

**PERBANDINGAN USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI
SHOPEEFOOD DRIVER, GOPARTNER, DAN GRAB DRIVER DENGAN
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi Bilingual
Jenjang Sarjana



Oleh

Fadilah Imam Iqtidar

NIM 09031381823068

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
DESEMBER 2022**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* (UX) APLIKASI
SHOPEEFOOD DRIVER, GO PARTNER DAN GRAB DRIVER
DENGAN MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE*
QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi



Bilingual Jenjang Sarjana

Oleh

Fadilah Imam Iqtidar

NIM 09031381823068

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,**



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

**Palembang, Desember 2022
Pembimbing I**



**Pacu Putra S. M.CS., CHFI
NIP.198912182015109101**

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Senin

Tanggal : 28 November 2022

Nama : Fadilah Imam Iqtidar

NIM : 09031381823068

Judul : Perbandingan *User Experience* (UX) Aplikasi Shopeefood Driver, Go Partner Dan Grab Driver Dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Pacu Putra Suarli, M.CS., CHFI.

2. Ketua : Yadi Utama, S.Kom., M.Kom.

3. Penguji 1 : Allsela Meiriza, S.Kom., M.T

4. Penguji 2 : Iman Saladin B Azhar, S.Kom. M.MSI.

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fadilah Imam Iqtidar
NIM : 09031381823068
Prodi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Perbandingan *User Experience* (UX) Aplikasi Shopeefood Driver, Go Partner Dan Grab Driver Dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin* : 5%

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, Desember 2022
Penulis,



Fadilah Imam Iqtidar
NIM.09031381823068

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 **“Perbandingan *User Experience* (UX) Aplikasi Shopeefood Driver, Go Partner Dan Grab Driver Dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)”** 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 selesaikan. 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 dan Pembimbing Akademik.
4. Bapak Pacu Putra Suarli, M.CS., CHFI. 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 Komputer 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, Desember 2022

Penulis



Fadilah Imam Iqtidar
NIM.0903138182368

**PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* (UX) APLIKASI
SHOPEEFOOD DRIVER, GOPARTNER DAN GRAB DRIVER
DENGAN MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE*
QUESTIONNAIRE (UEQ)**

Oleh

**Fadilah Imam Iqtidar
0903138182368**

ABSTRAK

Shopeefood Driver, Gopartner dan Grab Driver bersaing sebagai aplikasi yang bergerak di bidang pesan antar makanan *online* di Indonesia. Perusahaan penyedia jasa pesan antar makanan *online* perlu untuk meningkatkan performa produknya untuk terus unggul dalam persaingan industri *online*. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan meningkatkan *user experience* pengguna. Hal ini dikarenakan, *user experience* berpengaruh terhadap perilaku pengguna layanan *online*. Oleh karena itu, dibuatlah penelitian berupa perbandingan *user experience* pada aplikasi Shopeefood Driver, Gopartner Dan Grab Driver. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur *user experience* pengguna Shopeefood Driver, Gopartner dan Grab Driver. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner *UEQ* (*User experience Questionnaire*) secara online kepada 300 responden. Kemudian data diolah dengan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* untuk membandingkan penilaian *user experience* Shopeefood Driver, Gopartner dan Grab Driver. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah adanya perbedaan signifikan hasil penilaian *user experience* dari ketiga aplikasi dan Grab driver mendapatkan penilaian *user experience* yang lebih unggul daripada Gopartner dan Shopeefood Driver. Penelitian ini ditujukan kepada pihak Shopee, Gojek dan Grab sebagai bahan evaluasi *user experience* dari produk mereka.

Kata kunci: ShopeeFood Driver, Gopartner, Grab Driver, *User Experience Questionnaire*

COMPARISON OF USER EXPERIENCE (UX) IN SHOPEEFOOD DRIVER, GOPARTNER, AND GRAB DRIVER APPLICATIONS USING USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

By

Fadilah Imam Iqtidar
09031381823068

ABSTRACT

Shopeefood Driver, Gopartner and Grab Driver compete as applications engaged in online food delivery in Indonesia. Companies that provide online food delivery services need to improve the performance of their products to continue to excel in online industry competition. One way that can be done is to improve the user experience of its users. This is because user experience influences the behavior of online service users. Therefore, research was made in the form of a comparison of user experience on the Shopeefood Driver, Gopartner and Grab Driver applications. This study aims to measure the user experience of Shopeefood Driver, Gopartner and Grab Driver users. The data collection technique used was a quantitative method by distributing online UEQ (User experience Questionnaire) questionnaires to 300 respondents. Then the data is processed using the UEQ Data Analysis Tool to compare the user experience ratings of Shopeefood Driver, Gopartner and Grab Driver. The results obtained from this study are that there are significant differences in the results of the user experience assessment of the three applications and Grab drivers get a user experience rating that is superior to Gopartner and Shopeefood Driver. This research is aimed at Shopee, Gojek and Grab as material for evaluating the user experience of their products.

Keywords: *ShopeeFood Driver, Gopartner, Grab Driver, User Experience Questionnaire*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
2.2 User Interface (UI)	8
2.3 User Experience Questionnaire (UEQ)	9
2.4 Populasi dan Sampel.....	11
2.4.1 Populasi.....	11
2.4.2 Sampel	11
2.5 Teknik Pengambilan Sampel	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Objek Penelitian	15
3.2 Alur Penelitian	15
3.2.1 Studi Literatur.....	16
3.2.2 Penentuan Aspek Analisis	16
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data	16
3.3 Populasi dan Sampel.....	17
3.4 Pengolahan Data.....	20

3.4.1 Analisis dan Pembahasan	21
3.4.2 Kesimpulan dan Saran	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Skala Evaluasi	22
4.2 Uji Validitas.....	22
4.3 Uji Reliabilitas.....	28
4.4 Hasil Analisis <i>User Experience</i> Pengguna Shopeefood driver	30
4.4.1 Hasil Analisis <i>User Experience</i>	34
4.4.2 Hasil Analisis User ExperienceShopeefood Berdasarkan Usia.....	36
4.5 Hasil Analisis User ExperiencePengguna GoPartner.....	39
4.5.1 Hasil Analisis User Experience Gopartner Berdasarkan jenis Kelamin	42
4.5.2 Hasil Analisis User Experience Gopartner Berdasarkan Usia.....	44
4.6 Hasil Analisis <i>User Experience</i> Grab Driver	46
4.6.1 Hasil Analisis User ExperienceGrab Driver Berdasarkan jenis Kelamin	50
4.6.2 Hasil Analisis User Experience Grab berdasarkan Usia.....	51
4.7 Perbandingan Penilaian User Experience Shopeefood Driver, Gopartner,	
Grab Driver.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	10
Gambar 3. 1 alur penelitian.....	15
Gambar 4. 1 Visualisasi Evaluasi <i>User Experience</i> Pengguna Shopeefood	32
Gambar 4. 2 Visualisasi <i>User Experience</i> Shopeefood berdasarkan Jenis Kelamin	35
Gambar 4. 3 Visualisasi <i>User Experience</i> Shopeefood Berdasarkan Usia	37
Gambar 4. 4 Visualisasi Evaluasi <i>User Experience</i> Pengguna Gopartner	40
Gambar 4. 5 Visualisasi <i>User Experience</i> Gopartner berdasarkan Jenis Kelamin	42
Gambar 4. 6 Visualisasi Evaluasi <i>User Experience</i> Gopartner berdasarkan Usia	44
Gambar 4. 7 Visualisasi Evaluasi <i>User Experience</i> Pengguna Grab	47
Gambar 4. 8 Visualisasi <i>User Experience</i> Pengguna Grab Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Gambar 4. 9 Visualisasi <i>User Experience</i> Berdasarkan Usia.....	52
Gambar 4. 10 Grafik Perbandingan Penilaian <i>User Experience</i> Gopartner, Grab, dan Shopeefood.....	57
Gambar 4. 11 Grafik Perbandingan Penilaian <i>User Experience</i> Gopartner, Grab, dan Shopeefood Pengguna Perempuan	57
Gambar 4. 12 Grafik Perbandingan Penilaian <i>User Experience</i> Gopartner, Grab, dan Shopeefood Pengguna Laki-laki.....	57
Gambar 4. 14 Grafik Perbandingan Penilaian <i>User Experience</i> Gopartner, Grab, dan Shopeefood Pengguna Berusia 18-24 tahun.....	58
Gambar 4. 15 Grafik Perbandingan Penilaian <i>User Experience</i> Gopartner, Grab, dan Shopeefood Pengguna Laki-laki.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Kuesioner Shopee Food Driver.....	A-1
Lampiran 2 Hasil Kuesioner Go Partner	A-4
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Grab Driver	A-7
Lampiran 4 Hasil Transformasi Kuesioner ShopeeFood Driver.....	B-1
Lampiran 5 Hasil Transformasi Kuesioner Go Partner.....	B-4
Lampiran 6 Hasil Transformasi Kuesioner Grab Driver.....	B-7
Lampiran 7 Kuesioner Penelitian	C-1
Lampiran 8 Screenshot bukti penyebaran kuesioner	D-1
Lampiran 9 Form Revisi.....	E-1
Lampiran 10 Kartu Konsultasi Skripsi.....	F-1
Lampiran 11 Kartu Konsultasi Proposal Skripsi.....	F-2
Lampiran 12 Verifikasi Suliet.....	G-1
Lampiran 13 Pengecekan Similarity	H-1

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 skala dan nilai transformasi UEQ.....	20
Tabel 4.1 Keterangan Rata-rata Pada Hasil <i>UEQ Data Analys Tool</i>	22
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Attractiveness Shopeefood driver.....	23
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel Attractiveness Gopartner.....	23
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel Attractiveness Grab Driver.....	23
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Variabel Perspicuity Shopeefood Driver.....	24
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Variabel Perspicuity Gopartner.....	24
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Variabel Perspicuity Grab Driver.....	24
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Variabel Efficiency Shopeefood Driver.....	25
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Variabel Efficiency Gopartner.....	25
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Variabel Efficiency Grab Driver.....	25
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Variabel Dependability Shopeefood Driver.....	26
Tabel 4.12 Hasil Uji Validitas Variabel Dependability Gopartner.....	26
Tabel 4.13 Hasil Uji Validitas Variabel Dependability Grab Driver.....	26
Tabel 4.14 Hasil Uji Validitas Variabel Stimulation Shopeefood Driver.....	26
Tabel 4.15 Hasil Uji Validitas Variabel Stimulation Gopartner.....	27
Tabel 4.16 Hasil Uji Validitas Variabel Stimulation Grab Driver.....	27
Tabel 4.17 Hasil Uji Validitas Variabel Novelty Shopeefood Driver.....	27
Tabel 4.18 Hasil Uji Validitas Variabel Novelty Gopartner.....	28
Tabel 4.19 Hasil Uji Validitas Variabel Novelty Grab Driver.....	28
Tabel 4.20 Hasil Uji Reliabilitas Shopeefood Driver.....	29
Tabel 4.21 Hasil Uji Reliabilitas Gopartner.....	29
Tabel 4.22 Hasil Uji Reliabilitas Grab Driver.....	30
Tabel 4.23 Hasil Evaluasi Rata-rata User Experience Pengguna Shopeefood Secara Keseluhan.....	30
Tabel 4.24 Aspek Kualitas Pragmatis dan Hedonis.....	34
Tabel 4.25 Hasil Evaluasi Rata-rata User Experience Pengguna Gopartner secara Keseluruhan.....	39
Tabel 4.26 Hasil Evaluasi Rata-rata User Experience Pengguna Grab Secara.....	46
Tabel 4.27 Aspek Kualitas Pragmatis dan Hedonis.....	49
Tabel 4.28 Hasil Penilaian Perbandingan User experience Shopeefood Driver dan Gopartner.....	54
Tabel 4.29 Hasil Penilaian Perbandingan User experience Shopeefood Driver dan Grab Driver.....	55
Tabel 4.30 Hasil Penilaian Perbandingan User experience Gopartner dan Grab Driver.....	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan perusahaan pelayanan pesan-antar makanan di Indonesia semakin ketat. Fenomena tersebut terjadi saat Shopee memberikan sinyal peluncuran layanan pesan antar makanan di Indonesia. Seperti diketahui, pasar layanan pesan-antar makanan Indonesia didominasi oleh dua perusahaan besar, GrabFood dan GoFood.

ShopeeFood adalah fitur terbaru dari perusahaan *e-commerce* terkenal Shopee yang memungkinkan Anda untuk memesan makanan dan minuman secara online. PT Shopee Internasional Indonesia siap bersaing dengan perusahaan yang beroperasi serupa dengan Gofood dan Grabfood di aplikasi lain dan akan mulai beroperasi pada April 2020, menawarkan makanan cepat saji. Sedangkan Gofood adalah layanan pesan-antar makanan dan berupa fitur dari Go-Jek, aplikasi ojek online diluncurkan pada 8 April 2015. Dengan 3.000 mitra Go-Jek saat ini terdaftar, Gojek saat ini bekerja dengan hampir 100.000 restoran dan gerai makanan di seluruh Indonesia, serta memungkinkan pesanan dikirim dalam waktu satu jam. Sedangkan Grab Food tidak berbeda dengan Gofood adalah layanan pesan-antar makanan dan fitur dari Grab, aplikasi ojek *online* lainnya yakni Grab.

ShopeeFood Driver merupakan aplikasi mitra driver layanan pesan antar makanan dari fitur shopeeFood yang ada di aplikasi Shopee yang akan membantu *driver* untuk menerima pesanan dan mengantarkannya ke tempat tujuan. Sedangkan GoPartner merupakan aplikasi mitra driver layanan pesan antar makanan dari fitur Gofood yang ada di aplikasi Go-Jek yang akan memudahkan

para mitra driver dalam menerima dan mengantarkan pesanan ketempat tujuan. Sedangkan Grab Driver juga tidak jauh berbeda dengan Gopartner yang merupakan aplikasi mitra driver layanan pesan antar makanan online dari fitur Grab Food yang ada di aplikasi Grab yang membantu para *driver* untuk menerima pesanan dan mengantarkannya ketempat tujuan, Namun yang membedakan keduanya adalah pada jam bukanya, Grab food hanya buka mulai pukul 10 pagi hingga 24:00 malam. Hal ini berbeda dengan Gofood yang menawarkan layanan 24 jam tergantung pada kedai makanan yang masih buka. Selain itu para *driver* juga sering mengalami kendala ketika menggunakan aplikasi tersebut seperti lokasi yang tidak sesuai dengan lokasi pelanggan pembuat pesanan.

Berdasarkan pengalaman pengguna layanan pesan antar makanan online dengan masalah di atas, penulis ingin mengidentifikasi perbandingan Pengalaman Pengguna yang dialami mitra driver di 3 aplikasi yakni SopeeFood Driver, GoPartner dan Grab Driver.

Pada penelitian ini, penulis mendapatkan informasi data menggunakan kuesioner. Kuisisioner yang digunakan adalah *User Experience Quistionnaire* .

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan. Beberapa masalah bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penilaian pengalaman pengguna aplikasi ShopeeFood Driver?
2. Bagaimana penilaian pengalaman pengguna GoPartner
3. Bagaimana penilaian pengalaman pengguna aplikasi Grab Driver?
4. Bagaimana perbandingan pengalaman pengguna antara aplikasi

ShopeeFood Driver, GoPartner, dan Grab Driver?

1.3 Batasan Penelitian

Batasan – batasan dari penelitian meliputi :

1. Penelitian ini hanya mengkaji dan membandingkan layar menu aplikasi ShopeeFood Driver, GoPartner, dan Grab Driver yang melayani layanan pesan antar makanan online yang hanya beroperasi di wilayah kota Palembang.
2. Pada penelitian ini diperlukan responden untuk mengambil sample data yang dibutuhkan beserta kriteria yang sudah menggunakan aplikasi ShopeeFood Driver, GoPartner, dan Grab Driver.
3. Jumlah responden yang diperlukan untuk penelitian ini adalah 300, berdasarkan perhitungan rumus Slovin menggunakan ukuran sampel yang didapat dari total penduduk aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini ialah agar mengetahui perbandingan pragmatis dan hedonis dari pengalaman pengguna pada aplikasi ShopeeFood Driver, GoPartner, dan Grab Driver.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan teruntuk Shopee, Gojek dan Grab dalam hal pengalaman pengguna yang di alami oleh pengguna ShopeeFood Driver, Gopartner dan Grab Driver. Kedepannya, pihak Shopee, Gojek dan Grab akan bisa membuat kualitas produknya lebih baik, terutama user interface, tampilan menu dan pengalaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinegoro, A. L. T., Rokhmawati, R. I., & ... (2018). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3439>
- Agarina, M., Sutedi, S., & Karim, A. S. (2019). Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian 2019 IBI DARMAJAYA Bandar Lampung*, 1, 192–200.
- Audi, M., Rokhmawati, R. I., & Az-zahra, H. M. (2018). Analisis Aspek Usability dan User Experience Website dan Aplikasi Mobile Radio Streaming (Studi Pada Website dan Aplikasi Mobile Radio Prambors). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(12), 6391–6400.
- Hendra, S., & Miftahul, F. (2020). Analisis User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Stmik Palcomtech Palembang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer*, 60.
- Izabal, S. V., Aknuranda, I., & Az-zahra, H. M. (2018). Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(9), 3224–3232.

- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824443>
- 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 Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.25126/justsi.v1i2.9>
- Nurhayati, D., Az-zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3771–3780.
- Rafi', M. I. A. (2019). *LKP Perancangan User Interface Media Informasi Internal pada PT. Semen Indonesia*.
- Surahman, M., Widiyasono, N., & Gunawan, R. (2021). *Seri Sains dan Teknologi ANALISIS USABILITY DAN USER EXPERIENCE APLIKASI KONSULTASI KESEHATAN ON-LINE MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCAL EDAN USER P-ISSN 2477-3891 E-ISSN 2615-4765*. 7(1), 1–8.
- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020762763>
- Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). Pengukuran User Experience

Pada E- Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).*Jurnal Mantik Penusa*, 2(2), 146–151.