

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI ANDROID
HONDA E-CARE MENGGUNAKAN METODE USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI

Program Studi Sistem informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

SITI RAISAH ADILAH

NIM 09031381823110

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI BILINGUAL
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI ANDROID
HONDA E-CARE MENGGUNAKAN METODE USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI

**Program Studi Sistem Informasi Bilingual
Jenjang Sarjana**

Oleh:

Siti Raisah Adilah

09031381823110

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



Endang Lestari Ruskan, M. T
NIP.197811172006042001

Palembang,

Pembimbing I,



Allsela Meiriza, M.T
NIP.1671035305830008

HALAMAN PERSETUJUAN

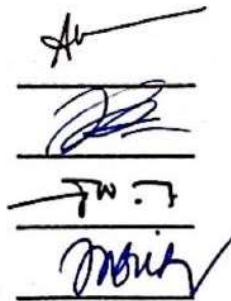
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 22 Desember 2022

Nama : Siti Raisah Adilah
NIM : 09031381823110
Judul : Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Android Honda E-Care Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Allsela Meiriza, S.Kom.,M.T.
2. Ketua : Pacu Putra Suarli, M.CS., CHFI..
3. Penguji 1 : Dwi Rosa Indah, S.T., M.T.
4. Penguji 2 : Nabila Rizky Oktadini, S.SI, M.T.



Handwritten signatures of the committee members, each on a horizontal line.

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Official stamp of Universitas Sriwijaya, Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi. A handwritten signature is written over the stamp.

Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Raisah Adilah
NIM : 09031381823110
Prodi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Android Honda E-Care Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin* : 14%

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, Januari 2023
Demulic

METERAI TEMPEL
2D 31AKX227616908
Siti Raisah Adilah
Nim 09031381823110

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

**“Tetaplah berjuang meski panas menghadang, demi
kesejukan menanti”**

- Bocah PRAMANSA-

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT
- ❖ Ibu dan Ayah
- ❖ Keluarga Besarku
- ❖ Dosen Pembimbing Akademik
- ❖ Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji
- ❖ Teman dan sahabat perjuangan
- ❖ Sistem Informasi 2018
- ❖ Almamater Universitas Sriwijaya

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI ANDROID
HONDA E-CARE MENGGUNAKAN METODE USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

Oleh

**Siti Raisah Adilah
09031381823110**

ABSTRAK

User experience menjadi perhatian karena kebutuhan pengguna semakin luas dan kompleks yang tidak hanya mengenai kebutuhan fungsional dan estetika saja. PT. Honda yang telah memanfaatkan teknologi informasi dan berusaha terus untuk mengembangkan teknologi informasi yang terkomputerisasi salah satunya aplikasi Honda E-Care pada android atau IOS berbasis mobile yang mempunyai sistem *booking service*. Keberhasilan dari sebuah sistem informasi dapat diperoleh dengan melakukan analisis kebutuhan pengguna yang berfokus kepada pengalaman pengguna. Adanya ulasan yang diberikan oleh pengguna pada aplikasi Honda E-Care yaitu respon positif dan respon negatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi atau mengetahui tingkat *user experience* pada aplikasi Honda E-Care dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dimana metode yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas aplikasi berdasarkan pengalaman dari pengguna saat menggunakan aplikasi. UEQ memiliki enam skala yaitu Daya Tarik (*attractiveness*), Kejelasan (*perspicuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*). Penelitian dilakukan terhadap 100 pengguna dari aplikasi Honda E-Care. Olah data dilakukan menggunakan UEQ Data Analysis Tool. Dari hasil *Benchmark*, terdapat satu variabel yang mendapat nilai evaluasi *Below Average* (dibawah rata-rata) yaitu variabel Daya Tarik (*Attractiveness*). Sedangkan variabel lainnya mendapat nilai evaluasi *Above Average* (diatas rata-rata) dan variabel Kebaruan (*Novelty*) mendapat nilai *Good* (Baik)

Kata Kunci : *User Experince, User Experince Questionnaire (UEQ), Aplikasi*

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP.197811172006042001

Palembang, 24 Januari 2023
Pembimbing



Allsela Meiriza, M.T
NIP.1671035305830008

EVALUATION OF USER EXPERIENCE IN ANDROID APPLICATIONS

HONDA E-CARE BY USING EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

By


Siti Raisah Adilah

09031381823110

ABSTRACT

User experience is a concern because user needs are increasingly broad and complex which are not only about functional and aesthetic needs. PT. Honda, which has utilized information technology and continues to strive to develop computerized information technology, one of which is the Honda E-Care application on mobile-based Android or IOS that has a booking service system. The success of an information system can be obtained by conducting a user needs analysis that focuses on user experience. There are reviews given by users on the Honda E-Care application, namely positive responses and negative responses. This research was conducted to evaluate or determine the level of user experience in the Honda E-Care application by using the User Experience Questionnaire (UEQ) method where the method used to evaluate the quality of the application is based on the experience of the user when using the application. UEQ has six scales namely attractiveness, clarity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The research was conducted on 100 users of the Honda E-Care application. Data processing was performed using the UEQ Data Analysis Tool. From the Benchmark results, there is one variable that gets a Below Average evaluation value, namely the Attractiveness variable. While the other variables get an evaluation value Above Average (above average) and the Novelty variable gets a Good value.

Keywords : User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), Application

Acknowledge by,
Head of Information System Department,

Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

Palembang, January 25th 2023
Supervisor,



Allsela Meiriza, M.T.
NIP.1671035305830008

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya, serta memberikan kekuatan dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsinya dengan judul **“Evaluasi User Experience pada Aplikasi Android Honda E- Care Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”**. Aplikasi dengan metode kuesioner pengalaman pengguna merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana ilmu komputer dari Universitas Sriwijaya di Fakultas Ilmu Komputer. Dalam penulisan skripsi ini, penulis akan berusaha semaksimal mungkin agar nantinya dapat memenuhi kebutuhan pembaca. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini yang jauh dari sempurna. Sebagai manusia biasa yang tidak terlepas dari kekurangan dan kesalahan, penulis mengharapkan kepada seluruh pembaca untuk memberikan saran dan kritik yang membangun guna memperlancar penelitian selanjutnya.

Banyak pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini dan tidak lepas dari dukungan dan dukungan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak atas dukungan dan keterlibatannya dalam membantu penulis menyelesaikan makalah ini. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya.:

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. Ibu Allsela Meiriza, M.T. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir serta Pembimbing Akademik yang selalu sabar dalam membimbing penulis, memberikan masukan serta ide yang membangun sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
5. Seluruh Staf Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Komputer yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan kepada penulis.
6. Teman-teman yang turut membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini. Akhir kata semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi untuk penelitian selanjutnya.

Serta semua pihak-pihak yang terlibat dengan penulis yang tidak bisa di sebutkan satu persatu. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan bagi peneliti selajutnya.

Palembang,
Penulis

Siti Raisah Adilah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.3 Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Honda E-Care.....	5
2.1.2 Fitur Aplikasi Honda E-Care	5
2.1.3 Definisi Evaluasi	7
2.1.4 Definisi User Experience	8
2.1.5 Metode User Experience Questionnaire (UEQ).....	9
2.2 Profil Organisasi	13
2.2.1 Sejarah Berdirinya PT. Honda Maju Motor Palembang	13
2.2.2 Visi PT. Honda Maju Motor	14
2.2.3 Misi Perusahaan	14
2.2.4 Strategi dalam Pengembangan dan Pemasaran	14
2.2.5 Struktur Organisasi	15
2.3 Penelitian Terdahulu.....	15
2.4 Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas	19
2.4.1 Uji Validitas	19
2.4.2 Uji Reliabilitas	20

2.5 Populasi dan Sampel	20
2.5.1 Populasi	20
2.5.2 Sampel.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Objek Penelitian	17
3.2 Tahapan Penelitian	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Karakteristik Responden	27
4.1.1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.....	27
4.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	28
4.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Mobil Pengguna.....	29
4.2 Analisis Hasil Kusioner.....	30
4.2.1 Hasil Kusioner.....	30
4.3 Hasil Transformasi Kuesioner.....	32
4.4 Analisis Data Penelitian	33
4.4.1 Uji Validitas	33
4.4.2 Uji Realibitas.....	36
4.5 Hasil Analisis User Experience Pengguna Aplikasi Honda E-Care.....	37
4.6 Pembahasan Hasil Analisis Data	45
4.7 Rekomendasi	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Fitur Honda E-Care.....	5
Gambar 2. 2 Struktur User Experience Questionnaire (Schrepp,UEQ,Handbook) ..	11
Gambar 2. 3 Item Pertanyaan UEQ Versi Indonesia	12
Gambar 2. 4 Struktur Organisasi PT. Honda Maju Motor	15
Tabel 3. 1 Indikator Penelitian.....	21
Tabel 3. 2 Proses Penyebaran Kusisioner.....	22
Gambar 4. 1 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	28
Gambar 4. 2 Diagram Responden Berdasarkan Usia	29
Gambar 4. 3 Diagram Responden Berdasarkan Mobil Pengguna	30
Gambar 4. 4 Cuplikan Hasil Transformasi Jawaban	33

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3. 1 Indikator Penelitian.....	21
Tabel 3. 2 Proses Penyebaran Kusioner.....	22
Tabel 4. 1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	27
Tabel 4. 2 Responden Berdasarkan Usia	28
Tabel 4. 3 Responden Berdasarkan Mobil Pengguna	29
Tabel 4. 4 Distribusi Jawaban Hasil Kuesioner	31
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validasi Variabel <i>Attractiveness</i>	34
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Perspiciuity</i>	34
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Efficiency</i>	35
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Efficiency</i>	35
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Stimulation</i>	36
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Novelty</i>	36
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas Pada Tiap Variabel.....	37
Tabel 4. 12 Keterangan Rata-rata Pada Hasil UEQ Data Analys Tool	38
Tabel 4. 13 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Attractiveness</i>	38
Tabel 4. 14 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Perspiciuity</i>	39
Tabel 4. 15 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Efficiency</i>	39
Tabel 4. 16 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Dependability</i>	40
Tabel 4. 17 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Stimulation</i>	41
Tabel 4. 18 Hasil Rata-Rata Variabel <i>Novelty</i>	41
Tabel 4. 19 Hasil Rata-rata Skala EUQ	42
Tabel 4. 20 Kualitas Pragmatis dan Kualitas Hedonis.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Kuesioner	A-1
Lampiran 2 Hasil Tranformasi Kusioner	A-6
Lampiran 3 Variable Attractiveness	B-1
Lampiran 4 Variable Perpicuity	B-2
Lampiran 5 Variable Efficiency.....	B-3
Lampiran 6 Variable Dependability.....	B-4
Lampiran 7 Variable Stimulation.....	B-5
Lampiran 8 Variable Novelty	B-6
Lampiran 9 Form Perbaikan Seminar Proposal	B-9
Lampiran 10 Kartu Konsultasi	B-10
Lampiran 11 Halaman Rekomendasi Sidang Komprehensif.....	B-12
Lampiran 12 Bukti Hasil Plagiarisme Turnitin.....	B-13
Lampiran 13 Surat Ket Similarity	B-15
Lampiran 14 Form Perbaikan Ujian Komprehensif.....	B-16

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Honda Maju Motor telah memanfaatkan teknologi informasi dan berusaha terus untuk mengembangkan teknologi informasi yang terkomputerisasi. Salah satunya aplikasi Honda E-Care pada android atau IOS berbasis mobile yang mempunyai sistem booking servis, informasi spesifikasi mobil honda, layanan darurat 24 jam, serta ada voucher untuk pelanggan di setiap event yang di adakan perusahaan. Aplikasi Honda E- Care yang diluncurkan pada tahun 2015 ini membantu konsumen memiliki akses mudah ke layanan Honda. Layanan pemesanan dapat dilakukan secara online dengan aplikasi Honda E-care, tidak hanya untuk memberitahukan jadwal perawatan rutin, tetapi juga untuk mengakses peta digital dan menggunakan aplikasi Honda E-Care untuk jarak terdekat dengan lokasi pengguna dan pengguna dapat menemukan dealer resmi Honda

Berdasarkan *Google Playstore*, jumlah perangkat yang *menginstall* mencapai lebih dari 100.000 sampai awal tahun 2022. Adanya ulasan respon baik dan respon buruk terkait penggunaan Aplikasi Honda E-care di *Playstore* memungkinkan ada perangkat yang *menguninstall* aplikasi Honda E-Care. Hal ini bisa menyebabkan pengguna tidak tertarik pada aplikasi Honda E-care untuk jangkapanjang dan lebih memilih ke sistem lama yaitu dengan *booking service* langsung ke *teller dealer* Honda. Hal tersebut bisa mempengaruhi visi, misi, dan strategi dalam pengembangan dan pemasaran pada perusahaan. Untuk mendapatkan hasil lengkap pengalaman penggunaan aplikasi Honda E-Care salah satunya adalah meng

evaluasi User Experience Aplikasi Honda E-Care menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

User Experience(UX) juga berfokus pada pengguna, kita dapat melihat respon positif pengguna terhadap sistem Emosi, perilaku dan nilai dari interaksi dengan sistem (Mustikaningtyas, Saputra, and Pinandito 2016). Evaluasi harus cepat dan mudah UEQ memiliki keunggulan luar biasa dibandingkan Framework System Usability Scale (SUS), SUPR-Q, dan SUMI, dimana UEQ memberikan gambaran yang komprehensif tentang pengalaman pengguna, mulai dari aspek kegunaan klasik (*classial usability*) hingga aspek pengalaman pengguna User Experience, serta di lengkapi dengan alat analisis untuk menginterpretasikan hasil evaluasi secara akurat (Santoso, Schrepp, Isal, Utomo 2016). Didalam metode UEQ ialah *Usefulness, Satisfaction, and Ease of use Questionnaire* ataupun disingkat UEQ ialah kuisisioner yang umum dikenakan dalam *Usability* Sistem Komputer. UEQ merupakan bagian dari uji usability tradisional mendapatkan kesan menyeluruh dari pengalaman pengguna UX dalam hal kegunaan dan pengalaman (Santoso, Schrepp, Isal, Utomo 2016). Dengan UEQ, Anda dapat dengan cepat menilai pengalaman pengguna produk interaktif (Sularsa and Prihatmanto 2015). Dengan kata lain, UEQ memberikan ukuran baik aspek teknis maupun non-teknis terkait persepsi pengguna terhadap emosi atau gairah User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan salah satu instrumen yang bisa digunakan untuk mengolah data dari survei yang terkait dengan user experience yang mudah untuk dijalankan, dipercaya, berdasar, dan dimanfaatkan untuk melakukan penilaian kualitas yang subjektif. User Experience Questionnaire (UEQ) berisi 6 aspek penilaian yaitu Daya Tarik (Attractiveness), Kejelasan

(Perspicuity), Efisiensi (Efficiency), Ketepatan (Dependability), Stimulasi (Stimulation), dan Kebaruan (Novelty) (Listiyah 2021). Dari latar belakang di atas, maka dilakukan evaluasi UX pada aplikasi E-care Honda menggunakan metode UEQ. Penulis melakukan penelitian yang berjudul :**“Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Android Honda E-Care Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”**

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, yaitu mengevaluasi pengalaman penggunaan aplikasi android Honda E-Care yang dapat menjadi rekomendasi pengembangan aplikasi untuk perusahaan yang akan digunakan oleh pengguna.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumbangan pemikiran dalam pengembangan Aplikasi Honda E-Care yang dapat direalisasikan oleh perusahaan untuk pengguna Aplikasi Honda E-Care.
2. Pengembangan kemampuan dan penguasaan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan Sistem Informasi

1.4 Batasan Masalah

Pembahasan dilakukan berdasarkan keterbatasan penelitian ini. Agar tidak melenceng dari tujuan yang ingin dicapai, maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Survei ini hanya menggunakan metode User Experience Survey (UEQ).
2. Penelitian dan pengambilan data di lakukan di PT. Honda Maju Motor

Group.

3. Responden penelitian ini adalah pengguna aplikasi Honda E-care yang melakukan Service di dealer resmi Honda Palembang
4. Hasil dari penelitian ini hanya sebatas evaluasi pada aplikasi Honda E-care

DAFTAR PUSTAKA

- Beaudouin-Lafon, Michel. 2006. "Human-Computer Interaction." *Interactive Computation: The New Paradigm* 227–54. doi: 10.1007/3-540-34874-3_10.
- Al Ghifari Hartzani. 2021. "Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital OVO Menggunakan Metode UEQ." 3(March):6.
- Henim, Silvana Rasio, and Rika Perdana Sari. 2020. "User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire." *Jurnal Komputer Terapan* 6(Vol. 6 No. 1 (2020)):69–78. doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- Indriana, Vira, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Wardani, and Niken Hendrakusma. 2019. "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Messenger Menggunakan Metode UX Curve (Studi Kasus Pada Aplikasi LINE Dan WhatsApp)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Dan Ilmu Komputer* 3(7):6526–37.
- Intanny, Vieka Aprilya, Inasari Widiyastuti, and Maria Dolorosa Kusuma Perdani. 2018. "Pengukuran Kebergunaan Dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza.Id." *Journal Pekommas* 3(2):117. doi: 10.30818/jpkm.2018.2030201.
- Listiyah, Alimatul. 2021. "User Experience Analysis of E-Learning UIN Malang with User Experience Questionnaire (UEQ) Method: Case Study of Students of Library and Information Science Departmen." *Proceedings of the*

International Conference on Green Technology 11(1):24. doi:

10.18860/icgt.v11i1.1397.

Mustikaningtyas, Bella Aulia, Mochamad Chandra Saputra, and Aryo Pinandito.

2016. "Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya Dengan Heuristic Evaluation." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 3(3):188. doi: 10.25126/jtiik.201633194.

Rauschenberger, Maria, Martin Schrepp, Manuel Perez-Cota, Siegfried Olschner,

and Jorg Thomaschewski. 2013. "Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to Use the User Experience Questionnaire (UEQ). Example: Spanish Language Version." *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence* 2(1):39. doi: 10.9781/ijimai.2013.215.

Santoso, Schrepp, Isal, Utomo, &. Priyogi. 2016. "Measuring User Experience of

the Student-Centered E-Learning Environment." *Journal of Educators Online* 13(1):1–79.

Sularsa, Anang, and Ary Setijadi Prihatmanto. 2015. "Evaluasi User Experiences

Produk IDigital Museum Dengan Menggunakan UEQ." *Jurnal Teknologi Informasi* 2(2):56–62.

Sylvia, Chatrine, Angela Angela, and Fandi Halim. 2021. "Evaluasi User

Experience Platform Video Communication Dengan User Experience Questionnaire (UEQ)." *Jurnal Media Informatika Budidarma* 5(4):1412. doi: 10.30865/mib.v5i4.3263.

Wijaya, I. Nyoman Saputra Wahyu, Putu Praba Santika, Ida Bagus Ary Indra

Iswara, and I. Nyoman Alit Arsana. 2021. "Analisis Dan Evaluasi

Pengalaman Pengguna PaTik Bali Dengan Metode User Experience

Questionnaire (UEQ)." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*

8(2):217. doi: 10.25126/jtiik.2020762763.

Wulandari, Irma Rofni, and Lilis Dwi Farida. 2018. "483-Article Text-1200-1-10-

20190201." 2(2):146–51.