

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2020). *FinTech E-Commerce Payment Application User Experience Analysis during COVID-19 Pandemic*. 7(2), 265–278. <https://doi.org/10.15294/sji.v7i2.26056>
- Aditama, G., Soedijono, B., & Muhammad, A. H. (2023). Pengukuran User Experience Penggunaan Krappyak-U Menggunakan Framework User Experience Questionnaire Plus. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1284–1290. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6725>
- Adnyana, I. M. D. M. (2021). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Alam, A. R. S., Rahmawita, M., Megawati, M., & Fronita, M. (2024). Analisis Perbandingan Kualitas Aplikasi E-Wallet Berdasarkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Metode User Experience Questioner (UEQ). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 7(2), 506–519. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v7i2.39006>
- Ali Ibrahim, Onkky Alexander, Ken Ditha Tania, Pacu Putra, & Allsela Meiriza. (2023). Assessing User Experience and Usability in the OVO Application: Utilizing the User Experience Questionnaire and System Usability Scale for Evaluation. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 7(4), 953–963. <https://doi.org/10.29207/resti.v7i4.5137>
- Angela, L., & Erandaru, E. (2022). STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/UX di ARYANNA. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 10.
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. L. A. (2021). Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado the Influence of Brand Image, Promotion and Service Quality on Consumer Purchase Decisions on Tokopedia E-Commerce in Manado. *Jurnal EMBA*, 9(2), 663–674.
- Anifa, F., Anisa, A., Fadhila, N., & Prawira, I. F. A. (2020). Tingkat Kemudahan dan Manfaat pada Penggunaan Layanan Go-Pay bagi Minat Pengguna di Indonesia. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 37–49. <https://doi.org/10.35138/organum.v3i1.75>
- Annisa, F. D. N., Jaya, J. N. U., & Surmiati, S. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(3), 242–251. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i3.1527>
- Bank Indonesia. (2020). *Mengenal Financial Teknologi*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Danuarta, G. L. N., & Darma, G. S. (2019). Determinants of Using Go-Pay and its Impact on Net Benefits. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 4(11), 173–184. www.ijisrt.com
- Elisurya, S., Muslimah Az-Zahra, H., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4327–4332. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5193>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>

- Fadlil, A., Umar, R., & Juliansyah, F. (2022). Klasifikasi Loyalitas Pengguna Data Alumni Pada Forlap Dikti Menggunakan Metode Net Promotore Score. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(3), 740. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i3.4363>
- Fauziyah, A., Sakinah, Z. A., Mariyanto, & Juansah, D. E. (2023). INSTRUMEN TES DAN NON TES PADA PENELITIAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6538–6548.
- Febrianugrah, D. (2024). *ANALISIS KUALITAS WEBSITE SIPADUKO DINAS KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE WEBQUAL 4.0*. Jambi University.
- Felita, N., & Taslim, W. S. (2022). Analisis Perbandingan Persepsi Konsumen Pengguna E-Wallet OVO dan GOPAY di Pontianak. *OBIS Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 4(1), 19.
- Firdha, N., Damira, Fitri, R., Selaras, G. H., & Saputra, I. G. N. (2021). Studi Literatur Tentang Peningkatan Kompetensi Belajar Peserta Didik Melalui Kegiatan Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Lesson Study. *Prosiding SEMNAS BIO, 01*, 1005–1013.
- Fitriani, C. W. (2023). *Pemerintah Kota Jambi Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)*.
- Gilang Ramadhan. (2023). *Evaluasi Usability Pada Aplikasi Talent Menggunakan System Usability Scale (Sus) Di Astra Credit Companies Jambi*. Universitas Jambi.
- Ginangjar, R., Supriadi, F., Junaedi, D. I., & Agustino, B. (2024). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Office Desa Di Kecamatan Cibugel Menggunakan User Experience Questionnaire Evaluation of User Experience in Village E-Office Applications in Cibugel District Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Informatika, Multimedia Dan Teknik (JIMT)*, 1(1), 1–7.
- GoPay. (2023). *Apa itu GoPay?* GoPay. <https://gopay.co.id/bantuan/tentang-gopay/apa-itu-gopay>
- Harjono, B. H., & Setiyawati, N. (2022). 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 Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 969–980. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.3159>
- Hartzani, A. G. (2021). *Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital Ovo Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Herdjuno, R., & Kusumo, P. (2022). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Universitas Islam Indonesia*, 4(1).
- Hikmah, A., & Nurlinda, R. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA: *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(3), 1395–1406. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i3.3785>
- Husin, H., Balafif, S., & Ardianto, E. T. (2023). Analisis User Experience pada Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Sumabawa dengan Heuristic Evaluation. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 5(1), 30–39. <https://doi.org/10.37148/bios.v5i1.86>
- Hussein, S. (2024). *ANALISIS CLUSTER KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP*

APLIKASI WHATSAPP MENGGUNAKAN ALGORITMA K-MEANS. Universitas Jambi.

- InsightAsia. (2023). *GoPay: largest market share and the strongest consumer loyalty*. Insight Asia. <https://insightasia.com/gopay-largest-market-share-and-the-strongest-consumer-loyalty/>
- Irfan, A. M. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Harga Dan Fasilitas Yang Diberikan Kenari Waterpark Bontang Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan. *Al-Infag: Jurnal Ekonomi Islam*, 9(2), 82. <https://doi.org/10.32507/ajei.v9i2.451>
- Juniantari, N. K. R., & Putra, I. N. T. A. (2021). Analisis Sistem Informasi Dpmptsp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 4(1), 31–37. <https://doi.org/10.33387/jiko.v4i1.2379>
- Kaban, E., Candra Brata, K., & Hendra Brata, A. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3281–3290.
- Kesuma, D. P. (2020). Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 1(2), 212–222. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v1i2.518>
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i3.1356>
- Kumalasari, R. A. D., & Tolle, H. (2024). Usability Evaluation pada Aplikasi Taspen Otentikasi Berbasis System Usability Scale: Studi Kasus pada Pensiunan PNS. *JSHP: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 8(2), 103–116. <https://doi.org/10.32487/jshp.v8i2.2098>
- Kurniawati, E., & Indah Ratnasari, C. (2023). Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *Journal Automata - Universitas Islam Indonesia*, 4(2), 63–72. www.fit.uii.ac.id.
- Larasati, I. (2020). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 4(1), 68. <https://doi.org/10.24912/computatio.v4i1.6689>
- Liwandouw, J. G., Yunus, A., & Saharaeni, Y. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Maxim Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Kharisma Tech*, 19(1), 39–52.
- Maghfiroh, N., & Palupi, G. S. (2023). Analisis Pengaruh Variabel Keterjangkauan Teknologi Informasi dalam Live Streaming Shopping Tiktok pada Minat Pembelian. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 4(4), 26–36. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/55805%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Mahardika, M. D., & Putra, I. N. T. A. (2025). EVALUASI USER EXPERIENCE PADA SISTEM INFORMASI APLIKASI BELANJA ONLINE TITIPKU MENGGUNAKAN METODE SUS. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 6840–6844.

- Manik, V. (2020). *Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) Dan Usability Testing*. UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA.
- Melgis, S. 'Abqoriyyah. (2023). *EVALUASI IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKADEMIK (SIKAD) MENGGUNAKAN MODEL DELONE AND MCLEAN IS SUCCESS MODEL (STUDI KASUS: INSTITUT AGAMA ISLAM NUSANTARA BATANGHARI)* [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/57829/>
- Muhammad Rifqi Adli, Wahyudin, & Bahri, S. (2024). Evaluasi User Experience Pada Pengguna Aplikasi Maxim Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 10(2), 171–177. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Nasution, A. R. S. (2021). Identifikasi Permasalahan Penelitian. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 13–19. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.21>
- Ningtyas, N. A., & Meiriza, A. (2023). Penerapan Metode System Usability Scale Dalam Mengevaluasi User Experience Aplikasi DANA. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 10(2), 667. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i2.6083>
- Norman, D., & Nielsen, J. (1998). *The Definition of User Experience (UX)*. <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Novitasari, T. A., Kristanto, S. P., & Hakim, L. (2024). Evaluasi User Experience Aplikasi Prospect Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 15(1), 113. <https://doi.org/10.36448/jsit.v15i1.3635>
- Nugroho, A. W., & Supriyadi. (2023). Analisis User Experience Pada Website Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Mahasiswa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 7(1), 399–407.
- Olivia, A. (2022). *Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Peduli Lindungi Menggunakan Metode System Usability Scale Dan Heuristic Evaluation*. Jambi.
- Permata Putra, G., & Al Azam, M. N. (2023). Analisis Usability Dan User Experience Pada Aplikasi Musea Ar Dengan Metode System Usability Scale Dan User Experience Questionnaire. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 2063–2070. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.7043>
- Putra, I. N. T. A., Djani, V. T., & Fariani. (2023). *Analisis User Experience Pada E-Wallet Gopay Menggunakan Metode System Usability Scale*. 6(3), 294–300.
- Putra, I. N. T. A., Sudipa, I. G. I., Sukerthi, N. M. S. D., & Yuniawati, N. P. (2023). Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 3(1), 49–57. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2391>
- Raka Putra, R., Yasirandi, R., & Qusyairi, M. M. (2024). Evaluation of Travel App's Usability Using the System Usability Scale Method. *Scientific Journal of Informatics*, 11(2), 439–450. <https://doi.org/10.15294/sji.v11i2.4509>
- Ramadhan, D. W. (2019). PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 139. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i2.977>
- Rinaldy Leonard, V., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). Perancangan Ulang Ui/Ux Pada Website Lelangyuk Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *Jtriste*, 9(1), 31–45. <https://doi.org/10.55645/jtriste.v9i1.362>

- Sa'adah, P., Wibowo, G. W. N., & Kusumodestoni, R. H. (2024). Analisis Kegunaan Aplikasi GoPay Berdasarkan Metode System Usability Scale. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 533–542. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13726>
- Sahril, Ardiansyah, R., Wirdayanti, Angreni, D. S., & Yudhaswana, Y. (2024). Penggabungan metode system usability scale dan user experience questionnaire untuk evaluasi usability sistem informasi mbkm universitas tadulako dengan pendekatan user experience. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 9(4), 2372–2385.
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sauro, J. (2011). *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)*. Measuring U. <https://measuringu.com/sus/>
- Schrepp, M. (2019). User Experience Questionnaire Handbook. URL: https://www.researchgate.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2. (Accessed: 02.02.2017), 1–16. www.ueq-online.org
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- Ufaira, N., Dewi, R., & Az-Zahra, H. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembuatan Konten Tiktok untuk Marketing Produk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 899–908.
- Wahyuni, M. (2020). *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Olah Data Manual dan SPSS versi 25*. Bintang Pustaka Madani.
- Wijaya, H. O. L., & Armanto, A. (2022). User Experience Penggunaan Google Classroom Dengan Metode Usability Testing Dan Ueq. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 14(2), 102–111. <https://doi.org/10.32767/jti.v14i2.1841>