

**ANALISA *USER EXPERIENCE* APLIKASI PEMESANAN PIZZA
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*
QUESTIONNAIRE (UEQ)**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

MENIK ANNA AGUSTINA

11230424

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2024

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan penghormatan kepada Tuhan Yang Maha Esa, saya ingin menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini, yaitu :

1. Orang tua saya, Ibu Sutini dan Bapak Sutrisno, yang telah memberikan dukungan penuh dan membesarkan saya hingga bisa menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi. Do'a mereka selalu mendorong saya untuk meraih kesuksesan.
2. Teman-teman seangkatan dalam program studi sistem Informasi, khususnya kelas 11.8B.01 dan teman kelompok Ayu Perwitasari, Joko Prihambodo, Aprio Anggata, Septa Remon Krishandi, yang telah menjadi rekan seperjuangan dan saling mendukung dalam perjalanan akademik kami.
3. Ibu Ani Oktarini Sari, S.Kom, MMSI, sebagai dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan penuh arahan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu.

Dengan tulus rendah hati, skripsi ini saya persembahkan untuk mereka semua.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Menik Anna Agustina

NIM : 11230424

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

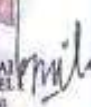
Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul : **"Analisa User Experience Aplikasi Pemesanan Pizza Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)"**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasi dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu 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 : 09 Januari 2025

Yang menyatakan,



Menik Anna Agustina

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Menik Anna Agustina
NIM : 11230424
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: "**Analisa User Experience Aplikasi Pemesanan Pizza Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)**", beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau mem-format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin 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.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 09 Januari 2025

Yang menyatakan,



Menik Anna Agustina

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Menik Anna Agustina
NIM : 11230424
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisa User Experience Aplikasi Pemesanan Pizza
Menggunakan Metode User Experience Questionnaire
(UEQ)

Telah dipertahankan pada periode 2024-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 03 Februari 2025

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Ani Oktarini Sari, S.Kom, MMSI



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Tuti Haryanti, M.Kom.



Penguji II : Ika Kurniawati, M.Kom



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul “**Analisa User Experience Aplikasi Pemesanan Pizza Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)**” adalah hasil karya tulis asli MENIK ANNA AGUSTINA dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan 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 : Menik Anna Agustina
Alamat : Jl. Elang A4 No. 8 Komplek Walikota Sukapura
No telp : 081585743905
E-mail : menikannaagustin@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Adapun judul Skripsi “**Analisa User Experience Aplikasi Pemesanan Pizza Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)**”.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) di Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil survey responden dan beberapa sumber literature yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, ijin 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 Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Ani Oktarini Sari, S.Kom, MMSI selaku Dosen Pembimbing.
6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan bahan yang diperlukan kepada penulis.
7. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Universitas Nusa Mandiri.
8. Keluarga tercinta terutama kedua orang tua saya, Ibu Sutini dan Bapak Sutrisno yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
9. Kepada Mentor saya, Bapak Erdie S. Manan.
10. Sahabat saya Wiji Makrifati, Atnic, Yani serta Naya yang menjadi tempat keluh dan kesah selama pengerjaan Skripsi.
11. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8B.01.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini.

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

Jakarta, 09 Januari 2025

Penulis



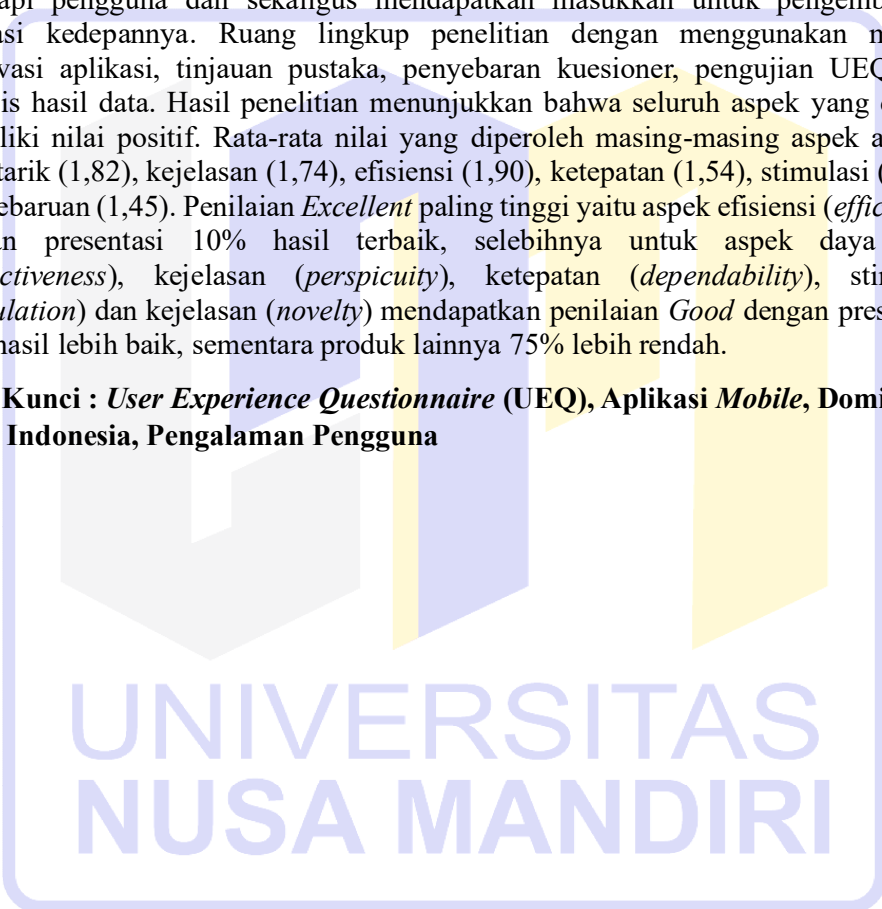
Menik Anna Agustina

ABSTRAK

Menik Anna Agustina (112330424), Analisa *User Experience* Aplikasi Pemesanan Pizza Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi beberapa aspek kehidupan, termasuk dalam industri makanan dan minuman. Domino's Pizza Indonesia merupakan sebuah aplikasi pemesanan pizza online dengan *platform smartphone*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna pada aplikasi pemesanan pizza *mobile* Domino's Pizza Indonesia dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), serta mengetahui masalah yang dihadapi pengguna dan sekaligus mendapatkan masukan untuk pengembangan aplikasi kedepannya. Ruang lingkup penelitian dengan menggunakan metode observasi aplikasi, tinjauan pustaka, penyebaran kuesioner, pengujian UEQ, dan analisis hasil data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek yang diukur memiliki nilai positif. Rata-rata nilai yang diperoleh masing-masing aspek adalah: daya tarik (1,82), kejelasan (1,74), efisiensi (1,90), ketepatan (1,54), stimulasi (1,64), dan kebaruan (1,45). Penilaian *Excellent* paling tinggi yaitu aspek efisiensi (*efficiency*) dengan presentasi 10% hasil terbaik, selebihnya untuk aspek daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*) dan kejelasan (*novelty*) mendapatkan penilaian *Good* dengan presentasi 10% hasil lebih baik, sementara produk lainnya 75% lebih rendah.

Kata Kunci : *User Experience Questionnaire* (UEQ), Aplikasi *Mobile*, Domino's Pizza Indonesia, Pengalaman Pengguna



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Menik Anna Agustina (112330424), Analisa *User Experience* Aplikasi Pemesanan Pizza Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

The advancement of information and communication technology has impacted various aspects of life, including the food and beverage industry. Domino's Pizza Indonesia is an online pizza ordering application with a smartphone platform. This study aims to analyze the user experience on the Domino's Pizza Indonesia mobile pizza ordering application using the User Experience Questionnaire (UEQ) method, as well as find out the problems faced by users and at the same time get input for future application development. The scope of the research using the application observation method, literature review, questionnaire distribution, UEQ testing, and data results analysis. The results showed that all aspects measured had a positive value. The average value obtained by each aspect is: attractiveness (1.82), clarity (1.74), efficiency (1.90), accuracy (1.54), stimulation (1.64), and novelty (1.45). The highest Excellent assessment is the efficiency aspect with a presentation of 10% of the best results, the rest for aspects of attractiveness, clarity, dependability, stimulation and novelty get a Good assessment with a presentation of 10% better results, while other products are 75% lower.

Keywords : *User Experience Questionnaire* (UEQ), *Mobile Application*, Domino's Pizza Indonesia, *User Experience*.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi
 Kata Pengantar	 vii
Abstrak	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Lampiran	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Ruang Lingkup	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Landasan Teori	5
2.1.1. Evaluasi.....	5
2.1.2. <i>User Experience (UX)</i>	5
2.1.3. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	6
2.1.4. <i>Data Analysis Tool</i>	10
2.1.5. Aplikasi <i>Mobile</i>	12
2.1.6. Uji Validitas	12
2.1.7. Uji Reliabilitas	14
2.1.8. Google Form	15
2.2. Penelitian Terkait.....	15
2.3. Tinjauan Organisasi	17
2.3.1. Sejarah Domino's	17
2.3.2. Aplikasi Domino's Pizza Indonesia	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1. Tahapan Penelitian.....	21
3.2. Metode Penelitian	29
3.3. Analisis Data	30
BAB IV PEMBAHASAN	36
4.1. Demografi Penelitian.....	36
4.1.1. Hasil Kuesioner.....	36
4.1.2. Hasil Analisis Demografis	37
4.2. Analisis Data Kuantitatif	39
4.2.1. Uji Validitas	39
4.2.2. Uji Reliabilitas	42
4.2.3. Hasil Analisis Metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	43

4.2.4. Potensi Hasil	47
BAB V PENUTUP	50
5.1. Kesimpulan	50
5.2. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	55
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	56
SURAT KETERANGAN RISET	57
LAMPIRAN	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Struktur Skala UEQ.....	8
Gambar II. 2 Kuesioner UEQ versi Indonesia	9
Gambar II. 3 Tampilan Awal Data Analysis Tool.....	10
Gambar II. 4 Tampilan Pemilihan Bahasa Data Analysis Tool	11
Gambar II. 5 Tampilan Input Data Analysis Tool	11
Gambar II. 6 Tampilan Hasil Pengolahan Data Analysis Tool.....	11
Gambar II. 7 Tampilan Hasil Bechmark Data Analysis Tool.....	12
Gambar II. 8 Struktur Organisasi Domino's Pizza Cabang Salemba.....	18
Gambar II. 9 Halaman Awal Aplikasi	20
Gambar III. 1 Tahapan Penelitian	21
Gambar III. 2 Halaman Utama Aplikasi Domino's Pizza Indonesia	22
Gambar III. 3 Halaman Pendaftaran dan Masuk Akun	23
Gambar III. 4 Halaman Menu Pemesanan	24
Gambar III. 5 Halaman Pesanan	25
Gambar III. 6 Contoh Pengisian Kuesioner UEQ.....	28
Gambar III. 7 Contoh Pengisian Kuesioner UEQ.....	28
Gambar III. 8 Contoh Pengisian UEQ	30
Gambar III. 9 Konversi Data	32
Gambar IV. 1 Contoh Kuesioner yang telah diisi	36
Gambar IV. 2 Diagram Usia Responden.....	37
Gambar IV. 3 Diagram Jenis Kelamin Responden.....	38
Gambar IV. 4 Diagram Pemakaian Aplikasi	38
Gambar IV. 5 Grafik Rataan Berdasarkan Skala.....	46
Gambar IV. 6 Grafik Benchmark	47

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Nilai r signifikan 5% dan 1%	13
Tabel III. 1 Indikator Item Penelitian	26
Tabel III. 2 Tabel Kategori Pada Data Analysis Tool	34
Tabel IV. 1 Hasil Uji Validasi	39
Tabel IV. 2 Uji Validitas Variabel Daya Tarik (Attractiveness).....	40
Tabel IV. 3 Uji Validitas Variabel Kejelasan (Perspecuity)	40
Tabel IV. 4 Uji Validitas Variabel Efisiensi (Efficiency).....	41
Tabel IV. 5 Uji Validitas Ketepatan (Dependability).....	41
Tabel IV. 6 Uji Validitas Variabel Stimulasi (Stimulation).....	42
Tabel IV. 7 Uji Validitas Variabel Kejelasan (Novelty).....	42
Tabel IV. 8 Hasil Uji Reliabilitas	42
Tabel IV. 9 Hasil Jawaban Responden	44
Tabel IV. 10 Hasil Pengukuran Skala UEQ	44
Tabel IV. 11 Analisis Pragmatis dan Hedonis	45
Tabel IV. 12 Hasil Benchmark	46



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME BAB 1	58
Lampiran A. 2 BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME BAB 2	59
Lampiran A. 3 BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME BAB 3	60
Lampiran A. 4 BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME BAB 4	61
Lampiran A. 5 BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME BAB 5	62
Lampiran B. 1 BUKTI SUBMIT/PUBLISH ARTIKEL ILMIAL	63
Lampiran C. 1 FORM KUESIONER	64
Lampiran D. 1 HASIL JAWABAN KUESIONER	71

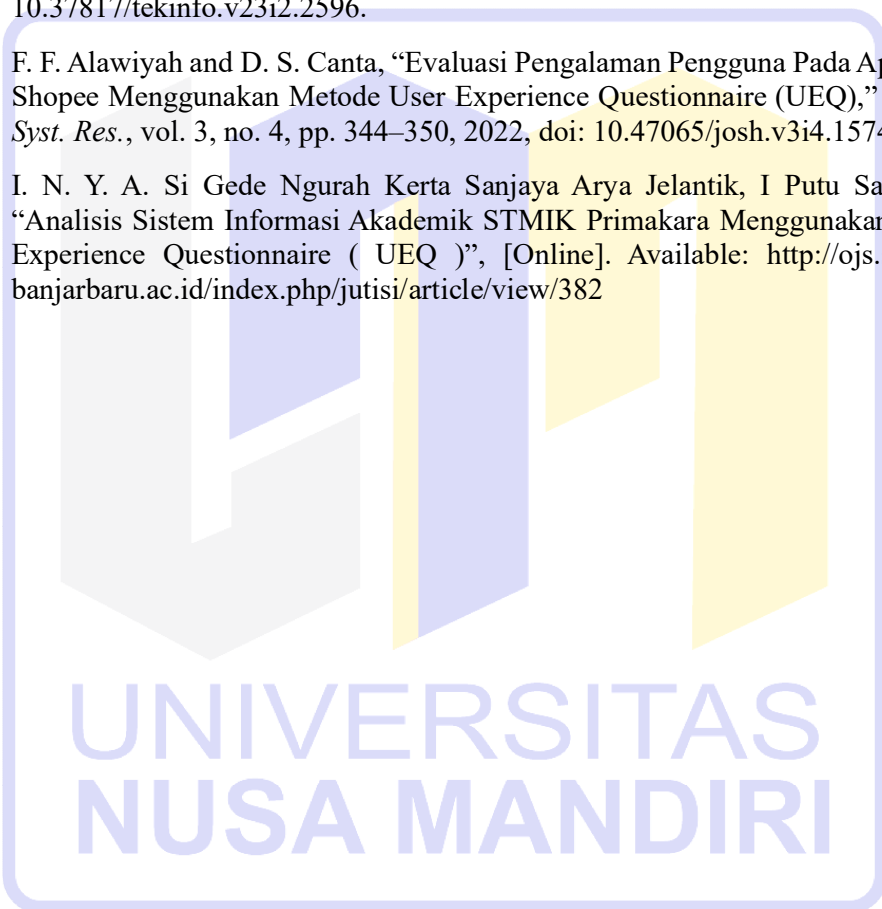


DAFTAR PUSTAKA

- [1] “1. View of Pengaruh kemajuan teknologi informasi terhadap perkembangan akuntansi.pdf.” Bandung. [Online]. Available: <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrpe/article/view/6877>
- [2] M. Azmi, A. P. Kharisma, and M. A. Akbar, “Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood),” vol. 3, no. 8, pp. 7963–7972, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6076>
- [3] A. Noor and E. L. Hadisaputro, “Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode User Experience Questionnaire,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4, pp. 672–677, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1881.
- [4] D. Khuntari, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 275–286, 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i1.4499.
- [5] R. A. Rao and R. Setyadi, “Analisis UX Pada Aplikasi SISMIOP Bapenda Kab. Pemasang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire,” *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 1263–1271, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.816.
- [6] A. Ratna Wulan, “Pengertian Dan Esensi Konsep Evaluasi, Asesmen, Tes Dan Pengukuran,” p. 6, 2015, [Online]. Available: http://file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.PENDIDIKAN_IPA/197404171999032-ANA_RATNAWULAN/pengertian_asesmen.pdf
- [7] T. Wahyuningrum, *Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2021.
- [8] T. Junita Maulani, Suprpto, and A. Reza Perdanakusuma, “Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 6, pp. 2639–2645, 2021, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] N. Kadek Risma Juniantari and I. N. Tri Anindia Putra, “Analisis Sistem Informasi Dpmptsp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire,” *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 4, no. 1, pp. 31–37, 2021, doi: 10.33387/jiko.v4i1.2379.
- [10] S. F. Novitasari, Y. T. Mursityo, and A. N. Rusydi, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq),” *J. Sist. Informasi, Teknol. Informasi, dan Edukasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 57–63, 2020, doi: 10.25126/justsi.v1i2.9.
- [11] R. Rahmawati and N. R. Oktadini, “Analisis User Experience Aplikasi McDonald’s Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire,” *J. Fasilkom*, vol. 14, no. 1, pp. 26–33, 2024, doi: 10.37859/jf.v14i1.6939.

- [12] H. D. Mulya Dewi, "Evaluasi Perbandingan Pengalaman Pengguna Computer Based Test Pada Test.co.id dan Quizizz Menggunakan Metode UEQ." Surabaya. [Online]. Available: <https://djournals.com/klik/article/view/918>
- [13] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook," URL [{_}User{_}Experience{_}Questionnaire{_}Handbook{_}Version{_}2.\(Accessed 02.02. 2017\)](https://www.Res.net/publication/303880829), pp. 1–15, 2019, [Online]. Available: www.ueq-online.org
- [14] R. Herdjuno and P. Kusumo, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)", [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/26304>
- [15] A. Hinderks, M. Schrepp, and J. Thomaschewski, "User Experience Questionnaire." <https://www.ueq-online.org/>
- [16] M. Nurdin, A. Muhaemin, T. Informatika, F. Teknik, and U. S. Buana, "Mengukur User Experience Sistem Informasi Akademik," pp. 7–10, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/infotech/article/view/310/212>
- [17] Y. Wahyu Setiya Putra *et al.*, *Pengantar Aplikasi Mobile*. Sukabumi: CV>Haura Utama, 2023. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=2tLcEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- [18] B. Darma, *Stastistika Penelitian Menggunakan SPSS: Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2*. GUEPEDIA, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=acpLEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- [19] N. N. S. Aryanti, "Efektifitas Google Form Sebagai Media Evaluasi Di Masa Pandemi," *Cetta J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 329–342, 2021, [Online]. Available: <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- [20] Y. Herawati, Y. M. Arianti, S. Damerianta, and N. Mintarsih, "Experience Questionnair Perspicuity E ciency Dependability Stimulation Above Average Pendahuluan Bad ence Questionnaire Experience Questionnaire perience Questionnaire User Ex- Pragmatic Qual- ity Hedonic Quality," *J. Ilm. KOMPUTASI*, vol. 21, no. 4, pp. 495–502, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.jakstik.ac.id/files/journals/1/articles/Vol21No4Des2022/3108/3108.pdf>
- [21] 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.
- [22] Indah Tri Handayani, Hafidzah Hafidzah, and Uppit Yuliani, "Analisis User Experience Pada Aplikasi Threads Menggunakan Metode User Experience

- Questionnaire (Ueq),” *J. Ilm. Tek.*, vol. 3, no. 1, pp. 19–27, 2024, doi: 10.56127/juit.v3i1.1157.
- [23] U. K. Suganda, P. Oktavia, and V. D. Fridayanti, “The Effect Of Experiential Marketing And Service Quality On Customer Loyalty Of Domino’s Pizza In Cirebon City,” *Rev. Int. Geogr. Educ. Online*, vol. 11, no. 6, pp. 772–777, 2021, doi: 10.48047/rigeo.11.06.94.
- [24] S. Hidayatuloh and A. Budiman, “Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pengguna Mobile Application Online Delivery Order Pizza Menggunakan Model Value-Based Adoption Model (VAM) Extended,” *Tekinfo J. Bid. Tek. Ind. dan Tek. Inform.*, vol. 23, no. 2, pp. 49–65, 2022, doi: 10.37817/tekinfo.v23i2.2596.
- [25] F. F. Alawiyah and D. S. Canta, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Shopee Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4, pp. 344–350, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1574.
- [26] I. N. Y. A. Si Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik, I Putu Satwika, “Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)”, [Online]. Available: <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/382>



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI