

**ANALISIS KOMPARASI *USER EXPERIENCE* APLIKASI M-TIX VERSI  
5.3.1 DENGAN M-TIX VERSI 6.0.15 MENGGUNAKAN METODE *USER  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi**

**Jenjang Sarjana**



Oleh

**Anatasya Clara Supriyanto**

**09031282126081**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ANALISIS KOMPARASI *USER EXPERIENCE* APLIKASI M-TIX VERSI  
5.3.1 DENGAN M-TIX VERSI 6.0.15 MENGGUNAKAN METODE *USER  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***


**SKRIPSI**

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

Oleh

**Anatasya Clara Supriyanto (09031282126081)**

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan,**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.  
NIP. 19791020201021003**

**Palembang, 31 Desember 2024  
Pembimbing,**



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

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anatasya Clara Supriyanto  
NIM : 09031282126081  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Analisis Komparasi *User Experience* Aplikasi M-Tix Versi 5.3.1 Dengan M-Tix Versi 6.0.15 Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Hasil pengecekan *Software authenticate/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 berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, 31 Desember 2024



Anatasya Clara Supriyanto  
NIM. 09031282126081

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah *accepted* di Jurnal KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi (Sinta 4) pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 18 Desember 2024

Nama : Anatasya Clara Supriyanto

NIM : 09031282126081

Judul : Analisis Komparasi *User Experience* Aplikasi M-Tix Versi 5.3.1  
Dengan M-Tix Versi 6.0.15 Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

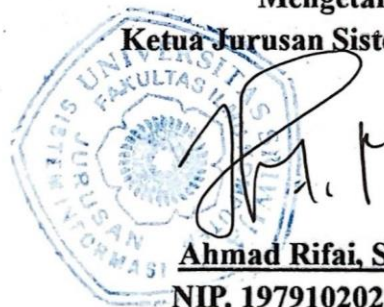
Tim pembimbing:

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



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**  
NIP. 19791020201021003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*"Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang"*

*(Amsal 23:18)*

## MOTTO

*Life can be challenging, and it's easy to doubt your abilities. But take a moment to refresh your mind and remember that you are capable of achieving amazing things. Whether it's tackling a new project, starting a side hustle, or pursuing your dreams, your potential is boundless.*

### **Karya ini dipersembahkan kepada:**

- ♥ *Tuhan Yang Maha Esa*
- ♥ *Seluruh keluarga besar penulis*
- ♥ *Sahabat dan rekan-rekan seperjuangan*
- ♥ *Pihak-pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini*
- ♥ *Almamater dan rekan-rekan angkatan 2021 Sistem Informasi, serta para akademisi yang dengan penuh dedikasi berkarya di Universitas Sriwijaya,*
- ♥ *Diri sendiri.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan penyertaan-Nya telah diberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Analisis Komparasi *User Experience* Aplikasi M-Tix Versi 5.3.1 Dengan M-Tix Versi 6.0.15 Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)". Laporan skripsi ini ditulis guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Sistem Informasi jenjang Sarjana di Universitas Sriwijaya.

Dalam penulisan laporan skripsi ini, penulis menyadari bahwa laporan skripsi tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dorongan dukungan dari seluruh pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan rasa syukur dan bangga, maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

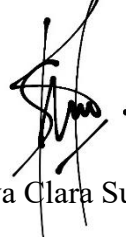
1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia, pengetahuan, kesempatan, kesehatan, serta mendukung melalui setiap harapan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua, keluarga besar, kakak, serta para sepupu kecil yang penulis cintai yang senantiasa mendoakan serta menjadi *moodbooster* penulis dalam kegiatan penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Bapak M Rudi Sanjaya, M.Kom, selaku Pembimbing Akademik penulis yang telah membantu penulis dalam proses perkuliahan.
6. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.Si., M.T., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, yang telah bersedia menyediakan waktu dan pendapat dalam memberikan bimbingan, bantuan, serta dukungan dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah membantu, membimbing, dan membagi ilmunya kepada penulis selama menuntut ilmu di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

8. Pemilik NIM 09031282126036 yang telah memberikan semangat, motivasi, serta dukungan kepada penulis untuk tetap pantang menyerah dalam melalui rintangan dalam proses perkuliahan.
9. Arizanti Randa Indriani, Annisa Tri Ning Tyas, Syabilla Mutia Rahma selaku teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dan memberikan kenangan yang indah selama masa perkuliahan.
10. Seluruh rekan-rekan bimbingan seperjuangan serta teman-teman Sistem Informasi Bilingual 5A Angkatan 2021 yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari teknis penulisan, bahasa, maupun cara pemaparan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar lebih baik lagi untuk kedepannya. Penulis juga berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi para pembaca dan semua pihak. Penulis mengucapkan terima kasih dan mohon maaf kepada semua pihak yang namanya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Semoga Tuhan membalas semua kebaikannya.

Palembang, 31 Desember 2024

Penulis,



Anatasya Clara Supriyanto

**ANALISIS KOMPARASI *USER EXPERIENCE* APLIKASI M-TIX VERSI  
5.3.1 DENGAN M-TIX VERSI 6.0.15 MENGGUNAKAN METODE *USER  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

Oleh  
**Anatasya Clara Supriyanto**  
**09031282126081**

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi telah mempengaruhi manusia dalam menonton film terutama bioskop. Penggunaan teknologi aplikasi *mobile* telah meningkatkan proses pembelian tiket bioskop secara *online*. Salah satu aplikasi yang menerapkan pemesanan tiket *online* adalah M-Tix. Aplikasi M-Tix telah mengalami beberapa kali pembaruan yang berguna untuk meningkatkan kinerja dan pengalaman pengguna. Dalam penelitian ini dilakukan komparasi dari kedua versi aplikasi M-Tix yakni versi 5.3.1 dan versi 6.0.15 untuk mencari tahu pengalaman pengguna mana yang lebih baik dari kedua versi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Hasil penelitian didapatkan bahwa aplikasi M-Tix versi 6.0.15 lebih unggul dari M-Tix 5.3.1 dan pada seluruh aspek UEQ didapatkan bahwa kedua versi aplikasi M-Tix memiliki perbedaan signifikan dengan besar signifikansi sebesar 0.000.

Kata Kunci: Pengalaman Pengguna; M-Tix; UEQ



**COMPARATIVE ANALYSIS OF THE USER EXPERIENCE OF THE M-TIX  
VERSION 5.3.1 APPLICATION WITH M-TIX VERSION 6.0.15 USING THE  
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD**

By

**Anatasya Clara Supriyanto**

**09031282126081**

**ABSTRACT**

*Technology has changed how people watch movies, particularly in the context of the traditional cinema experience. The utilisation of mobile application technology has enhanced the process of purchasing movie tickets online. One of the applications that facilitate online ticket booking is M-Tix. The M-Tix application has been the subject of several updates, the objective of which has been to enhance both performance and user experience. This study compares the two versions of the M-Tix application, namely version 5.3.1 and version 6.0.15, with the objective of determining which version offers a superior user experience. This study employs the User Experience Questionnaire (UEQ) methodology. The findings indicate that the 6.0.15 iteration of the M-Tix application exhibited superior performance compared to M-Tix 5.3.1. A comprehensive analysis of the UEQ revealed that the two versions of the M-Tix application exhibited notable differences across all assessed dimensions, with a statistical significance of 0.000.*

*Keywords: User Experience; M-Tix; UEQ*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Batasan Masalah.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1. Penelitian Terdahulu .....	5
2.2. <i>User Experience (UX)</i> .....	7
2.3. M-Tix.....	8
2.4. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	10
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
3.1. Objek Penelitian .....	15
3.2. Tahapan Penelitian.....	15
3.3. Identifikasi Masalah .....	16
3.4. Studi Literatur.....	16
3.5. Penentuan Metode Penelitian .....	16
3.5.1. Jenis Data .....	16
3.5.2. Metode Pengumpulan Data.....	17

3.6.	Penyusunan Instrumen Penelitian Menggunakan Metode UEQ .....	18
3.7.	Menentukan Populasi dan Sampel .....	18
3.8.	Pengumpulan dan Pengolahan Data .....	19
3.9.	Komparasi .....	20
3.10.	Kesimpulan dan Saran .....	20
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>21</b>
4.1.	Analisis Data Responden.....	21
4.2.	Analisis <i>Inconsistency</i> Data.....	24
4.3.	Skala Evaluasi .....	25
4.4.	Hasil Analisis <i>User Experience</i> Pengguna M-Tix Versi 5.3.1.....	25
4.5.	Hasil Analisis <i>User Experience</i> Pengguna M-Tix Versi 6.0.15.....	30
4.6.	Perbandingan Penilaian <i>User Experience</i> M-Tix Versi 5.3.1 dan M-Tix Versi 6.0.15 .....	35
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>37</b>
5.1.	Kesimpulan.....	37
5.2.	Saran .....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>39</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Tampilan M-Tix versi 5.3.1 .....	9
<b>Gambar 2.2</b> Tampilan M-Tix versi 6.0.15 .....	9
<b>Gambar 2.3</b> Item Pertanyaan UEQ .....	11
<b>Gambar 2.4</b> Struktur Skala UEQ .....	13
<b>Gambar 3.1</b> Tahapan Penelitian .....	15
<b>Gambar 4.1</b> Usia Responden .....	22
<b>Gambar 4.2</b> Domisili Responden.....	23
<b>Gambar 4.3</b> Jenis Kelamin Responden.....	23
<b>Gambar 4.4</b> Hasil Uji <i>Inconsistency</i> M-Tix versi 5.3.1 .....	24
<b>Gambar 4.5</b> Hasil Uji <i>Inconsistency</i> M-Tix 6.0.15.....	24
<b>Gambar 4.6</b> Visualisasi Evaluasi <i>User Experience</i> M-Tix 5.3.1 .....	27
<b>Gambar 4.7</b> Visualisasi Analisis <i>Benchmark</i> M-Tix 5.3.1.....	30
<b>Gambar 4.8</b> Visualisasi Evaluasi <i>User Experience</i> M-Tix 6.0.15 .....	32
<b>Gambar 4.9</b> Visualisasi Analisis <i>Benchmark</i> M-Tix 6.0.15.....	35
<b>Gambar 4.10</b> Visualisasi Komparasi <i>User Experience</i> M-Tix versi 5.3.1 dan M-Tix versi 6.0.15 .....	36

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu .....	5
<b>Tabel 2.2</b> Penjabaran Item Berdasarkan Skala .....	12
<b>Tabel 2.3</b> Nilai Transformasi UEQ .....	14
<b>Tabel 4.1</b> <i>Range</i> Nilai Evaluasi UEQ .....	25
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Nilai <i>Mean User Experience</i> M-Tix 5.3.1 .....	26
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Uji <i>Pragmatic and Hedonic Quality</i> M-Tix 5.3.1 .....	28
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Representasi UEQ M-Tix 5.3.1 .....	28
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Nilai <i>Mean User Experience</i> M-Tix 6.0.15 .....	30
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Uji <i>Pragmatic and Hedonic Quality</i> M-Tix 6.0.15 .....	33
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Representasi UEQ M-Tix 6.015 .....	33
<b>Tabel 4.8</b> Hasil Uji <i>T-Test</i> .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Form Pengajuan Topik Skripsi.....	A-1
<b>Lampiran 2.</b> Surat Kesediaan Membimbing.....	B-1
<b>Lampiran 3.</b> Surat Keputusan Tugas Akhir (SK TA) .....	C-1
<b>Lampiran 4.</b> Kuesioner Penelitian .....	D-1
<b>Lampiran 5.</b> Hasil Responden M-Tix Versi 5.3.1 .....	E-1
<b>Lampiran 6.</b> Hasil Responden M-Tix Versi 6.0.15.....	F-1
<b>Lampiran 7.</b> Hasil Transformasi Kuesioner M-Tix Versi 5.3.1 .....	G-1
<b>Lampiran 8.</b> Hasil Transformasi Kuesioner M-Tix Versi 6.0.15 .....	H-1
<b>Lampiran 9.</b> Kartu Konsultasi .....	I-1
<b>Lampiran 10.</b> Bukti Submitted Artikel .....	J-1
<b>Lampiran 11.</b> Bukti Proses <i>Reviewer's</i> .....	K-1
<b>Lampiran 12.</b> Bukti Proses <i>Revisions</i> .....	L-1
<b>Lampiran 13.</b> Bukti <i>Published</i> .....	M-1
<b>Lampiran 14.</b> <i>Letter of Acceptance</i> (LoA).....	N-1
<b>Lampiran 15.</b> <i>Similarity Check</i> .....	O-1

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di zaman sekarang, ketergantungan manusia terhadap teknologi semakin kuat (Made et al., 2024). Ketergantungan terhadap teknologi juga mempengaruhi cara manusia dalam menonton film. Dahulunya, manusia hanya dapat menonton film melalui bioskop, dengan berkembangnya teknologi dihadirkan layanan *Video on Demand* (VOD) yang memudahkan manusia untuk menonton film secara *online*. Namun, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Alwindini et al., 2019) bahwa terlepas dengan hadirnya *Video on Demand* (VOD) tidak mempengaruhi motivasi konsumen untuk tetap mengunjungi ke bioskop. Salah satu perubahan terbesar dari perkembangan teknologi dalam industri perfilman bioskop adalah dari cara masyarakat membeli tiket bioskop. Pemesanan tiket bioskop yang umumnya dilakukan secara manual yang dimana konsumen harus mengunjungi bioskop secara langsung untuk memesan tiket (Handayani & Yuliana Putri, 2019), kini dengan munculnya aplikasi *mobile*, proses tersebut dapat dilakukan dengan cepat dan mudah hanya dengan melalui genggam tangan.

Dilansir dari Cinema XXI menunjukkan bahwa penjualan tiket film bioskop secara *online* pada kuartal kedua tahun 2019 mengalami peningkatan diatas 40%, yang mencerminkan bahwa pertumbuhan meningkat hingga dua kali lipat dibandingkan periode serupa di tahun sebelumnya (Deri Dahuri, 2019). Pertumbuhan ini didorong oleh semakin banyaknya konsumen yang memilih untuk membeli tiket film bioskop secara *online* dibandingkan secara *offline*. Manfaat

menggunakan aplikasi untuk membeli tiket bioskop secara *online* meliputi kemudahan dan kenyamanan bagi para penikmat film. Aplikasi ini memungkinkan pengguna memeriksa ketersediaan tiket, memilih jadwal serta kursi sesuai preferensi, menghindari antrean panjang, dan memberikan fleksibilitas dalam merencanakan waktu kedatangan ke bioskop (Fadhilah & Quranisari, 2022).

Salah satu perusahaan yang menerapkan adanya sistem pembelian tiket *online* adalah PT Nusantara Sejahtera Raya Tbk (NSR) atau biasa dikenal *Cineplex 21 Group* yang merupakan perusahaan dari Cinema XXI yang menghadirkan aplikasi M-Tix untuk memudahkan pelanggan dalam memesan tiket bioskop. Aplikasi M-Tix sendiri diluncurkan pada tahun 2015 (Fairnando Augusto et al., 2019). Aplikasi M-Tix sendiri telah mengalami beberapa pembaruan versi untuk meningkatkan kinerja dan pengalaman penggunanya. Aplikasi M-Tix versi 5.3.1 yang di-*update* pada 15 Juli 2024 dan versi 6.0.15 yang di-*update* pada 1 Agustus 2024 merupakan dua versi yang memiliki perbedaan signifikan dalam hal tampilan, fitur, dan performa. Perubahan ini bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna, namun tidak jarang perubahan yang dilakukan justru menimbulkan perdebatan di kalangan pengguna mengenai mana versi yang lebih baik dari segi pengalaman pengguna.

Pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) merupakan aspek yang sangat krusial dalam sebuah pengembangan aplikasi (Hajizah, 2024). *User Experience* (UX) tidak hanya mencakup tampilan visual aplikasi, tetapi juga mencakup bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi, lalu seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas-tugas yang diinginkan, hingga seberapa puas pengguna dengan aplikasi tersebut secara keseluruhan.



Penelitian mengenai komparasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi pernah dilakukan oleh (Atul Adawiyah & Oktadini, 2024). Untuk mengukur *User Experience* (UX), salah satu metode yang sering digunakan adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ), yang memungkinkan evaluasi UX secara kuantitatif berdasarkan berbagai skala seperti daya tarik, efisiensi, dan kejelasan. UEQ memiliki enam skala utama dengan 26 butir pertanyaan dalam menilai pengalaman pengguna yakni, daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), keandalan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) (Haerani & Rahmatulloh, 2021).

Setiap versi aplikasi dapat memiliki perbedaan dalam hal desain antarmuka, fitur, kinerja, dan pengalaman pengguna (*user experience*). Penting untuk memahami bagaimana perubahan ini mempengaruhi *user experience* secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan komparasi kualitas pengalaman pengguna aplikasi M-Tix pada versi 5.3.1 dengan versi 6.0.15. Melalui komparasi ini, diharapkan dapat diketahui versi mana yang memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dari itu penulis akan melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Komparasi *User Experience* Aplikasi M-Tix Versi 5.3.1 Dengan M-Tix Versi 6.0.15 Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)**”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang diidentifikasi adalah “Bagaimana perbandingan pengalaman pengguna antara

aplikasi M-Tix versi 5.3.1 dengan versi 6.0.15 berdasarkan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*”.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman pengguna mana yang memberikan pengalaman pengguna yang baik dengan membandingkan aplikasi M-Tix versi 5.3.1 dengan versi 6.0.15 menggunakan metode UEQ.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diinginkan dari penelitian dan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk menambah wawasan mengenai penerapan metode UEQ dalam evaluasi pengalaman pengguna aplikasi *mobile*, khususnya mengenai kelebihan dan kekurangan dari kedua versi aplikasi M-Tix.
2. Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembang aplikasi M-Tix dalam meningkatkan kualitas aplikasi, sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan mendukung efektivitas layanan pemesanan tiket *online*.

### **1.5. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak menyimpang dan lebih terstruktur, maka penulis membuat batasan masalah pada penelitian ini yakni pernah menggunakan aplikasi M-Tix versi 5.3.1 dengan versi 6.0.15 dan berusia 17-35 tahun di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A., Ibnurozi, J., Santi, R., Gunawan, C. E., Informasi, S., Sains, F., Teknologi, D., Raden, U., & Palembang, F. (2020). Analisis Pengukuran Usability Pada Situs Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Selatan Dengan Menggunakan Metode Webuse. *Journal of Information Technology Ampera*, 1(2), 2774–2121. <https://journal-computing.org/index.php/journal-ita/index>
- Alwindini, D. A., Fakhrunissa, R. A., & Luthfi, F. M. (2019). *Motivasi Konsumen Dalam Menonton Film Di Bioskop (Bandung Raya)*.
- Annisa, F. D. N., Jaya, J. N. U., & Surmiati, S. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(3), 242–251. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i3.1527>
- Assyifa Restu Maharani Putri, Auliya Azzahra Setiawan, Yose Jantri Panangian Silalahi, & Setyodewi. (2024). ANALISIS KNOWLEDGE MANAGEMENT DALAM PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI MAXIM DENGAN METODE USER CENTER. *JURSISTEKNI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 6(1), 339–350.
- Astuti Tarigan, F., Robin, & Angeline, S. (2024). PENGARUH DIGITAL MARKETING DAN BRAND AWARENESS TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA PRODUK AQUA DI DESA CINTA RAKYAT. *JIMEA: Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 8(2).
- Atul Adawiyah, R. ', & Oktadini, N. R. (2024). Analisis Komparasi User Experience Pada Aplikasi OVO dan DANA dengan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(3), 829–840. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i3.5098>
- Deri Dahuri. (2019, November 13). Pembelian Tiket Bioskop Online Terus Meningkat Tiap Tahun. *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/teknologi/271701/pembelian-tiket-bioskop-online-terus-meningkat-tiap-tahun>
- Dina, H., Dewi, M., Faroqi, A., & Pratama, A. (2023). Evaluasi Perbandingan Pengalaman Pengguna Computer Based Test Pada Test.co.id dan Quizizz Menggunakan Metode UEQ. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 985–995. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.918>
- Dr. Martin Schrepp. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook* (Vol. 11). [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)
- Dyah Savitri, A., & Indah Ratnasari, C. (2023). Implementasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna pada UII RAS. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(3), 1352–1361. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1444>
- Fadhilah, N., & Quranisari, S. H. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI M-TIX DAN TIX ID DALAM PEMBELIAN TIKET BIOSKOP

DI KALANGAN MAHASISWA. *TRANSEKONOMIKA: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 2(5).  
<https://transpublika.co.id/ojs/index.php/Transekonomika>

- Fairnando Augusto, Y., Rachmadi, A., & Herlambang, A. D. (2019). Analisis Kesuksesan Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Bioskop M-Tix Cinema 21 Berdasarkan Perspektif Pengguna di Kota Malang Menggunakan Pendekatan Delone and McLean Success Model. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 7–12. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Haerani, E., & Rahmatulloh, A. (2021). Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 7(2), 01–10. <https://doi.org/10.33372/stn.v7i1.762>
- Hajizah, A. (2024). Penerapan User Experience Dalam Permodelan Sistem Informasi Keuangan. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 2(1). <https://doi.org/10.58602/itsecs.v2i1.88>
- Handayani, D., & Yuliana Putri, W. (2019). Sistem Informasi Reservasi Tiket Bioskop Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 12, 73–78. <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>
- Herawati, Y., Arianti, Y. M., Damerianta, S., & Mintarsih, N. (2022). Analisis User Experience Pada Tiktok Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 21(4). <https://doi.org/10.32409/jikstik.21.4.3108>
- Indriyana, S., Muthmainah, T. N., & Ridha, A. A. (2023). Analisis User Experience pada Platform LinkedIn Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7(2). <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No2.pp208-216>
- Made, N., Sviri, F. D., & Arlinayanti, K. D. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi di Era Global. *Jayapangus Press Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(3). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta>
- Muqoddas, A., Farantika Yogananti, A., & Bastian, H. (2020). Usability User Interface Desain pada Aplikasi Ecommerce. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 06(01), 73–82. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Ngurah Rangga Wiwesa. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Prof. Dr. Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*.

- Putu Lestara Permana, G., Ngurah Darma Paramartha, I. G., & Winda Juniari, I. A. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi E-Ticketing Bioskop (M-Tix) Dengan Dimensi Penerimaan Teknologi. *Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*.
- R. Nooriza. (2023). *EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI MOBILE CINEMA TICKETING DI INDONESIA MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*.
- Rao, R. A., & Setyadi, R. (2023). Analisis UX Pada Aplikasi SISMIOP Bapenda Kab. Pemalang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 1263–1271. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.816>
- Sabukunze, I. D., & Arakaza, A. (2021). User Experience Analysis on Mobile Application Design Using User Experience Questionnaire. *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)*, 4(1).
- Satya Fadzana, M., & Agus Diartono, D. (2024). Pengaruh User Experience (UX) Design Terhadap Kemudahan Pengguna dalam Menggunakan Aplikasi TIX ID. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(3), 2024. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Yosefanita, G., Hanggara, B. T., & Rokhmawati, R. I. (2022). ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI INVESTASI DENGAN MENGGUNAKAN UX CURVE (STUDI PADA BIBIT DAN AJAIB). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(7), 1589–1596. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202296749>