



Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi *E-Wallet* Dana Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Evaluation of User Experience in the Dana E-Wallet Application Using the User Experience Questionnaire (UEQ) Method

Muthi Naufal¹

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi,
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

E-Mail: ¹12250312858@students.uin-suska.ac.id

Received 30 Januari 2024; Revised 10 April 2024; Accepted 05 Juni 2024
Corresponding Author: Muthi Naufal

ABSTRAK

Di era revolusi 4.0 kerap dikembangkannya produk-produk digital yang membuat masyarakat menjalani kesehariannya melakukan transaksi pembayaran menjadi lebih mudah, cepat, praktis, dan tanpa tunai dengan menggunakan aplikasi *e-wallet* yang memiliki banyak varian aplikasi, salah satunya adalah aplikasi DANA. Namun dalam ulasan yang terdapat pada App Store, beberapa pengguna aplikasi DANA mengeluhkan kendala yang mereka alami ketika menjalankan aplikasi seperti dalam melakukan proses transaksi berjalan dengan lambat dan rumit. Perlunya mengetahui tingkat kepuasan pengguna aplikasi agar memberikan solusi terhadap aplikasi DANA untuk meningkatkan performa aplikasinya, dilakukannya evaluasi *user experience*. Salah satu model metode untuk pengukuran terhadap *user experience* dan akan digunakan pada penelitian ini yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian ini menghasilkan pengukuran pada tiap aspek seperti *Attractiveness* (2,506), *Perspiciuity* (2,358), *Efficiency* (2,292), *Dependability* (2,150), *Stimulation* (2,208), *Novelty* (2,158). Berdasarkan hasil penelitian tersebut *user experience* yang dialami pengguna Dana dikatakan sangat baik dan diharapkan dapat mempertahankan hasil yang ada. Aplikasi DANA sudah sangat baik diharapkan dapat mempertahankan hasil yang ada.

Kata Kunci: Dompet Digital, Pengalaman Pengguna, *User Experience Questionnaire*, *User Experience Questionnaire Data Analysis Tools*

ABSTRACT

In the era of Industry 4.0, various digital products have been developed that make it easier, faster, more practical, and cashless for people to carry out their daily payment transactions using e-wallet applications with many variant applications, one of which is the DANA application. However, in the reviews found on the App Store, some DANA application users have complained about the problems they experience when running the application, such as the transaction process being slow and complicated. To determine the level of user satisfaction with the application so that a solution can be provided to the DANA application to improve its performance, a user experience evaluation was conducted. One of the method models for measuring user experience that will be used in this study is the User Experience Questionnaire (UEQ). This study produces measurements on each aspect such as Attractiveness (2.506), Perspicuity (2.358), Efficiency (2.292), Dependability (2.150), Stimulation (2.208), Novelty (2.158). Based on the results of this study, the user experience experienced by DANA users is said to be very good and it is hoped that the existing results can be maintained. The DANA application is already very good and it is hoped that the existing results can be maintained.

Keyword: Digital Wallet, User Experience, *User Experience Questionnaire*, *User Experience Questionnaire Data Analysis Tools*

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi digital pada era revolusi 4.0 kerap menghadirkan produk-produk digital baru yang membuat masyarakat menjadi lebih mudah dalam melakukan transaksi sehari-hari secara cepat dan praktis. Di era digital saat ini, Masyarakat telah mulai menggunakan metode transaksi secara mobile, atau lebih dikenal dengan istilah *e-wallet* di era teknologi modern [1]. Penerapan mobile payment

merupakan salah satu alternatif metode pembayaran untuk mengakomodasi masyarakat yang belum memiliki akses ke sistem pembayaran dan layanan keuangan Indonesia [2].

E-Wallet adalah aplikasi atau layanan dompet elektronik yang dirancang untuk membuat transaksi lebih mudah bagi masyarakat [3]. Dompet digital juga dapat digunakan melalui smartphone secara online tanpa menggunakan uang kertas atau logam tunai, tanpa kartu kredit, dan dalam bentuk aplikasi elektronik [4]. Pada saat ini e-wallet DANA adalah salah satu dompet digital baru di Indonesia. Didirikan oleh Elang Sejahtera Mandiri, anak usahanya PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) dan kongsi bersama Ant Financial, *e-wallet* DANA pertama kali diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018. Aplikasi *e-wallet* DANA dirancang untuk membuat transaksi nontunai dan non kartu secara digital, cepat, dan praktis. Pada tahun 2021, DANA memiliki 45 juta pengguna baru, mencapai total 95 juta pengguna [5].

Pengalaman pengguna sangat penting untuk menentukan seberapa banyak pengguna menggunakan aplikasi [6]. Pengalaman pengguna juga dapat dijadikan tolak ukur untuk menunjukkan kegagalan suatu aplikasi perangkat lunak berdasarkan kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut [7]. Keberadaan *User Experience* bukan tentang bagaimana produk itu bekerja, melainkan bagaimana cara agar produk dapat digunakan dengan mudah, dan dapat dipahami oleh pengguna [8]. Membangun *User Experience* dalam sebuah prinsip penilaian menentukan tingkat kepuasan sendiri dalam penilaian *User Experience* berupa kepuasan, kenyamanan akan sebuah jasa, produk dan lainnya [9].

Dengan adanya berbagai macam masalah dan keluhan terkait Dana, maka perlu dilakukan evaluasi *user experience* agar Dana dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Salah satu model metode untuk pengukuran terhadap *user experience* dan akan digunakan pada penelitian ini yaitu User Experience Questionnaire (UEQ). Metode UEQ dipilih karena kemampuannya untuk mengukur pengalaman pengguna suatu aplikasi melalui kuesioner yang terdiri dari 26 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam 6 skala pengukuran [10]. UEQ sering digunakan sebagai bagian dari usability testing untuk mendapatkan data kuantitatif yang menunjukkan kesan beberapa peserta yang berhubungan dengan pengalaman mereka saat menggunakan suatu produk [11]. Sesuai dengan tujuan utamanya, UEQ merupakan salah satu metode pengukuran *user experience* yang dinilai cukup mudah dan efisien untuk digunakan [12]. Selain itu, UEQ juga menyediakan template dalam format excel berupa *Data Analysis Tool* yang dapat membantu pengguna dalam mengukur pengalaman pengguna [8].

Kuisisioner pada *tools* UEQ memiliki atribut pasangan yang bertolak belakang secara valid dan dapat menunjang suatu produk yang dalam tahap penelitian. Item lingkaran (*checkpoint*) yang ada di antara atribut memiliki hubungan gradasi antar pasangan atribut yang bertolak belakang. Responden dapat dengan mudah memilih lingkaran (*checkpoint*) yang memiliki nilai yang sesuai dengan pengalaman mereka pada saat menggunakan suatu sistem. Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan kajian pustaka dengan meninjau penelitian sebelumnya seperti seperti jurnal yang memiliki cakupan pembahasan yang sama dengan penelitian ini yaitu mengenai evaluasi *user experience* menggunakan UEQ dan metode lain sebagai pembandingan tujuannya yaitu agar penulis memiliki acuan dalam melakukan penelitian ini.

Penelitian pertama yaitu tahun 2021 oleh Putu Praba Santika, I Nyoman Alit Arsana, I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, dan Ida Bagus Ary Indra Iswara tentang analisis dan evaluasi *user experience* PaTik Bali yang di latar belakang karena banyaknya perangkat yang melakukan uninstall, yaitu sebanyak 82.000 perangkat dari 89.000 perangkat yang terinstall [13]. Penelitian telah dilakukan Ricco Anjasmara Putra Pratama Hadi, Hanifah Muslimah Az-zahra dan Satrio Hadi Wijoyo pada tahun 2019 yang berjudul "Evaluasi *User Experience* Menggunakan meCUE Questionnaire (Studi Kasus Pada Aplikasi Traveloka Dan Pegipegi)" hasilnya menunjukkan bahwa pengguna memberikan penilaian yang lebih baik terhadap *user experience* pada aplikasi Traveloka daripada Pegipegi, namun metode kuesioner ini masih menggunakan bahasa Inggris dalam pengaplikasiannya sehingga perlu diubahnya ke dalam bahasa Indonesia [14]. Penelitian berikutnya oleh Syattya Permata Anugrah, Retno Indah Rokhmawati dan Satrio Hadi Wijoyo pada tahun 2020 yang berjudul "Perbandingan Usability Learning Management System Edmodo dan Google Classroom Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan UEQ (Studi Kasus: SMKN 3 Malang)", temuan itu menunjukkan bahwa LMS Edmodo mendapat penilaian yang lebih baik dalam hal *user experience* dibandingkan Google Classroom [15].

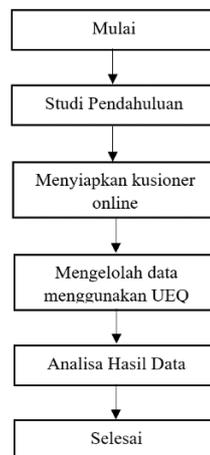
Dengan menggunakan metode UEQ penelitian ini memperoleh kesimpulan hasil yaitu alasan pengguna melakukan uninstall bukan disebabkan karena *user experience* yang buruk karena dari semua hasil analisa memperoleh penilaian yang baik [16]. Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan metodologi UEQ untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna aplikasi Dana sehubungan dengan layanan yang diberikan dan untuk memahami bagaimana pengalaman pengguna aplikasi dompet digital Dana dapat ditingkatkan.

2. METODE DAN BAHAN

2.1 Tahapan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, yaitu dengan menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data yang terdiri dari pernyataan responden dalam bentuk data. Kuesioner

terdiri dari instrumen UEQ untuk menentukan aspek-aspek pengalaman pengguna terhadap aplikasi Dana. Tahapan penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Studi Pendahuluan : Pada tahapan awal, dilakukan pencarian data yang ingin diteliti dengan melalui studi pustaka dengan mempelajari berbagai artikel, jurnal, buku, ataupun laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin Dipecahkan.
2. Menyiapkan kusioner online : Tahapan Selanjutnya dibuatlah beberapa pertanyaan-pertanyaan berupa kuesioner online yang dibuat menggunakan google form yang diperlukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan didalam penelitian ini.
3. Mengelolah data menggunakan UEQ : Tahapan ketiga mengolah data menggunakan UEQ, mengolah data pada tahapan ini menggunakan excel yang sudah didapat dari website UEQ.
4. Analisa hasil data : Tahapan ini dapat menganalisis hasil data penelitian yang didapatkan hasil pengolahan pada UEQ [17].

2.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Responden pada penelitian ini yaitu seluruh pengguna Aplikasi dompet digital Dana yaitu. Pada penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan teknik Simple Random Sampling, dengan minimal 30 orang sebagai responden. Teknik Simple Random Sampling dilakukan secara acak oleh tiap anggota populasi.

2.3 Pengumpulan Data Menggunakan UEQ

Kuesioner UEQ atau *User Experience Questionnaire* merupakan kuesioner yang hasilnya dapat digunakan dalam usability testing untuk mengukur tingkat *user experience* suatu produk dengan cepat. UEQ dapat diunduh di www.ueq-online.org. Terdapat 6 skala dengan total 26 elemen yang dikategorikan berdasarkan skala-skala pengukuran yang terdapat pada UEQ. Skala *User Experience* dalam kuesioner, yaitu [18]:

1. *Attractiveness* (Daya tarik): Daya tarik suatu produk dalam persepsi keseluruhannya. Misal: bagus atau jelek, atraktif atau tidak atraktif.
2. *Efficiency* (Efisiensi): Kecepatan pengguna menyelesaikan tugas. Misal: cepat atau lambat, praktis atau tidakpraktis.
3. *Perspiciuity* (Kejelasan): Kemudahan penggunaan suatu produk. Misal: mudah dipahami atau sulit dipahami.
4. *Dependability* (Ketepatan): Dapatkah interaksi dikontrol oleh pengguna? Misal: dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi, mendukung atau menghalangi.
5. *Stimulation* (Stimulasi): Sejauh mana pengguna termotivasi untuk menggunakan produk. Misal: bermanfaat atau kurang bermanfaat, menarik atau tidak menarik.
6. *Novelty* (Kebaruan): Apakah desain produk inovatif dan kreatif? Apakah produk mampu mendapatkan perhatian pengguna? Seberapa kreatif atau besar kebaruan dari produk [19].

Proses evaluasi menggunakan UEQ dimulai dari responden diminta untuk menggunakan aplikasi *e-wallet* Dana dan mencoba semua fitur yang ada, hal ini dilakukan agar pengguna mendapatkan umpan balik yang baik dari hasil UEQ yang akurat[20]. Pengguna dapat mengisi UEQ sesuai dengan apa yang mereka rasakan ketika menggunakan aplikasi, baik dari dalam segi fungsi, warna, jenis tulisan, tata letak, dan yang lainnya. Setelah menggunakan aplikasi, pengguna diminta untuk mengisi kuesioner UEQ melalui form yang

telah diberikan kepada pengguna dimana pengisian kuesioner diarahkan sesuai dengan ketentuan UEQ yakni tidak selamanya poin 7 merupakan nilai paling tinggi pada kuesioner ini. Pada penelitian ini pengukuran *user experience* dilakukan dengan menggunakan kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 pertanyaan dan digolongkan menjadi 6 faktor yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*).

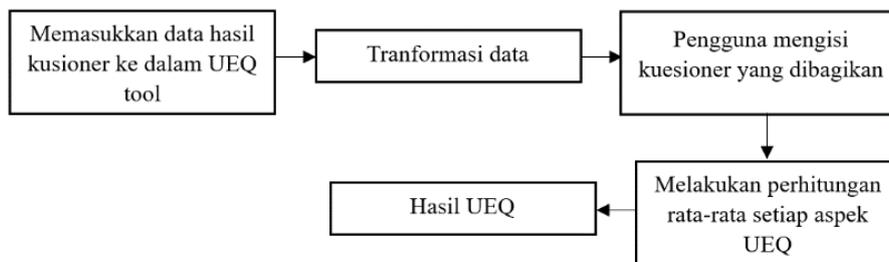
	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggenirakan	14						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan	15						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

Gambar 2. Pernyataan UEQ

Data yang telah dikumpulkan dari responden kemudian dimasukkan kedalam UEQ tool data analysis dan dijadikan sebagai nilai masukan untuk menghitung nilai pengalaman pengguna dari Dana.

2.4 Pengolahan Data dan Analisis

Pengolahan data yang diperoleh dari responden selanjutnya diolah menggunakan UEQ tools. Hasil pengolahan dari data kemudian dianalisa untuk memperoleh informasi mengenai *user experience* dari Dana. Proses pengolahan data dapat dilihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Proses pengolahan data UEQ

Selanjutnya dilakukan analisis dan pembahasan dari hasil pengumpulan data kuesioner UEQ yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahapan ini akan dijabarkan hasil dari kuesioner UEQ, selanjutnya akan dilakukan perbandingan dari hasil kuesioner UEQ pada kedua aplikasi. Pengambilan kesimpulan dilakukan setelah semua tahapan-tahapan dalam penelitian selesai dilakukan

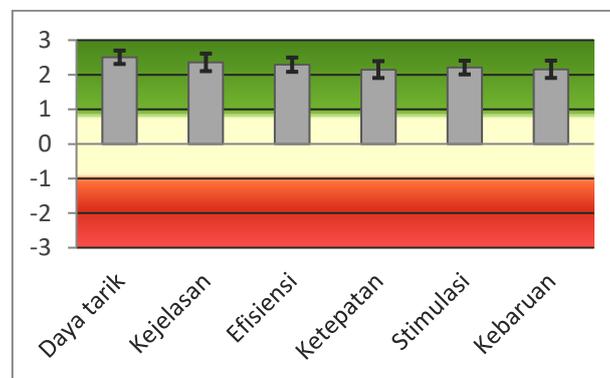
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis *user experience* pada Dana dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui google form kepada mahasiswa UIN Suska Riau yang menggunakan aplikasi tersebut. Secara keseluruhan, kuesioner diisi oleh 30 responden yang kemudian data dari kuesioner tersebut dimasukkan kedalam tabel UEQ data analysis. Setelah itu, selanjutnya dilakukan transformasi dengan menghitung nilai yang diperoleh dari kuesioner UEQ dikurangi dengan 4 dan diperoleh nilai positif atau negative dari setiap item UEQ. Nilai +3 merupakan nilai positif tertinggi dan -3 merupakan nilai negative terendah. Hasil transformasi data kemudian diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata untuk setiap aspek UEQ.

Table 1. Hasil UEQ

Aspek UX	Nilai skala UEQ
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	2,506
Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>)	2,358
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	2,292
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	2,150
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	2,208
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	2,158

Berdasarkan hasil pengolahan pada tabel 1, tertinggi diperoleh di aspek Daya Tarik (*Attractiveness*) dengan nilai 2,506. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Dana memberikan kenyamanan serta daya tarik bagi pengguna. Interaksi dengan aplikasi Dana cukup baik dan dapat dikendalikan oleh pengguna, hal ini berdasarkan aspek *dependability* yang memperoleh nilai 2,150. Aspek efisiensi memperoleh impresi positif, hal ini menunjukkan pengguna dapat menyelesaikan transaksi dengan cepat ketika menggunakan aplikasi Dana. Aspek kejelasan menunjukkan nilai 2,358 yang berarti aplikasi Dana dapat mudah dipahami dan dipelajari karena faktor kejelasan dan kemudahan mendapatkan nilai positif. Hasil untuk aspek stimulasi adalah 2,208 hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Dana bermanfaat bagi pengguna dan memotivasi pengguna untuk menggunakannya. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa hasil evaluasi untuk seluruh aspek memiliki nilai yang positif, dimana seluruh aspek UX mendapatkan nilai skor diatas 0,8. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata impresi >0,8 merupakan evaluasi positif.

**Gambar 4.** Grafik Hasil Pengujian UEQ

Setiap bar pada gambar 4 menunjukkan bahwa setiap skala memiliki nilai mean yang berada pada zona hijau yang berarti bahwa responden memiliki impresi positif terkait pengalaman penggunaan Dana. Selain itu, pada bar yang mewakili setiap skala, terdapat garis yang berada pada tengah bar yang mewakili nilai confidence interval pada setiap skala (*error bar*). Adapun nilai error bar dapat dilihat pada kolom confidence dalam tabel 2.

Tabel 2. Nilai Confidence Interval*Confidence intervals (P=0,05) per scale*

Scale	Mean	Std. Dev.	N	Confidence	Interval
Daya tarik	2,506	0,554	30	0,195	2,700
Kejelasan	2,358	0,709	30	2,105	2,612
Efisiensi	2,292	0,576	30	2,085	2,498
Ketepatan	2,150	0,678	30	1,907	2,393
Stimulasi	2,208	0,554	30	2,010	2,406
Kebaruan	2,158	0,699	30	1,908	2,409

Berdasarkan pada Tabel 2 yaitu tentang nilai interval untuk setiap skala pengujian mengatakan bahwa rata-rata pengujian tertinggi diperoleh pada aspek Daya tarik sebanyak 2,700 yang berarti berdasarkan respons pengguna sistem dinyatakan tepat digunakan.

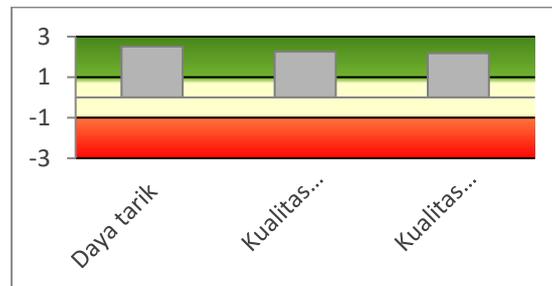
Keenam skala tersebut dapat diolah untuk mengetahui Kualitas Pragmatic dan Hedonic dari aplikasi yang dievaluasi. Kualitas pragmatic terdiri dari kejelasan, efisiensi, dan ketepatan. Stimulasi dan kebaruan menjadi bagian dari kualitas hedonic. Penilaian untuk daya tarik, kualitas pragmatic, dan hedonic dapat dilihat pada Tabel 3.

Dari ketiga kualitas tersebut, daya tarik memiliki nilai yang tertinggi. Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat nilai yang dimiliki daya tarik berkisar 2,51 yang sudah termasuk sangat baik. Kemudian disusul

dengan kualitas hedonis dan pragmatis dengan nilai 2,27 dan 2,128. Untuk memperjelas hal tersebut, maka dibuatkan grafik yang ditunjukkan pada gambar 5.

Tabel 3. Kualitas Pragmatic dan Hedonic

Pragmatic and Hedonic	
Daya tarik	2,51
Kualitas Pragmatis	2,27
Kualitas Hedonis	2,18



Gambar 5. Diagram Kualitas Pragmatic dan Hedonic

Gambar 5 menunjukkan penilaian yang diberikan untuk daya tarik, kualitas pragmatic, dan hedonis. Semua penilaian memberikan hasil dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram batang. Puncak dari masing-masing diagram berada pada area yang berwarna hijau muda menggambarkan penilaian yang baik, sedangkan hijau tua menggambarkan penilaian yang sangat baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisa yang dihasilkan pada bagian pembahasan dapat diberikan suatu kesimpulan. Dari 26 item pertanyaan UEQ dikelompokkan menjadi enam kelas. Penilaian dari keenam kelas tersebut memiliki penilaian yang baik. Hasil analisa untuk kualitas pragmatic dan hedonis pun memiliki penilaian yang baik. Dan analisa benchmark juga memberikan nilai baik. Berdasarkan hal tersebut *user experience* yang dialami pengguna Dana dikatakan sangat baik dan diharapkan dapat mempertahankan hasil yang ada. Aplikasi Dana sudah sangat baik diharapkan dapat mempertahankan hasil yang ada.

REFERENSI

- [1] N. A. Ningtyas and A. Meiriza, "Penerapan Metode System Usability Scale Dalam Mengevaluasi User Experience Aplikasi DANA," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 10, no. 2, p. 667, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i2.6083.
- [2] Y. Hermawan and P. P. Pratama, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Dompot Digital X Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Apl. Bisnis Kesatuan*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2024, doi: 10.37641/jabkes.v4i1.2529.
- [3] N. D. Abrilia and T. Sudarwanto, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya," *J. Pendidik. Tata Niaga*, vol. 8, no. 3, pp. 1006–1012, 2020.
- [4] W. A. Bimo, "PENILAIAN PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL SAAT PANDEMI Covid-19.," *Monet. J. Keuang. dan Perbank.*, vol. 9, no. 2, p. 37, 2021, doi: 10.32832/moneter.v9i2.5827.
- [5] P. Kesuma and N. Nurbaiti, "Minat Menggunakan E-Wallet Dana Di Kalangan Mahasiswa Di Kota Medan," *Jesya*, vol. 6, no. 1, pp. 694–703, 2023, doi: 10.36778/jesya.v6i1.979.
- [6] A. D. Nariswari, A. Faroqi, and T. L. M. Suryanto, "Evaluasi User Experience Aplikasi Digital Banking Jenius Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 13, no. 1, p. 574, 2024, doi: 10.35889/jutisi.v13i1.1756.
- [7] S. R. Henim and R. P. Sari, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- [8] M. Shafa Salam, A. Putra Kharisma, and M. Tri Ananta, "Perancangan User Experience Sistem Pengolahan Data Koperasi Simpan Pinjam pada Perusahaan TKBM Surabaya menggunakan Metode User-Centered Design," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 19–31, 2024, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] R. Umar, A. Z. Ifani, F. I. Ammatulloh, and M. Anggriani, "Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq)," *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputisasi Akunt.*, vol. 4, no. 2, pp. 173–178, 2021, doi: 10.46880/jmika.vol4no2.pp173-178.

-
- [10] G. P. Calista and M. R. Sanjaya, "The Indonesian Journal of Computer Science," vol. 13, no. 4, pp. 6655–6667, 2024.
- [11] N. Gardenia Ameniar, H. Prastawa, and Z. F. Rosyada, "EVALUASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) DAN PENERAPAN KANSEI ENGINEERING PADA APLIKASI CINEPOLIS CINEMAS INDONESIA Title: Evaluation of User Experience Using User Experience Questionnaire (UEQ) Method and the Application of Kansei Engineering on Cinepolis Cinemas Indonesia," *J. Teknol. dan Rekayasa*, 2023.
- [12] B. H. Harjono and N. Setiyawati, "Evaluasi Value Proposition Dan Perceived Value Aplikasi E-Wallet Menggunakan Ux Honeycomb, Ux Questionnaire, Dan System Usability Scale (Studi Kasus: Ovo, Dana, Dan Shopeepay)," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 7, no. 3, pp. 969–980, 2022, doi: 10.29100/jupi.v7i3.3159.
- [13] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 217–226, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [14] R. Anjasmara, P. P. Hadi, H. Muslimah Az-Zahra, and S. H. Wijoyo, "Evaluasi User Experience Menggunakan meCUE Questionnaire (Studi Kasus Pada Aplikasi Traveloka Dan Pegipegi)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 2335–2343, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4715>
- [15] S. P. Anugrah, R. I. Rokhmawati, and S. H. Wijoyo, "Perbandingan Usability Learning Management System Edmodo dan Google Classroom Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: SMKN 3 Malang)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 4, pp. 1056–1063, 2020.
- [16] R. Ayunda Agustina and M. Azrino Gustalika, "Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. Vol 3, no. 4, pp. 323–331, 2022.
- [17] S. Putro, K. Kusriani, and M. P. Kurniawan, "Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul," *Creat. Inf. Technol. J.*, vol. 6, no. 1, p. 27, 2020, doi: 10.24076/citec.2019v6i1.242.
- [18] F. K. Dewi and M. Ariyanti, "Perbandingan User Experience Aplikasi Digital Wallet (Pengguna Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja) Pada Mahasiswa Bandung," *J. Manaj. Teknol.*, vol. 19, no. 2, pp. 111–129, 2020, doi: 10.12695/jmt.2020.19.2.1.
- [19] F. D. N. Annisa, J. N. U. Jaya, and S. Surmiati, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 3, pp. 242–251, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i3.1527.
- [20] F. Halim, H. Handoko, and S. H. Marpaung, "Penilaian User Experience Fiori Bussim Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq) Dan Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Pembelajaran Matakuliah Sertifikasi Sap," *Sebatik*, vol. 24, no. 1, pp. 102–112, 2020, doi: 10.46984/sebatik.v24i1.921.