

PENGUNAAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)

DALAM ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI BIMA+

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

Dwi Aprillia Lestari

09031382025157

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGUNAAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

DALAM ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI BIMA+

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

Oleh:
DWI APRILLIA LESTARI
09031382025157

Pembimbing 1 : **Endang Lestari Ruskan, M.T.**
NIP. NIP. 197811172006042001

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
1979102010121003

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Aprillia Lestari
NIM : 09031382025157
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Penggunaan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam Analisis *User Experience* pada Aplikasi BIMA+

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



Palembang, Juni 2025



Dwi Aprillia Lestari

NIM. 09031382025157

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 13 Juni 2025

Nama : Dwi Aprillia Lestari

NIM : 09031382025157

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual

Judul : Penggunaan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)
dalam Analisis *User Experience* pada Aplikasi BIMA+

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Endang Lestari Ruskan, M.T
2. Ketua Penguji : Ahmad Rifai, M.T
3. Penguji 1 : Nabila Rizky Oktadini, M.T



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.

NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*“If you can’t fly then run, if you can’t run then walk, if you can’t walk then crawl,
but whatever you do you have to keep moving forward.”*

(Martin Luther King Jr.)

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Allah SWT
- Ayahanda dan ketiga saudara
tersayang
- Diri sendiri
- Sahabat dan teman seperjuangan
- Universitas Unsri

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas segala berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam Analisis *User Experience* pada Aplikasi BIMA+”. Laporan Tugas Akhir/Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Skripsi serta sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Pengigikan strata I pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Dalam proses penulisan Laporan Skripsi ini, penulis memperoleh banyak bimbingan, bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak hingga laporan ini terselesaikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. yang telah memberikan anugrah ilmu, rezeki, rahmat, nikmat kesempatan dan kesehatan sehingga penulis mampu melaksanakan skripsi dan menyelesaikan laporan skripsi ini;
2. Ayah dan ketiga saudara penulis, Diva, Dissa, dan Adji yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.
3. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Endang Lestari, M.T. selaku Dosen Pembimbing saya yang selalu memberikan saran dan arahan dalam pembuatan Laporan Skripsi ini.

6. Ibu Hardini Novianti, SE, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik saya selama perkuliahan di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
7. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu kepada penulis.
8. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu dalam hal administrasi sehingga penulis dapat menjalani laporan skripsi dengan lancar.
9. Anisa Soleha Pratama dan Putri Ela Citra Utami selaku teman seperjuangan yang telah membantu menyemangati saya dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.

Penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer dalam hal menambah wawasan dan ilmu pengetahuan. Penulis juga menyadari dalam Laporan Skripsi ini masih terdapat kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna.

Palembang, Juni 2025



Dwi Aprillia Lestari
NIM. 09031382025157

PENGUNAAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ) DALAM ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI BIMA+

Oleh

Dwi Aprillia Lestari 09031382025157

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat mendorong perusahaan telekomunikasi untuk menyediakan layanan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang optimal. BIMA+, sebagai aplikasi digital dari provider Tri Indonesia, menjadi salah satu sarana penting bagi pengguna untuk mengakses berbagai layanan dan fitur menarik. Aplikasi BIMA+ memiliki *rating* 4,6 di Play Store pada perangkat Android. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna terhadap aplikasi BIMA+ dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang menilai enam aspek utama yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi persepsi pengguna terhadap kualitas interaksi mereka dengan aplikasi. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara *online* kepada pengguna aktif BIMA+ dan diperoleh data yang dapat diolah sebanyak 102 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Attractiveness* (Daya Tarik) menerima nilai *good* (1.66), *efficiency* (Efisiensi) menerima nilai *good* (1.63), *perspicuity* (Kejelasan) menerima nilai *good* (1.75), *dependability* (Ketepatan) menerima nilai *above average* (1.44), *stimulation* (Stimulasi) menerima nilai *good* (1.40), dan *novelty* (Kebaruan) menerima nilai *above average* (0.97) hampir tidak memenuhi ketentuan rata-rata. Beberapa aspek masih memerlukan peningkatan, khususnya dalam aspek ketepatan dan kebaruan agar aplikasi BIMA+ lebih efektif digunakan.

Kata kunci : *User Experience*, BIMA+, UEQ, aplikasi digital, analisis pengalaman pengguna.

**ANALYSIS USER EXPERIENCE OF THE BIMA+APPLICATION
USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD**

By

Dwi Aprillia Lestari 09031382025157

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has encouraged telecommunication companies to provide services that are not only functional but also offer an optimal user experience. BIMA+, a digital application developed by Tri Indonesia, serves as a key platform for users to access various services and engaging features. The BIMA+ app holds a rating of 4.6 on Play Store of Android. This study aims to analyze the user experience of the BIMA+ application using the User Experience Questionnaire (UEQ) method, which evaluates six main aspects: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. This method is employed to identify users' perceptions regarding the quality of their interaction with the application. Data were collected through an online questionnaire distributed to active BIMA+ users, resulting in a total of 102 valid responses. The results indicate that Attractiveness received a good score (1.66), Efficiency scored good (1.63), Perspicuity scored good (1.75), Dependability scored above average (1.44), Stimulation scored good (1.40), and Novelty scored above average (0.97), though the latter approached the lower limit of the average range. Some aspects still require improvement, particularly in Dependability and Novelty, to enhance the overall effectiveness and user satisfaction of the BIMA+ application.

Keywords : *User Experience, BIMA+, UEQ, digital application, user perception analysis.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Aplikasi.....	6
2.1.2 <i>User Experience</i> (UX)	6
2.1.3 BIMA+.....	7
2.1.4 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	11
2.1.5 Kuesioner	13
2.1.6 Populasi	13
2.1.7 Sampel	14
2.2 Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Alur Penelitian	17
3.2 Studi Literatur	17
3.3 Menentukan masalah dan tujuan penelitian	17
3.3.1 Masalah Penelitian	18
3.3.2 Tujuan Penelitian	19

3.4	Menentukan Metode Penelitian.....	19
3.5	Menyusun Instrumen Penelitian.....	19
3.5.1	Memperkenalkan Kuesioner.....	19
3.5.2	Profil Responden	20
3.5.3	Pertanyaan Kuesioner	21
3.6	Menyebarkan Kuesioner	22
3.6.1	Populasi Penelitian	22
3.6.2	Teknik Pengambilan Sampel	23
3.6.3	Sampel Penelitian	23
3.7	Mengolah Data.....	24
3.8	Kesimpulan dan Saran	24
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1	Analisis Demografis	25
4.2	<i>Inconsistency Data</i>	29
4.3	Transformasi Data dan <i>Scale Mean Per Person</i>	35
4.4	Analisis Data <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	39
4.5	Analisis <i>Benchmark</i>	43
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA		46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Aplikasi BIMA+	7
Gambar 2.2 Tampilan Awal Aplikasi BIMA+.....	7
Gambar 2.3 Tampilan Halaman Awal Aplikasi BIMA+.....	8
Gambar 2.4 Halaman Awal Aplikasi BIMA+	9
Gambar 2.5 <i>Review</i> negatif BIMA+	11
Gambar 3.1 Alur Penelitian	17
Gambar 3.2 Perkenalan Kuesioner	20
Gambar 3.3 Profil Responden.....	20
Gambar 3.4 Pertanyaan pada Metode UEQ	21
Gambar 4.1 Jenis Kelamin Responden	25
Gambar 4.2 Usia Responden	26
Gambar 4.3 Pekerjaan Responden	26
Gambar 4.4 Asal Provinsi Responden.....	27
Gambar 4.5 Status Keaktifan Pengguna Responden	28
Gambar 4.6 Lama Penggunaan Aplikasi Responden	28
Gambar 4.7 Nilai <i>Mean</i> Tiap Item Pertanyaan.....	39
Gambar 4.8 Nilai <i>Mean</i> 6 Aspek UEQ	40
Gambar 4.9 Nilai <i>Mean</i> 3 Kategori UEQ.....	40
Gambar 4.10 Grafik <i>Benchmark</i>	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nilai dan Skala Transformasi Data.....	22
Tabel 4.1 <i>Inconsistency</i> Data sebelum dihapus.....	29
Tabel 4.2 <i>Inconsistency</i> Data sesudah dihapus.....	32
Tabel 4.3 Transformasi data.....	35
Tabel 4.4 <i>Scale mean per person</i>	37
Tabel 4.5 Standar Evaluasi UEQ	41
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Evaluasi 3 Kategori UEQ.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengantar Kuesioner	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 Surat Kesediaan Membimbing	F-1
Lampiran 7 Kartu Konsul	G-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa serba digital ini, perkembangan teknologi semakin meningkat cepat dan terus beradaptasi terutama dalam bidang media telekomunikasi. Media telekomunikasi saat ini banyak berfungsi sebagai alat untuk memperoleh informasi digital yang disampaikan melalui teknologi elektronik, seperti *smartphone* dan jaringan internet. Salah satu aksi nyata yang terlihat pada masyarakat adalah penggunaan berbagai macam ponsel pintar sebagai media utama dalam berkomunikasi (Muharir & Alamsyah, 2020). Masyarakat semakin menyadari pentingnya teknologi seiring dengan meningkatnya kebutuhan informasi tersebut sehingga makin banyak yang menggunakan jaringan internet, khususnya bagi penduduk Indonesia. Menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221,6 juta jiwa dari total 282,5 juta penduduk Indonesia pada tahun 2024. Sebagian besar masyarakat Indonesia memiliki akses terhadap internet setiap hari.

Hal ini menjadi faktor penting bagi perusahaan-perusahaan untuk meningkatkan layanan, memperluas jangkauan pasar, dan memasarkan produk mereka secara digital. Contoh perusahaan yang mengambil kesempatan untuk menciptakan inovasi tersebut adalah perusahaan telekomunikasi yang memiliki produk operator seluler, mereka melakukan pengembangan platform digital dan aplikasi berbasis *mobile* untuk mengoptimalkan layanan produk tersebut. Aplikasi berbasis *mobile* adalah aplikasi pada *smartphone*, yang menawarkan banyak kemudahan serta dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Oleh

sebab itu aplikasi berbasis *mobile* selalu jadi pilihan utama dalam sebuah *smartphone* di era saat ini (Ariq et al., 2022). Salah satu perusahaan penyedia aplikasi *mobile* untuk operator seluler di Indonesia yaitu PT Indosat Ooredoo Hutchison Tbk dengan Tri (3) sebagai satu dari beberapa produk operator seluler yang mereka miliki.

Tri (3) melakukan upaya untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pelayanan terbaik bagi para penggunanya dengan mengembangkan aplikasi berbasis *mobile* bernama BIMA+ yang menyediakan informasi tentang nomor telepon pengguna, sisa pulsa dan kuota internet, serta masa tenggang nomor telepon pengguna. Tidak hanya memberikan informasi, aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk membeli pulsa, paket kuota internet, dan menukarkan poin. Seiring dengan pesatnya perkembangan pada aplikasi BIMA+, semakin penting bagi tri untuk memastikan bahwa aplikasi yang mereka buat memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Pengalaman pengguna atau *user experience* (UX) adalah aspek penting dalam merancang aplikasi yang sukses. Pengalaman ini mencakup perasaan, persepsi, dan interaksi pengguna terhadap aplikasi yang digunakan. Pada aplikasi BIMA+ masih ditemukan kendala dan masalah yang dialami oleh penggunanya, beberapa diantaranya yaitu pengguna tidak bisa *login* ke aplikasi karena tidak mendapatkan kode OTP, aplikasi tiba tiba menutup dengan sendirinya (*force close*) pada saat sedang digunakan, gagal dalam pembelian paket kuota menggunakan pulsa, *error* dalam pembelian paket kuota karena pembayaran secara QRIS/via bank sudah berhasil namun paket kuota belum diterima, terjadinya *error* saat pengguna ingin melakukan transfer pulsa, tidak bisa menggunakan voucher dari

penukaran poin Bonstri atau voucher-nya hangus padahal poin pengguna sudah terpotong. Oleh karena itu, melakukan evaluasi terhadap UX aplikasi BIMA+ sangat penting untuk mengetahui sejauh mana aplikasi tersebut memberikan manfaat dan kenyamanan bagi penggunanya. Aplikasi BIMA+ mendapat banyak ulasan negatif di Play Store sehingga memiliki *rating* 4,6 pada perangkat Android.

Terdapat beberapa metode yang bisa diterapkan untuk menganalisis pengalaman pengguna yaitu, *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan alat pengukuran untuk menguji tingkat *usability* sebuah sistem dengan menggunakan skala Likert satu hingga lima yaitu 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju. Kemudian ada metode *Heuristic Evaluation* yang mengacu pada 12 poin penting dan sejumlah metode dimana seseorang dilatih dalam HCI, UX atau desain interaksi untuk melihat bagaimana hal itu sesuai dengan daftar prinsip, pedoman atau ‘heuristik’ untuk desain yang baik. Terdapat juga metode *Modulear Evaluation of Key Components of User Experience* (*meCUE Questionnaire*) berupa instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada sebuah *website* maupun aplikasi dengan rancangan kuesioner yang merujuk pada model CUE, yaitu mengumpulkan sejumlah teori dan memberikan persepsi kualitas yang berbeda antara instrumental maupun non-instrumental. Serta metode *User Experience Questionnaire* merupakan alat ukur yang dikembangkan untuk menilai kualitas pengalaman pengguna dengan menggunakan kriteria-kriteria yang jelas dan terstruktur. *User experience Questionnaire* adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengukur dengan cepat pengalaman pengguna yang dirasakan terhadap sebuah produk (Ciputra & Farisi, 2023). Melalui kuesioner UEQ, pengembang aplikasi dapat menerima *feedback* yang

komprehensif mengenai aspek-aspek UX, seperti efisiensi, kepercayaan, dan kepuasan pengguna.

Dari beberapa metode tersebut, penulis memilih metode *User Experience Questionnaire*, hal ini dikarenakan UEQ lebih mudah dan efektif untuk dilakukan dalam penelitian karena UEQ mempercepat penilaian pengalaman pengguna pada produk digital interaktif. Dengan kata lain, UEQ memberikan pengukuran terhadap unsur teknis maupun non-teknis yang berkaitan dengan emosi atau persepsi kepuasan pengguna. Pada metode UEQ pun tersedia template berupa alat analisis data untuk mengukur UX yang menggunakan format *excel*. *Attractiveness*, *pragmatic quality*, dan *hedonic quality* menjadikan UEQ lebih baik daripada alat lain karena kelengkapannya.

Dengan demikian, penulis memilih judul penelitian “Penggunaan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam Analisis *User Experience* pada Aplikasi BIMA+”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana hasil analisis *user experience* (UX) pada aplikasi BIMA+ menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat ditentukan tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis masalah yang terjadi dan berhubungan dengan *User Experience* (UX) pengguna aplikasi BIMA+ dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, akan bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan baru serta penulis mampu memahami tentang tingkat kepuasan *user experience* menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada suatu aplikasi.
2. Menambah pengetahuan dan informasi bagi pembaca, serta menjadi referensi untuk penelitian berikutnya.
3. Memberikan informasi berupa hasil analisis bagi PT Indosat Ooredoo Hutchison Tbk yang nantinya bisa menjadi rekomendasi perbaikan aplikasi BIMA+

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan penulis tetapkan pada penelitian ini yaitu data yang akan digunakan untuk menganalisis adalah data yang didapat dari metode kuesioner dan responden pengguna aplikasi BIMA+ yang telah menggunakan aplikasi tersebut minimal 3 bulan pada Android.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariq, Z., Carudin, & Apriade V. (2022). *Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(5), 6368-6369.
- Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). Profil Pengguna Internet Indonesia Tahun 2024. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- Astutik, V. W. (2025). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi WhatsApp dan LINE Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya. Universitas Sriwijaya, Fakultas Ilmu Komputer. Palembang: Jurusan Sistem Informasi. Skripsi tidak diterbitkan.
- Ciputra, H. C. S., Farisi, A. (2023). *Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Website Payoprint Menggunakan Metode UEQ*. MDP Student Conference 2023. E-ISSN: 2985-7406.
- D. M. Schrepp, *User Experience Questionnaire Handbook*. 2023.
- Fauzi, Moh. (2018). *Komputer Dan Internet*. Pamekasa-Madura: Duta Media
- Habibi, Roni & Karnovi, Riki. (2020). *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational Human Capital*. Bandung: Kreatif.
- Handayani, Lina. (2021, Juni 15). Pengaruh Internet dalam Kehidupan Sehari-hari. [Kumparan]. Tersedia : <https://kumparan.com/lina-handayani-1623726211522104468/pengaruh-internet-dalam-kehidupan-sehari-hari-1vwgMniLK3T>.
- Isabella, D. I. S., Martono, K. T. dan Eridani, D., 2020. *User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme*. Jurnal Komputer Terapan, 6(1), pp.1-12.

- Muharrir, M., & Alamsyah, N. (2020). *Pemanfaatan Mobile Push Notification Dalam Penyampaian Informasi Perkuliahan Mahasiswa Pada Fakultas Teknologi Informasi Berbasis Android*. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 111-118.
- Murdiono, R. A., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). *Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X, 2078-2085.
- Novitasari, S. F., Mursityo, Y. T., Rusydi, A. N. (2020). *Evaluasi Pengalaman Pengguna pada E-Commerce sociolla.com Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 1(2), 57-62.
- Putri, Amalia, dan Indriyanti, A. D. *Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation*. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)* 3.2 (2022): 49-59.
- Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). *Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer*. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 11–24.
- Ramadhan, M. G., Oktadini, N. R., Putra, P., Sevtiyuni, P. E., & Meiriza, A. (2023). *Analysis of User Experience on the MyPertamina Application using User Experience Questionnaire Method*. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 7(2), 176–186.
- Sabilatunnajah, Wijoyo S. H., Brata, K. C.. (2021). *Evaluasi Usability Dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Bima Plus Menggunakan Metode Usability Testing Dan User-Centered Design (UCD)*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN: 2548-964X, 2372-2380.

- 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.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I Komang dan I Kadek Surya Atmaja. (2020). *Instrument Penelitian*. Jombang: Mahameru Press.
- Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2021). *Analisis Sistem Informasi WEB LSP UAD Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. Methomika, 4(2), 173–178.
- Wibowo, R. Y. A., Wijoyo, S. H., dan Rokhmawati, 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)*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JPTIIK). 3(6), 5666–5673.