

**ANALISIS *DESIGN USER INTERFACE* APLIKASI
TIX ID MENGGUNAKAN METODE
HEURISTIC EVALUATION**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

MOCHAMAD CHEPY SUDERRA

12190071

**Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Nusa Mandiri
Jakarta
2024**

LEMBAR PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselasaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesan.
2. Adikku yang telah menjadi curahan hatiku, yang telah memberiku semangat, aku sayang kalian.
3. Niken dan Adit, teman-temanku yang selalu setia dan memberikan semangat
4. Dosen dan guru-guru yg senantiasa memberi ilmu

Doa, bimbingan, bantuan, dan motivasi yang kalian berikan semua amat penulis rasakan manfaatnya. Penulis juga menyadari tidak bisa membalas kebaikan kalian semua. Semoga skripsi ini bermanfaat dan membawa kebaikan bagi diri pribadi penulis maupun pembaca. *Allahumma Aamiin.*

Tanpa mereka,

Saya dan karya ini tak pernah ada

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mochamad Chepy Suderra

NIM : 12190071

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi

Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul "*Analisis Design User Interface Aplikasi TIX ID menggunakan Metode Heuristic Evaluation*", adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Nusa Mandiri dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 31 Juli 2024
Yang menyatakan,



Mochamad Chepy Suderra

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Mochamad Chepy Suderra

NIM : 12190071

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi

Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan izin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul : **"Analisis Design User Interface Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode Heuristic Evaluation"**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 31 Juli 2024
Yang menyatakan,



Mochamad Chepy Suderra

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Mochamad Chepy Suderra
NIM : 12190071
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisis Design User Interface Aplikasi TIX ID menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 16 Agustus 2024

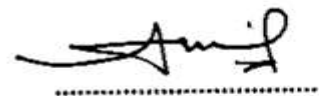
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Herman Kuswanto, M.Kom.



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Ruhul Amin, M.Kom.



Penguji II : Fitra Septia Nugraha, M.Kom.



LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Analisis Design User Interface Aplikasi TIX ID menggunakan Metode Heuristic Evaluation**” adalah hasil karya tulis asli MOCHAMAD CHEPY SUDERRA dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : MOCHAMAD CHEPY SUDERRA
Alamat : Vila Gading Harapan Blok K6 No. 6 Kel. Bahagia, Kec.
Babelan, Kab. Bekasi, Jawa Barat 17510
No. Telp : 087877702310
Email : chepysuderra123@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil sebagai berikut, ***"Analisis Design User Interface Aplikasi TIX ID menggunakan Metode Heuristic Evaluation"***.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

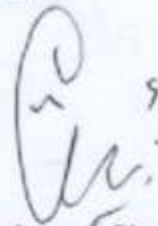
1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri
5. Bapak Herman Kuswanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi
6. Bapak Muhammad Qomaruddin, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Akademik
7. Bapak/Ibu dosen Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan bahan yang diperlukan
8. Staff/Karyawan/dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
9. Orang tua tercinta yang telah memberi dukungan moral maupun spiritual
10. Sahabat-sahabat yang selalu memberi dukungan
11. Rekan-rekan mahasiswa kelas 12.8B.11

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulis dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 31 Juli 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mochamad Chepy Suderra', with a stylized flourish at the end.

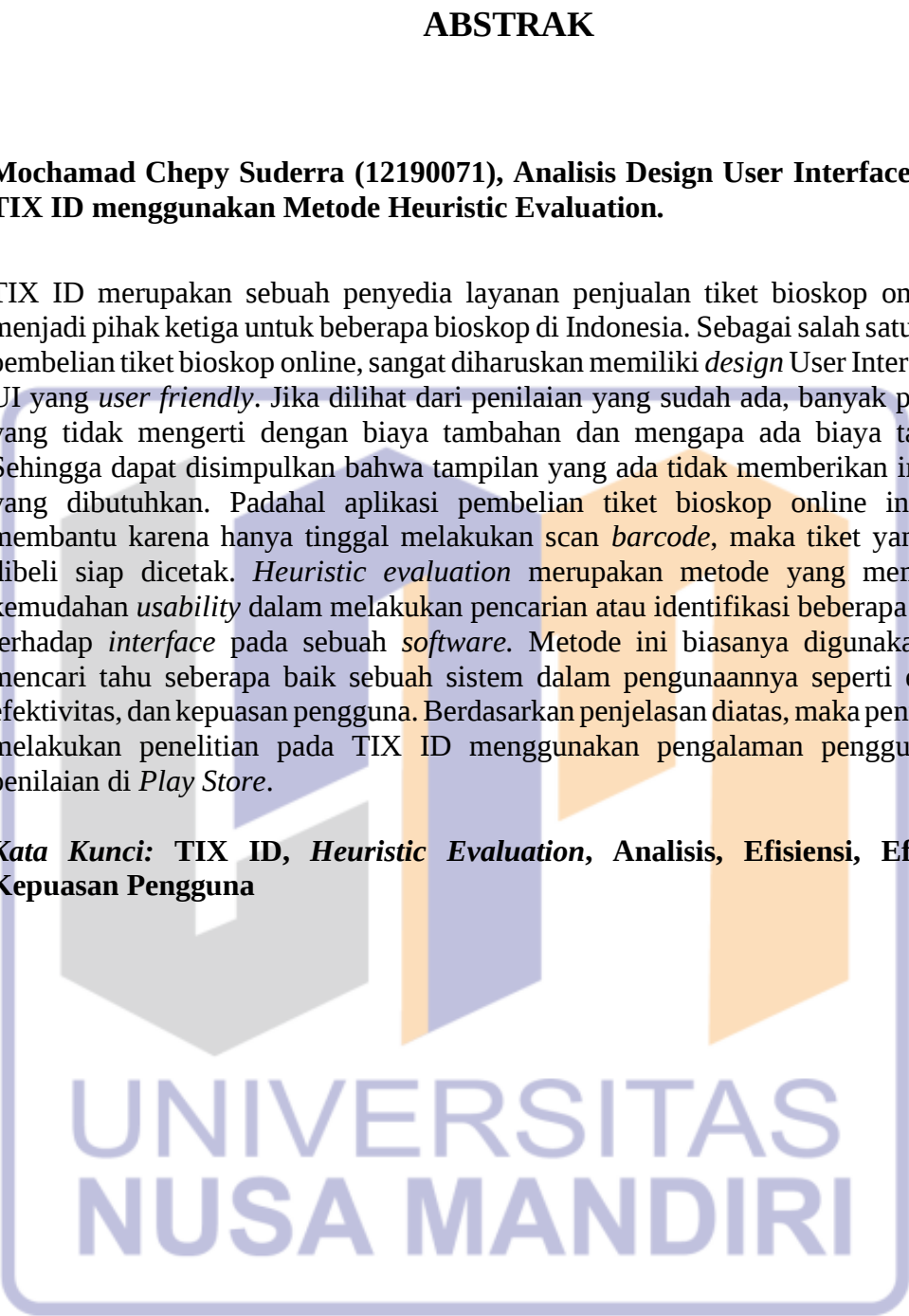
Mochamad Chepy Suderra

ABSTRAK

Mochamad Chepy Suderra (12190071), Analisis Design User Interface Aplikasi TIX ID menggunakan Metode Heuristic Evaluation.

TIX ID merupakan sebuah penyedia layanan penjualan tiket bioskop online dan menjadi pihak ketiga untuk beberapa bioskop di Indonesia. Sebagai salah satu aplikasi pembelian tiket bioskop online, sangat diharuskan memiliki *design* User Interface atau UI yang *user friendly*. Jika dilihat dari penilaian yang sudah ada, banyak pengguna yang tidak mengerti dengan biaya tambahan dan mengapa ada biaya tambahan Sehingga dapat disimpulkan bahwa tampilan yang ada tidak memberikan informasi yang dibutuhkan. Padahal aplikasi pembelian tiket bioskop online ini sangat membantu karena hanya tinggal melakukan scan *barcode*, maka tiket yang sudah dibeli siap dicetak. *Heuristic evaluation* merupakan metode yang memberikan kemudahan *usability* dalam melakukan pencarian atau identifikasi beberapa masalah terhadap *interface* pada sebuah *software*. Metode ini biasanya digunakan untuk mencari tahu seberapa baik sebuah sistem dalam penggunaannya seperti efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian pada TIX ID menggunakan pengalaman pengguna pada penilaian di *Play Store*.

Kata Kunci: TIX ID, *Heuristic Evaluation*, Analisis, Efisiensi, Efektivitas, Kepuasan Pengguna



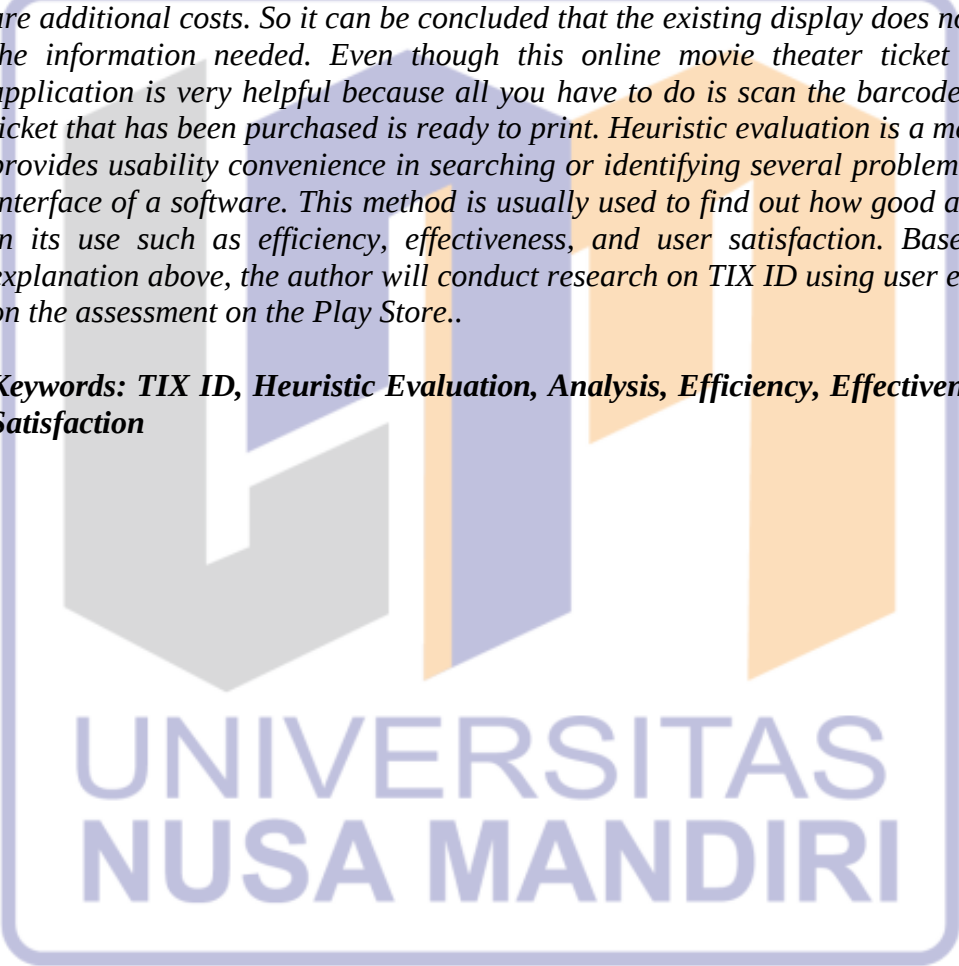
UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRCT

Mochamad Chepy Suderra (12190071), Analysis of TIX ID Application User Interface Design Using the Heuristic Evaluation Method.

TIX ID is an online movie ticket sales service provider and a third party for several cinemas in Indonesia. As one of the online movie ticket purchase applications, it is very necessary to have a user friendly User Interface or UI design. When viewed from existing assessments, many users do not understand the additional costs and why there are additional costs. So it can be concluded that the existing display does not provide the information needed. Even though this online movie theater ticket purchase application is very helpful because all you have to do is scan the barcode, then the ticket that has been purchased is ready to print. Heuristic evaluation is a method that provides usability convenience in searching or identifying several problems with the interface of a software. This method is usually used to find out how good a system is in its use such as efficiency, effectiveness, and user satisfaction. Based on the explanation above, the author will conduct research on TIX ID using user experience on the assessment on the Play Store..

Keywords: TIX ID, Heuristic Evaluation, Analysis, Efficiency, Effectiveness, User Satisfaction



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR ISI

	halaman
LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 KATA PENGANTAR	 vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Ruang Lingkup	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Penelitian Terkait.....	10
2.3 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian	12
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 14
3.1 Tahapan Penelitian	14
3.2 <i>Instrument</i> Penelitian.....	16
3.3 Metode Pengumpulan Data, Populasi, dan Sample Penelitian.....	17
3.4 Metode Analisis Data	19
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 21
4.1 Hasil Penelitian.....	21
4.2 Perhitungan Metode <i>Heuristics Evaluation</i>	25
4.3 Rekomendasi	31
 BAB V PENUTUP.....	 33
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran	34
 DAFTAR PUSTAKA	 35
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	38
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI.....	39
LAMPIRAN.....	40

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar III. 1 Tahapan Penelitian	14



DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel III. 1 <i>Severity Ratings</i>	16
Tabel III. 2 Aspek Usability <i>Heuristic Evaluation</i>	19
Tabel IV. 1 Daftar Pertanyaan H1.....	21
Tabel IV. 2 Daftar Pertanyaan H2.....	22
Tabel IV. 3 Daftar Pertanyaan H3.....	22
Tabel IV. 4 Daftar Pertanyaan H4.....	22
Tabel IV. 5 Daftar Pertanyaan H5.....	22
Tabel IV. 6 Daftar Pertanyaan H6.....	23
Tabel IV. 7 Daftar Pertanyaan H7.....	23
Tabel IV. 8 Daftar Pertanyaan H8.....	23
Tabel IV. 9 Daftar Pertanyaan H9.....	23
Tabel IV. 10 Daftar Pertanyaan H10.....	24
Tabel IV. 11 Hasil Pengisian Kuesioner Penelitian	24
Tabel IV. 12 Hasil Pengisian Kuesioner Visibilitas Status Sistem.....	25
Tabel IV. 13 Hasil Pengisian Kuesioner Kecocokan Antara Dunia Nyata dan Sistem	26
Tabel IV. 14 Hasil Pengisian Kuesioner Kebebasan dan <i>Control User</i>	26
Tabel IV. 15 Hasil Pengisian Kuesioner Standar dan Konsistensi	27
Tabel IV. 16 Hasil Pengisian Kuesioner Pencegahan Kesalahan	27
Tabel IV. 17 Hasil Pengisian Kuesioner <i>Recognizing</i> Lebih Utama Dari <i>Recallin</i>	28
Tabel IV. 18 Hasil Pengisian Kuesioner Efisiensi dan Fleksibilitas Penggunaan	28
Tabel IV. 19 Hasil Pengisian Kuesioner <i>Design Minimalis</i> dan Estetika.....	28
Tabel IV. 20 Hasil Pengisian Kuesioner Membantu <i>User</i> Untuk Melakukan Pengenalan, Diagnosa, Dan Pemulihan Dari Kesalahan.....	29
Tabel IV. 21 Hasil Pengisian Kuesioner Dokumentasi dan Bantuan	29
Tabel IV. 22 Persamaan Skala	30
Tabel IV. 23 Rekapitulasi <i>Severity Rating</i>	30
Tabel IV. 24 Rekomendasi.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran A1. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme	40
Lampiran A2. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah	44
Lampiran A3. Form Kuesioner	45

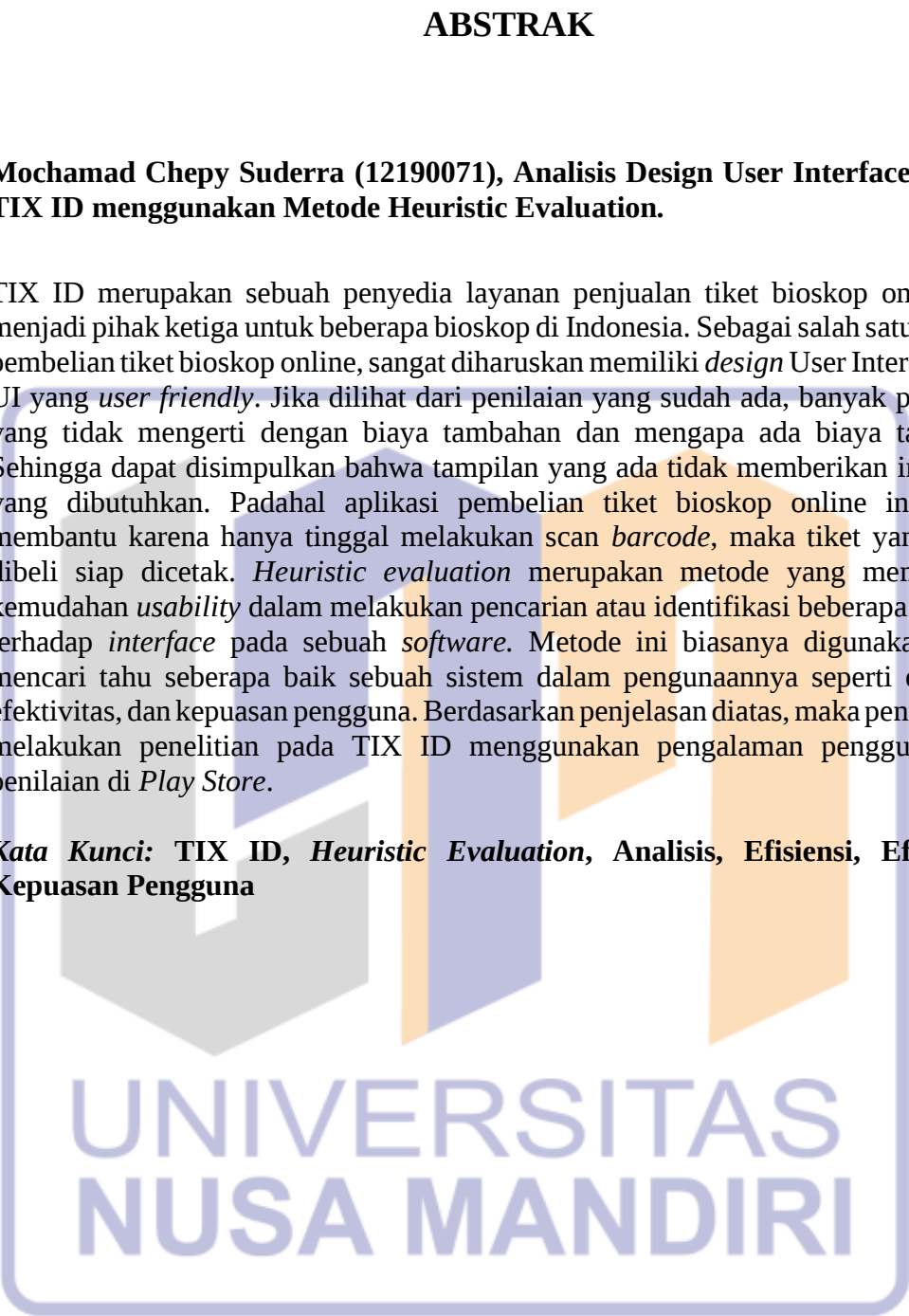


ABSTRAK

Mochamad Chepy Suderra (12190071), Analisis Design User Interface Aplikasi TIX ID menggunakan Metode Heuristic Evaluation.

TIX ID merupakan sebuah penyedia layanan penjualan tiket bioskop online dan menjadi pihak ketiga untuk beberapa bioskop di Indonesia. Sebagai salah satu aplikasi pembelian tiket bioskop online, sangat diharuskan memiliki *design* User Interface atau UI yang *user friendly*. Jika dilihat dari penilaian yang sudah ada, banyak pengguna yang tidak mengerti dengan biaya tambahan dan mengapa ada biaya tambahan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tampilan yang ada tidak memberikan informasi yang dibutuhkan. Padahal aplikasi pembelian tiket bioskop online ini sangat membantu karena hanya tinggal melakukan scan *barcode*, maka tiket yang sudah dibeli siap dicetak. *Heuristic evaluation* merupakan metode yang memberikan kemudahan *usability* dalam melakukan pencarian atau identifikasi beberapa masalah terhadap *interface* pada sebuah *software*. Metode ini biasanya digunakan untuk mencari tahu seberapa baik sebuah sistem dalam penggunaannya seperti efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian pada TIX ID menggunakan pengalaman pengguna pada penilaian di *Play Store*.

Kata Kunci: TIX ID, *Heuristic Evaluation*, Analisis, Efisiensi, Efektivitas, Kepuasan Pengguna



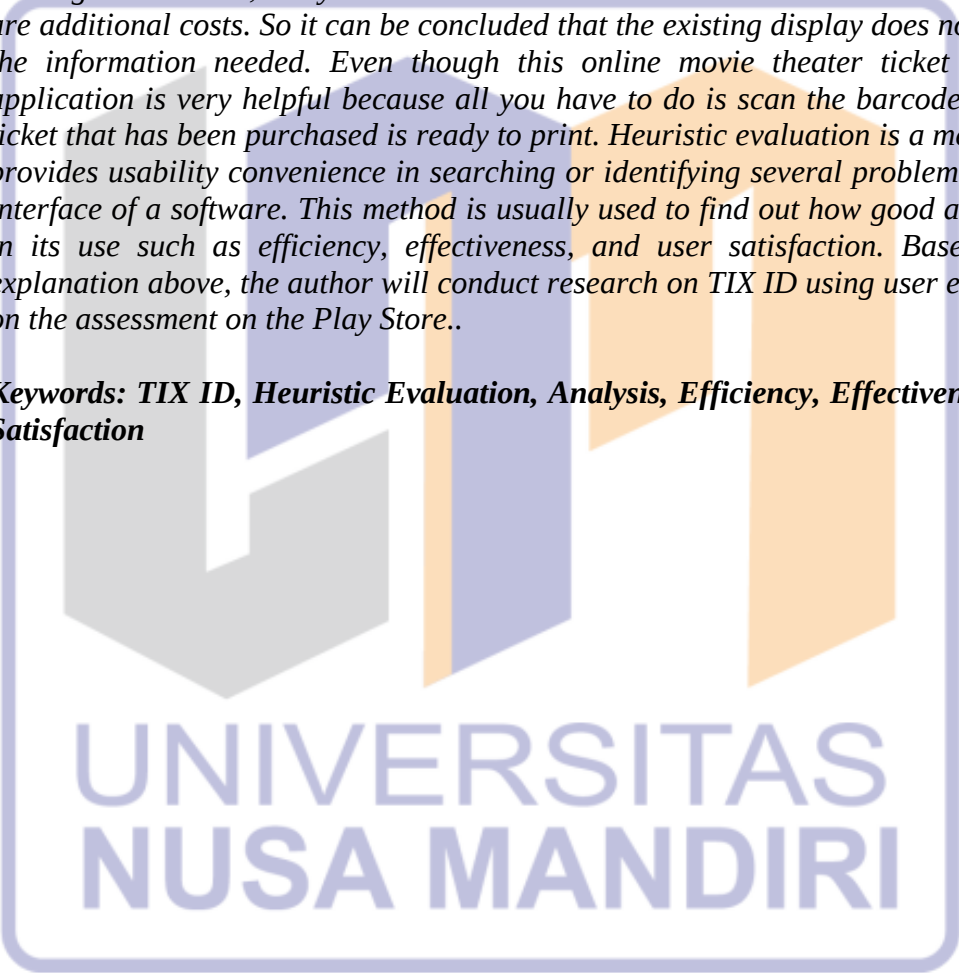
UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRCT

Mochamad Chepy Suderra (12190071), Analysis of TIX ID Application User Interface Design Using the Heuristic Evaluation Method.

TIX ID is an online movie ticket sales service provider and a third party for several cinemas in Indonesia. As one of the online movie ticket purchase applications, it is very necessary to have a user friendly User Interface or UI design. When viewed from existing assessments, many users do not understand the additional costs and why there are additional costs. So it can be concluded that the existing display does not provide the information needed. Even though this online movie theater ticket purchase application is very helpful because all you have to do is scan the barcode, then the ticket that has been purchased is ready to print. Heuristic evaluation is a method that provides usability convenience in searching or identifying several problems with the interface of a software. This method is usually used to find out how good a system is in its use such as efficiency, effectiveness, and user satisfaction. Based on the explanation above, the author will conduct research on TIX ID using user experience on the assessment on the Play Store..

Keywords: TIX ID, Heuristic Evaluation, Analysis, Efficiency, Effectiveness, User Satisfaction



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. D. Siahaan, "Implementasi Algoritma Zhu Takaoka Pada Aplikasi Sinopsis Film Bioskop Berbasis Mobile," *Terap. Inform. Nusantara*, vol. 1, no. 12, hal. 587–590, 2021.
- [2] D. Yolanova dan A. D. Indriyanti, "Evaluasi User Experience Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intelligence*, vol. 02, no. 03, hal. 8–13, 2021. [3] S. Auliaddina, A. A. Puteri, dan I. F. Anshori, "Perbandingan Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Shopee Dan Bukalapak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Technol. J. Ilm.*, vol. 12, no. 3, hal. 188, 2021, doi: 10.31602/tji.v12i3.5183.
- [4] R. Resa dan K. R. N. Wardani, "User Interface Dan User Experience Website Bpkad Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Zo. J. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, hal. 88–99, 2022, doi: 10.31849/zn.v4i2.10972.
- [5] F. Meirisah dan T. Sutabri, "Analisa Kasus Kejahatan Siber Dengan Menggunakan Visualisasi Data," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 5, no. 1, hal. 32–37, 2023, doi: 10.51401/jinteks.v5i1.2211.
- [6] Heryanto, S. B. Sembiring, dan J. B. Togatorop, "Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Curere*, vol. 6, no. 1, hal. 45–54, 2022.
- [7] M. I. W. Pradana dan G. K. Mahendra, "Analisis Dampak Covid-19 Terhadap Sektor Pariwisata Di Objek Wisata Goa Pindul Kabupaten Gunungkidul," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. February, hal. 2021, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750> <https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728> <http://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728> <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766> <https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076> <https://doi.org/>
- [8] P. Ropi, A. F. Wijaya, dan F. S. Papilaya, "Analisis Kinerja Pegawai Kantor Desa Dalam Memberikan Pelayanan Administrasi Kepada Masyarakat," *VISA J. Vis. Ideas*, vol. 3, no. 1, hal. 60–68, 2022, doi: 10.47467/visa.v3i1.1237.
- [9] I. A. Marie, W. Septiani, dan D. Sugiarto, *Sistem Pendukung Keputusan Intelijen untuk Penanganan Ketidakpastian pada Rantai Pasok Industri*. Yogyakarta: Nas Media Pustaka, 2023.
- [10] A. Baijuri *et al.*, *Analisis Sistem Informasi*. Padang: CV. Gita Lentera, 2023.
- [11] R. Y. Cahyono, H. M. Wulandari, S. Hartati, dan E. Y. Anggraeni, *Sistem*

Informasi Manajemen. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2023.

- [12] I. Rozak, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Hama Tanaman Padi," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 3, hal. 375–381, 2021, doi: 10.33365/jatika.v2i3.1239.
- [13] V. Tasril, A. Rizka, Munisa, dan S. D. Murni, *Kecanduan Gadget dengan Pendekatan Lean UX*. Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka, 2023.
- [14] E. Y. Anggraeni, A. P. Nanda, dan Suryono, *Sistem Teknologi Informasi*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2023.
- [15] Y. W. S. Putra *et al.*, *Pengantar Aplikasi Mobile*. Sukabumi: CV. Haura Utama, 2023.
- [16] T. K. Ahsyar, Husna, dan Syaifullah, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, vol. 11, no. November, hal. 163–170, 2019.
- [17] T. Wahyuningrum, *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- [18] A. P. Wardhanie dan K. Lebdaningrum, *Prosiding Diseminasi Hasil Penelitian Dosen 2022 "Pariwisata Dalam Multi-Perspektif"*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember, 2022.
- [19] D.- Lestari, N. Rohaniati, dan M. Rahmayu, "Analisis Evaluasi User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Majoo Dengan Metode Heuristic Evaluation (Studi Kasus : Speed Karunia Cipta)," *Media J. Inform.*, vol. 14, no. 2, hal. 97, 2022, doi: 10.35194/mji.v14i2.2553.
- [20] M. Damayanti, "Evaluasi Penggunaan Aplikasi TIX ID dengan Menggunakan Metode Usability Testing," vol. 1, hal. 38–49, 2024.
- [21] A. K. N. Linda, M. Y. Fathoni, dan R. R. H. Setyodewi, "Usability Evaluation of The Cinemas Indonesia CGV Application Using Heuristic Evaluation and Pieces Framework," *Sistemasi*, vol. 12, no. 3, hal. 689, 2023, doi: 10.32520/stmsi.v12i3.2769.
- [22] R. N. Islami, S. S. Hilabi, dan A. Hananto, "Analisis User Experience Aplikasi Traveloka dan Tiket.com Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Remik*, vol. 7, no. 1, hal. 497–505, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i1.12106.
- [23] A. Noor dan E. L. Hadisaputro, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4, hal. 672–677, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1881.
- [24] M. S. Fadzana dan D. A. Diartono, "Pengaruh User Experience (UX) Design Terhadap Kemudahan Pengguna dalam Menggunakan Aplikasi TIX ID," vol.

8, no. 3, 2024.

- [25] W. Cahyani dan R. Sulistyowati, “PENGARUH SALES PROMOTION DAN ELECTRONIC WORD OF MOUTH TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN TIKET BIOSKOP MELALUI APLIKASI TIX ID (Studi pada Pengguna Aplikasi TIX ID di Surabaya),” *J. Pendidik. Tata Niaga*, vol. 9, no. 1, hal. 1055–1061, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://forms.gle/zeHfZKGyByYxLfKy5>
- [26] F. N. Ramadhayanti, Mulyadi, dan E. Rasywir, “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi TIX ID Di Kota Jambi Menggunakan Metode EUCS,” *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 17, no. 1, hal. 143–151, 2023, doi: 10.33998/mediasisfo.2023.17.1.792.
- [27] N. Izzah, “Pelatihan Membuat Dan Mengelola Website Sekolah,” *J. Abdimas Bina Bangsa*, vol. 1, no. 2, hal. 247–256, 2020, doi: 10.46306/jabb.v1i2.40.
- [28] Maidiana, “Penelitian Survey,” *ALACRITY J. Educ.*, vol. 1, no. 2, hal. 20–29, 2021, doi: 10.52121/alacrity.v1i2.23.
- [29] D. H. Ismunarti, M. Zainuri, D. N. Sugianto, dan S. W. Saputra, “Pengujian Reliabilitas Instrumen Terhadap Variabel Kontinu Untuk Pengukuran Konsentrasi Klorofil- A Perairan,” *Bul. Oseanografi Mar.*, vol. 9, no. 1, hal. 1–8, 2020, doi: 10.14710/buloma.v9i1.23924.
- [30] S. K. Dewi dan A. Sudaryanto, “Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah,” *Semin. Nas. Keperawatan Univ. Muhammadiyah Surakarta 2020*, hal. 73–79, 2020.
- [31] D. Resilia, R. Andryani, P. Studi Sistem Informasi, F. A. Ilmu Komputer Jalan Jenderal Yani No, dan S. Selatan, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi e-Dempo Pada Kantor Samsat UPTB PalembangI Menggunakan Heuristic Evaluation,” hal. 227–236, 2023.
- [32] N. F. Amin, S. Garancang, K. Abunawas, M. Makassar, I. Negeri, dan A. Makassar, “Konsep Umum Populasi dan Sampel Pada Penelitian,” vol. 14, no. 1, hal. 15–31, 2023.
- [33] N. Suriani, Risnita, dan M. S. Jailani, “Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan,” *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, hal. 24–36, 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.55.
- [34] Irham Pakawaru, “Pengaruh Pengetahuan Muzakki Terhadap Kepatuhan Membayar Zakat Dan Zakat Sebagai Pengurang Pajak Merupakan Variabel Moderating Di Era Covid 19,” *Tadayun J. Huk. Ekon. Syariah*, vol. 2, no. 2, hal. 153–169, 2022, doi: 10.24239/tadayun.v2i2.27.
- [35] Novianty dan A. H. Wijaya, “Analysis and Design of Promotional Information Systems for Part-Time Workers and Freelancers with Heuristic Evaluation Testing Method,” vol. 2, 2023.