

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA  
APLIKASI OVO DAN LINKAJA MENGGUNAKAN METODE MECUE  
QUESTIONNAIRE**

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi  
Jenjang Sarjana



Oleh

**A.Wendi Saputra**  
**09031381823076**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
DESEMBER 2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA  
APLIKASI OVO DAN LINKAJA MENGGUNAKAN METODE  
MECUE QUESTIONNAIRE**

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

Oleh :

**A.WENDI SAPUTRA**      09031381823076

Mengetahui  
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



**Endang Lestari Ruskan, M.T.**  
NIP. 197811172006042001

Palembang, 26 Desember 2022  
Pembimbing,

**Pacu Putra, B.Cs., M.Cs.**  
NIP. 198912182013011201

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Saya benci setiap menit latihan, tapi saya berkata, 'Jangan berhenti. Menderita sekarang dan jalani sisa hidupmu sebagai seorang juara”*

**- Muhammad Ali-**

*Skripsi ini kupersembahkan kepada:*

- 1. Allah SWT*
- 2. Ibu dan Bapak*
- 3. Keluarga Besar ku*
- 4. Dosen Pembimbing Akademik ku*
- 5. Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji*
- 6. Teman dan sahabat seperjuangan*
- 7. Sistem Informasi 2018*
- 8. Almamater ku Universitas Sriwijaya*

## HALAMAN PERSETUJUAN

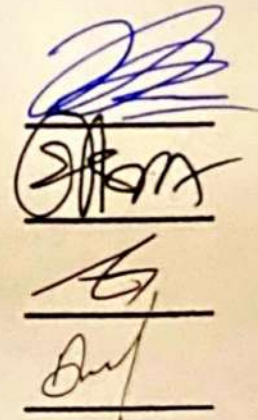
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 22 November 2022

Nama : A. WENDI SAPUTRA  
NIM : 09031381823076  
Judul : Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi  
OVO dan LinkAja Menggunakan Metode meCUE Questionnaire

Komisi Penguji :

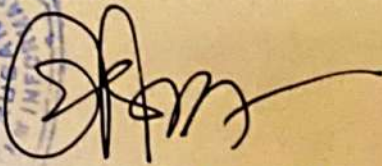
1. Pembimbing : Pacu Putra, B.Cs.,M.Cs
2. Ketua : Endang Lestari Ruskan, M.T.
3. Penguji 1 : Ali Bardadi,S.SI.,M.Kom.
4. Penguji 2 : Dedy Kurniawan, M.Sc.



Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



  
Endang Lestari Ruskan, M.T.  
NIP. 197811172006042001



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : A. WENDI SAPUTRA  
NIM : 09031381823076  
Prodi : Sistem Informasi Bilingual  
Judul Skripsi : Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada  
Aplikasi OVO dan LinkAja Menggunakan Metode mcCUE  
Questionnaire

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin* : 11%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/*plagiat*. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/*plagiat* dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

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



Palembang, 26 Desember 2022  
Penulis,



**A. WENDI SAPUTRA**  
**NIM.09031381823076**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur Penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan ridho, rahmat, rezeki, dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul **“ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI OVO DAN LINKAJA MENGGUNAKAN METODE MECUE QUESTIONNAIRE”** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama pembuatan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemukan hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat selesai. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Pacu Putra, B.Cs.,M.Cs. Selaku dosen Pembimbing yang selalu sabar dalam memimbing penulis, memberikan masukan serta ide yang membangun sehingga Tugas Akhir ini dapat di selesaikan.

5. Semua dosen dan staf pegawai Fakultas Ilmu Komuter Universitas Sriwijaya.
6. Sahabat dan teman terbaik yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan, doa, masukan dan saran yang di berikan kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang turut membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Hal ini dikarenakan kemampuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu segala masukan, kritik serta saran yang sifatnya membangun sangat diperlukan. Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Palembang,<sup>26</sup> Desember 2022

Penulis



A.WENDI SAPUTRA  
NIM.09031381823076

**Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi OVO dan  
LinkAja Menggunakan Metode meCUE Questionnaire**

**Oleh**

**A. WENDI SAPUTRA  
09031381823076**

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan pada setiap aspek kehidupan manusia, termasuk masalah keuangan. Dalam beberapa tahun terakhir, orang pasti sangat akrab dengan istilah dompet digital. Dompet digital merupakan aplikasi elektronik yang bisa digunakan untuk membayar transaksi secara online. Tanpa kartu serta tanpa uang tunai, pengguna hanya perlu membawa smartphone mereka. Ada banyak aplikasi dompet digital di Indonesia diantaranya yaitu OVO dan LinkAja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi OVO dan LinkAja menggunakan metode *meCUE Questionnaire*. *meCUE Questionnaire* terdiri dari 5 modul dan 10 instrumen dengan 34 item pernyataan yang akan di jawab oleh responden melalui kuisioner, sampel pada penelitian ini sejumlah 200 responden dengan kriteria yaitu pernah menggunakan dompet digital OVO dan LinkAja. Penelitian ini menghasilkan nilai rata-rata tertinggi untuk OVO adalah 6,24 (*usability*) dan nilai rata-rata terendah 2,97 (*negative emotions*), pada aplikasi LinkAja nilai rata-rata tertinggi adalah 5,89 (*Visual Aesthetics*), dan nilai rata-rata terendah 2,91 (*negative emotions*). Rata-rata untuk nilai keseluruhan adalah 4,3 untuk OVO dan 3,7 untuk LinkAja.

**Kata Kunci:** Pengalaman pengguna, aplikasi, *meCUE Questionnaire*



***Comparative Analysis of User Experience in the OVO and LinkAja Applications  
Using the meCUE Questionnaire Method***

***By***

**A. WENDI SAPUTRA  
09031381823076**

**ABSTRACT**

*Technological developments have brought changes to every aspect of human life, including financial matters. In recent years, people must be very familiar with the term digital wallet. A digital wallet is an electronic application that can be used to pay for transactions online. No card and no cash, users only need to bring their smartphone. There are many digital wallet applications in Indonesia, including OVO and LinkAja. The purpose of this study is to analyze the user experience of the OVO and LinkAja applications using the meCUE Questionnaire method. The meCUE Questionnaire consists of 5 modules and 10 instruments with 34 statement items that will be answered by respondents through questionnaires, the sample in this study is 200 respondents with the criteria that they have used OVO and LinkAja digital wallets. This study resulted in the highest average value for OVO is 6.24 (usability) and the lowest average value is 2.97 (negative emotions), in the LinkAja application the highest average value is 5.89 (Visual Aesthetics), and the lowest average value is 2.91 (negative emotions) . The average for the overall score is 4.3 for OVO and 3.7 for LinkAja OVO.*

***Keywords: User experience, application, meCUE Questionnaire***

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Dasar Teori .....	14
2.2.1 User Experience .....	14
2.2.2 OVO.....	14
2.2.3 LinkAja .....	15
2.2.4 meCUE Questionnaire .....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Tahapan Penelitian .....	20
3.2 Studi Literatur.....	20
3.3 Pengambilan Data.....	21
3.4 Pengolahan Data.....	22
3.5 Analisi Hasil .....	23
3.6 Kesimpulan Dan Saran .....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	24
4.1 Uji Validitas .....	24
4.2 Uji Reliabilitas.....	28

4.3 Hasil Analisis aplikasi OVO .....	33
4.3.1 Hasil Analisis Module I aplikasi OVO.....	34
4.3.2 Hasil Analisis Module II aplikasi OVO .....	35
4.3.3 Hasil Analisis Module III aplikasi OVO.....	36
4.3.4 Hasil Analisis Module IV aplikasi OVO.....	36
4.3.5 Hasil Analisis Module V aplikasi OVO .....	37
4.4 Hasil Analisis aplikasi LinkAja.....	38
4.4.1 Hasil Analisis Module I aplikasi LinkAja .....	38
4.4.2 Hasil Analisis Module II aplikasi LinkAja .....	39
4.4.3 Hasil Analisis Module III aplikasi LinkAja.....	40
4.4.4 Hasil Analisis Module IV aplikasi LinkAja .....	41
4.4.5 Hasil Analisis Module V aplikasi LinkAja.....	42
4.5 Hasil Perbandingan User Experience pada aplikasi OVO dan LinkAja ....	43
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>46</b>
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>A-1</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Penelitian Terdahulu.....	6
<b>Tabel 2. 2</b> Pernyataan meCUE Questionnaire versi Bahasa Indonesia.....	18
<b>Table 4. 1</b> Uji Validitas pernyataan OVO .....	24
<b>Table 4. 2</b> Uji Validitas pernyataan LinkAja.....	26
<b>Table 4. 3</b> Uji Relianlitas pernyataan OVO.....	29
<b>Table 4. 4</b> Uji Reabilitas Pernyataan LinkAja.....	31
<b>Table 4. 5</b> Hasil Perbandingan nilai indikator pengalaman pengguna aplikasi OVO dan LinkAja .....	43

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Screenshot Tampilan Aplikasi OVO .....	15
<b>Gambar 2. 2</b> Screenshot Tampilan Aplikasi LinkAja.....	16
<b>Gambar 2. 3</b> Module pada meCUE Questionnaire (Minge, n.d.).....	16
<b>Gambar 3. 1</b> Alur Tahap Penelitian .....	20
<b>Gambar 4. 1</b> Hasil analisis pengalaman pengguna module I aplikasi OVO. ....	34
<b>Gambar 4. 2</b> Hasil analisis pengalaman pengguna module II aplikasi OVO.....	35
<b>Gambar 4. 3</b> Hasil analisis pengalaman pengguna module III aplikasi OVO. ....	36
<b>Gambar 4. 4</b> Hasil analisis pengalaman pengguna module IV aplikasi OVO. ....	37
<b>Gambar 4. 5</b> Hasil analisis pengalaman pengguna module V aplikasi OVO. ....	38
<b>Gambar 4. 6</b> Hasil analisis pengalaman pengguna module I aplikasi LinkAja. ....	39
<b>Gambar 4. 7</b> Hasil analisis pengalaman pengguna module II aplikasi LinkAja. ....	40
<b>Gambar 4. 8</b> Hasil analisis pengalaman pengguna module III aplikasi LinkAja...	41
<b>Gambar 4. 9</b> Hasil analisis pengalaman pengguna module IV aplikasi LinkAja....	42
<b>Gambar 4. 10</b> Hasil analisis pengalaman pengguna module V aplikasi LinkAja...	42
<b>Gambar 4. 11</b> Gambar grafik perbandingan aplikasi OVO dan LinkAja.....	44



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Konsultasi Proposal Skripsi.....	A-1
Lampiran 2 Konsultasi Skripsi.....	A-2
Lampiran 3 Rekomendasi Sidang Komprehensif .....	B-1
Lampiran 4 Verifikasi Suliet.....	C-1
Lampiran 5 Hasil Turnitin.....	D-1
Lampiran 6 Kuisisioner pada Google Formulir.....	E-1
Lampiran 7 Data responden OVO.....	F-1
Lampiran 8 Data Responden LinkAja .....	F-2
Lampiran 9 Tangkapan layar Ovo.....	G-1
Lampiran 10 Tampilan Layar LinkAja .....	G-3
Lampiran 11 Uji Korelasi dan Cronbach's Alpha pernyataan OVO.....	H-1
Lampiran 12 Uji Korelasi dan Cronbach's Alpha Pernyataan LinkAja.....	H-6
Lampiran 13 Lampiran Form Revisi.....	I-1
Lampiran 14 Form Perubahan Judul .....	J-1

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi semakin bertumbuh secara pesat pada era globalisasi saat ini, semakin besar pemanfaatan teknologi informasi pada saat menunjang berbagai kegiatan yang orang lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung melalui kemampuan teknologi informasi yang dapat mengelola dan menyimpan data dan informasi secara cepat dan efisien. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk menggunakan teknologi informasi untuk menyelesaikan transaksi lebih cepat dan lebih efisien. Salah satu industri yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi adalah industri keuangan nilai jual beli secara elektronik ditambah dengan kemudahan berbelanja secara *online* tanpa harus keluar rumah sekalipun dengan memanfaatkan dompet digital. Dompet digital adalah aplikasi elektronik yang memungkinkan pengguna melakukan pembayaran dan transaksi secara online. Ada banyak aplikasi dompet digital di Indonesia diantaranya yaitu OVO dan LinkAja.

Aplikasi OVO sendiri merupakan aplikasi pembayaran serta transaksi *online* yang dikeluarkan oleh PT. Visionet International dan bekerja sama dengan Lippo Group, pada aplikasi dompet digital ini pengguna dapat mengumpulkan point pada setiap transaksi pembayaran dengan dompet digital OVO.

Aplikasi LinkAja merupakan aplikasi pembayaran dan transaksi secara *online* yang dikeluarkan oleh perusahaan PT. Fintek Karya Nusantara (Finarya) dan sudah terdaftar di Bank Indonesia. semenjak 21 Februari 2019, LinkAja menjadi alat pembayaran yang resmi diterapkan di beberapa SPBU. Bahkan memberi tawaran *chasback* apabila melakukan pembayaran melalui dompet digital LinkAja ketika mengisi bensin.

Berdasarkan survei yang di lakukan Momentum works mencatat, OVO sebagai aplikasi dompet digital yang paling sering dipakai di indonesia dengan pengguna aktif sebesar 20,8 juta sedangkan LinkAja mendapat pengguna aktif sebesar 7,2 juta (Momentum Works, 2021)

Bedasarkan dengan data di atas, penulis bermaksud ingin mengidentifikasi bagaimana hasil analisis dan perbandingan pengalaman pengguna dan mencari tahu apa yang menyebabkan pengguna aktif aplikasi LinkAja lebih sedikit dibandingkan aplikasi OVO.

Pada penelitian ini, pengumpul data dikerjakan melalui pemanfaatan instrumen dari *meCUE Questionnaire. Modular Evaluation of Key Components of User Experience* atau dipersingkat menjadi meCUE ini dikelompokkan menjadi 5 modul yang masing-masing berkenaan pada karakteristik persepsi kualitas produk *instrumental (usefulness dan usability)* persepsi kualitas produk *non-instrumental (visual aesthetics, status dan commitment)* emosi pengguna (*positif dan negatif*),konsekuensi (loyalitas pengguna akan sebuah produk dan keinginan akan penggunaan produk), dan mengenai penilaian totalitas atas produk .

Sejumlah penelitian yang sudah dikerjakan terkait penggunaan *meCUE Questionnaire* diantaranya, penelitian yang dikerjakan oleh (Minge et al., 2017) yang bertema *The meCUE Questionnaire. A Modular Tool for Measuring User Experience*, menyatakan *meCUE Questionnaire* mudah dan mampu mengevaluasi semua aspek yang terkait dengan pengalaman pengguna. Dibandingkan dengan metode lainnya seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang hanya menilai tanggapan pengguna mengenai sebuah produk dari aspek *pragmatic* dan *hedonic qualities* Sedangkan untuk menilai faktor *emotional* dan *verbal*, PANAS adalah kuesioner yang menyajikan penilaian pada bagian ini. Metode diatas memerlukan evaluasi gabungan Untuk memperoleh evaluasi *user experience* dari seluruh aspek, *meCUE Questionnaire* sangat cocok untuk dijadikan instrumen untuk menghitung seberapa baik *user Experience* pada sebuah produk. kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Hadi et al., 2019) yang berjudul *Evaluasi User Experience Menggunakan meCUE Questionnaire* (Studi yang bertema *Evaluasi User Experience Menggunakan meCUE Questionnaire* (Studi Kasus Pada Aplikasi Traveloka dan PegiPegi) menggambarkan bahwa metode *meCUE Questionnaire* ini adalah alat bantu pengujian pengalaman pengguna yang baik karena *meCUE Questionnaire* membahas seluruh komponen pokok *User Experience* secara serentak.

Berlandaskan deskripsi diatas, peneliti terdorong untuk mengerjakan tugas akhir yang berjudul **“Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi OVO Dan LinkAja Menggunakan Metode meCUE Questionnaire”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Menurut dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas. bisa disimpulkan beberapa poin permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis pengalaman pengguna melalui penerapan metode *meCUE questionnaire* versi bahasa indonesia pada aplikasi OVO dan LinkAja?
2. Bagaimana hasil perbandingan pengalaman pengguna dengan menerapkan metode *meCUE questionnaire* versi bahasa indonesiaia pada aplikasi OVO dan LinkAja?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan – batasan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Analisis perbandingan pengalaman pengguna dikerjakan melalui penerapan kuisisioner *meCUE (Modular Evaluation of key Components of User Experiecne)* yang sudah di ubah ke versi bahasa indonesia.
2. Versi *meCUE* yang dipakai dalam penelitian ini merupakan *meCUE* dengan versi 5 modul yaitu persepsi kualitas produk *instrumental (usefulness dan usability)*, persepsi kualitas produk *non-instrumental (visual aesthetics, status dan commitment)* emosi pengguna (*positif dan negatif*), konsekuensi (loyalitas pengguna akan sebuah produk dan keinginan akan penggunaan produk), dan mengenai penilaian totalitas atas produk.
3. Responden Pada penelitian ini adalah responden yang telah memakai aplikasi OVO dan LinkAja
4. Aplikasi yang menjadi objek penelitian adalah OVO dan LinkAja



#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui hasil analisis pengalaman pengguna memanfaatkan metode *meCUE questionnaire* versi bahasa Indonesia pada OVO dan LinkAja.
2. Untuk mengetahui hasil perbandingan pengalaman pengguna menggunakan metode *meCUE questionnaire* versi bahasa Indonesia pada aplikasi OVO dan LinkAja.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa mengetahui kekurangan dari aplikasi OVO dan LinkAja yang mana nantinya bisa menjadi pertimbangan untuk evaluasi oleh pihak aplikasi, sehingga dapat diperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

Binus University School of Computer Science. (2015). *Usability Vs User Experience*.

<https://socs.binus.ac.id/https://socs.binus.ac.id/2015/09/18/usability-vs-user-experience/>

Hadi, R. A. P. P., Az-zahra, H. M., & Wijoyo, S. H. (2019). Evaluasi User Experience Menggunakan meCUE Questionnaire (Studi Kasus Pada Aplikasi Traveloka Dan Pegipegi). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 3(3), 2335–2343.

Kindy, W. Al. (2019). *Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Snapchat dan Aplikasi Instagram Menggunakan User Persona dan Kuesioner meCUE*.

Mahlke, S., & Thüring, M. (2007). Studying antecedents of emotional experiences in interactive contexts. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 915–918. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240762>

Minge, Michael, Laura Riedel, and M. T. (2013). *Modulare Evaluation von Technik. Entwicklung und Validierung des meCUE Fragebogens zur Messung der User Experience*. Books.Google.Co.Id.

[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=y1\\_IAGAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA28&dq=Minge,+M.,+Riedel,+L.,+%26+Thüring,+M.+\(2013\).+Modulare+Evaluation+von+Technik.+Entwicklung+und+Validierung+des+meCUE+Fragebogens+zur+Messung+der+User+Experience.+Presented+at+th](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=y1_IAGAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA28&dq=Minge,+M.,+Riedel,+L.,+%26+Thüring,+M.+(2013).+Modulare+Evaluation+von+Technik.+Entwicklung+und+Validierung+des+meCUE+Fragebogens+zur+Messung+der+User+Experience.+Presented+at+th)

Minge, M. (n.d.). *meCUE 2.0*. [Http://Mecue.De/](http://Mecue.De/). Retrieved April 6, 2022, from <http://mecue.de/english/publications.html>

- Minge, M., Thüring, M., Wagner, I., & Kuhr, C. V. (2017). The meCUE questionnaire: A modular tool for measuring user experience. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 486(January), 115–128.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-319-41685-4\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-319-41685-4_11)
- Momentum Works. (2021). Blooming ecommerce in Indonesia, Part 2.1 : Ecosystem - Payment. *The Low Down*, July, 22.  
[https://thelowdown.momentum.asia/country\\_sector/blooming-ecommerce-in-indonesia-part-2-3/?option=2021-indonesia&code=12408#](https://thelowdown.momentum.asia/country_sector/blooming-ecommerce-in-indonesia-part-2-3/?option=2021-indonesia&code=12408#)
- Nalendra, A. R. A., Rosalinah, Y., Priadi, A., Subroto, I., Rahayuningsih, R., Lestari, R., Kusamandari, S., Yuliasari, R., Astuti, D., Latumahina, J., Purnomo, M. W., & Zede, V. A. (2021). *STATISTIKA SERI DASAR DENGAN SPSS*. Media Sains Indonesia.
- Nielsen, D. N. and J. (2016). *The Definition of User Experience (UX)*.  
Www.Nngroup.Com. <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>