya terjadi antara manusia dan komputer. Kemudian ada enam skala dengan total 26 elemen yang akan digunakan dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan, menurut metode UEQ ialah “*attractiveness* (daya tarik), *efficiency* (efisiensi), *perspicuity* (kejelasan), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), *novelty* (kebaruan)” (Wijaya, Nyoman S.W, dkk. 2019).

Salah satu cara yang mudah dan efektif untuk mengumpulkan informasi tentang pengalaman pengguna adalah *user experience questionnaire* (UEQ). Selain itu, UEQ membantu pengembang memahami UX dalam desain sistem informasi. UEQ terdiri dari enam skala, yaitu daya tarik untuk mengetahui daya tarik suatu produk, kemudahan untuk mengetahui untuk mengetahui seberapa mudah menggunakan sistem, efektivitas untuk mengetahui seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas dengan sistem, dorongan untuk mengetahui apakah sistem mampu memotivasi pengguna, dan novelty untuk mengetahui apakah sistem memiliki kreativitas dan inovasi baru atau tidak (Putra, I Nyoman tri Anindia, dkk. 2021).

Untuk menentukan ukuran skala evaluasi pengalaman pengguna, UEQ digunakan. Dengan menggunakan prinsip penilaian untuk membangun UX, dapat menentukan tingkat kepuasan dalam hal kepuasan pengguna, kemudahan, dan kepuasan saat menggunakan web (Umar, Rusydi, dkk. 2020).

UEQ melakukan penilaian dengan enam skala menggunakan dua puluh enam fitur yang bertentangan yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dorongan, dan kebaruan adalah enam skala evaluasi yang digunakan. Sebuah UEQ dapat dikategorikan menjadi buruk, di bawah rata-rata, di atas rata-rata, baik, dan sangat baik. Untuk mengetahui bagaimana penilaian produk dari sisi UX, metode UEQ lebih menekankan kenyamanan pengguna dalam mencapai tujuan pengguna saat menggunakan produk (Maricar, M. Azman, dkk. 2019).

UEQ adalah bagian dari tes kegunaan klasik untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang aspek kegunaan dan pengalaman UX. UEQ mempercepat penilaian pengalaman pengguna produk interaktif. Dengan kata lain, UEQ memberikan pengukuran unsur-unsur teknis dan non-teknis yang berakitan dengan emosi atau persepsi kepuasan pelanggan. *Attractiveness*, *pragmatic quality*, dan *hedonic quality* menjadikan UEQ lebih baik daripada alat lain karena kelengkapannya. Selain itu, ketersediaan template berupa alat analisis data dalam format *excel* untuk mengukur ux membuat alat ukur UEQ lebih mudah digunakan. Hasil pengukuran UEQ dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas UX (Wijaya, I Nyoman Saputra Wahyu, dkk. 2021).

Dengan demikian, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “**ANALISIS *USER EXPERIENCE* (UX) PADA APLIKASI SEABANK MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat oleh penulis adalah “Bagaimana hasil analisis *user experience* (UX) pada aplikasi SeaBank dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan diatas “Untuk mengetahui hasil analisis *user experience* (UX) pengguna di setiap skala *User Experience Questionnaire* (UEQ)” adalah tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis.

1.4 Manfaat Penelitian

Salah satu manfaat yang diharapkan dari penelitian ini oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Secara akademis, hal yang diharapkan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan penulis tentang tingkat kepuasan *user experience* dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) terhadap suatu aplikasi.

2. Secara praktis, diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah agar penelitian tidak menyimpang dari pembahasan. Data yang didapat merupakan dari metode kuesioner dan responden adalah pengguna aplikasi SeaBank yang telah menggunakan minimal 3 bulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agzalia G, Pinandito A, Muslimah Az-Zahra H (2023). “Analisis Perbandingan Metode Autentikasi pada Mobile Banking menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada BTN Mobile dan Livin' by Mandiri)”.
- Azizah Nur Alfi, 2021. *"Resmi Diakuisisi Sea Group, Bank BKE Kini Berganti Nama Jadi Seabank"*. *Bisnis.com*. Diakses tanggal 2021-11-18.
- I Komang Sukendra & I Kadek Surya Atmaja, 2020:24. Instrumen Penelitian.
- Izabal, Shafira Viski, dkk. 2018. “Evaluasi dan Perbaikan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya”. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol. 2(9): hal 3224- 3232.
- Kemp. 2023. Digital 2023: Indonesia. DataReportal. Tersedia di: Digital 2023: Indonesia — DataReportal – Global Digital Insights
- Kevin Khanza Pangestu, Tri Lathif Mardi Suryanto, Arista Pratama, 2023. *User Experience Questionnaire (UEQ) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Upn*.
- Lina Handayani, 2021. Pengaruh Internet dalam Kehidupan Sehari-hari.
- Maricar, M Azman, Dkk. 2019: *Evaluasi Penggunaan SLiMS Pada E-LIBRARY Dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. Bali: Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK).
- Miftahul Falah & Hendra Saputra, 2020. *Analisis User Experience Pada Sistem Informasi Akademik STMIK PALCOMTECH Palembang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- Mochammad Alif Kresnanto, dkk, 2020. *Analisis Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- Mutiasari, Annisa Indah. 2020: *Perkembangan Industri Perbankan Di Era Digital*. Surakarta: Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan.
- Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, dkk, 2021. *Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*.

- Putra, I Nyoman Tri Anindia, Ketut Sepdyana Kartini, Putu Wirayudi Aditama, Sylvert Prian Tahalea, 2021: Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Yogyakarta: Internasional Journal of Natural Science and Engineering.
- Putri I, Hadi Wijoyo S, Mursityo Y (2019). “Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience questionnaire (UEQ) (Studi Kasus Pada Airy Rooms)”.
- Raka Yuwono Ario Wibowo, dkk, 2019. Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi *Mobile Banking* di Indonesia Dengan Menggunakan *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).
- Ramadani, Alisha (2021-11-29). "Apa Itu SeaBank : Fitur, Bunga & Keuntungan". Saku Digital. *Diakses tanggal 2022-06-17*.
- Rasio Henim S, Perdana Sari R (2020). “Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire”.
- Redaksi Jagoan Hosting, 2022. Apa Itu *User Experience* (UX): Fungsi, Pengertian & Penerapan. Tersedia di: <https://www.jagoanhosting.com/blog/user-experience-adalah/>
- Saputra, N., Wijaya, W., Santika, P. P., Ary, I. B., Iswara, I., Nyoman, I., & Arsana, A. (2021). “ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)”. 8(2), 217–226.
- Sakir, N., Jaya, J. N. U., & Wahyuni, N. (2022). Penerapan Metode Pieces Framework Sebagai Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Seabank di Balikpapan. JURIKOM (Jurnal Riset Komputer), 9(2), 344–351.
- Schrempp, M. “User Experience Questionnaire Handbook”. Germany. 2019
- SeaBank. 2023. “Pengertian, Visi & Misi”. *Online*. PT Bank Seabank Indonesia. <https://www.seabank.co.id/perusahaan/info/seabank>
- Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrab Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Servqual (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru). Jurnal Teknologi Dan Open Source, 3(1), 131–143. <https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.560>.
- Umar, Rusydi, Aulyah Zakilah Ifani, Fathia Irbati Ammatulloh, Maya Anggriani, 2020: Analisis Sistem Informasi WEB LSP UAD Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Yogyakarta: METHOMIKA

- Wahyudiyono. 2019: *Implikasi Penggunaan Internet Terhadap Partisipasi Sosial di Jawa Timur*. Sidoarjo:Jurnal Komunika.
- Wulandari, Irma Rofni., Farida, Lilis Dwi., “Pengukuran User Experience Pada E-Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *Jurnal Mantik Penusa*, vol. 2, no. 2, 2018.
- Yuwono, R., Wibowo, A., Hadi Wijoyo, S., & Rakhmawati, R. I. (2019). “Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile) (Vol. 3, Issue 6)”.
- Vina Maya Sari, 2021. Pengaruh Motivasi Investasi, Pengetahuan Dasar Investasi, Modal Minimal, dan Kemajuan Teknologi terhadap Minat Investasi Mahasiswa)