

**ANALISIS APLIKASI KOPERASI KARYAWAN (KOPKAR)
MENGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)
(STUDI KASUS PT. SURYA TOTO INDONESIA TBK.)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Disusun oleh

Hilalia Nur Agustin

1908893

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2023**

**ANALISIS APLIKASI KOPERASI KARYAWAN (KOPKAR)
MENGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)
(STUDI KASUS PT. SURYA TOTO INDONESIA TBK.)**

Oleh
Hilalia Nur Agustin

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi
Informasi

© Hilalia Nur Agustin 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

HILALIA NUR AGUSTIN

**ANALISIS APLIKASI KOPERASI KARYAWAN (KOPKAR) MENGGUNAKAN
USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
(STUDI KASUS PT. SURYA TOTO INDONESIA TBK.)**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom

NIPT. 920171219890308201

Pembimbing II



Rian Andrian, S.T., M.T

NIPT. 020180319881125101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1

Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd

NIPT. 920171219910625101

**HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN
BEBAS PLAGIARISME**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hilalia Nur Agustin

NIM : 1908893

Tempat, Tanggal Lahir : Tangerang, 3 Agustus 2000

Program Studi : Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Menyusun skripsi dengan judul **“ANALISIS APLIKASI KOPERASI KARYAWAN (KOPKAR) MENGGUNAKAN *USABILITY TESTING* DAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)* (STUDI KASUS: PT. SURYA TOTO INDONESIA)”**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Juli 2023

Pembuat Pernyataan



Hilalia Nur Agustin

1908893

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini yang berjudul “Analisis Aplikasi Koperasi Karyawan (KOPKAR) Menggunakan Metode *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)* (Studi Kasus: PT. Surya Toto Indonesia)” dengan sangat baik. Shalawat serta salam tak lupa selalu tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, kerabat, sahabat serta para pengikutnya.

Selama proses penulisan dan penelitian skripsi ini, tentunya penulis menghadapi berbagai hambatan yang berhasil diatasi. Berkat dukungan doa, bimbingan, motivasi diri dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Bagi penulis, skripsi ini dianggap sebagai karya terbaik yang dapat peneliti persembahkan. Namun, penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan baik dalam hal isi maupun penulisannya. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan, pengalaman, serta kemampuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun untuk kebaikan isi dan membangun untuk kesempurnaan penulisan skripsi dimasa yang akan datang.

Purwakarta, Juli 2023

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu mendoakan dan memberikan dukungan secara penuh dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir baik secara material maupun moral. Penulis ingin mendedikasikan skripsi ini kepada pihak yang telah ikut andil dalam membantu penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya sebagai wujud penghargaan kepada:

1. Kepada kedua orang terhebat yang menjadi orang paling istimewa dalam hidup penulis, Bapak Holil dan Ibu Nuryati yang selalu memberikan doa, dorongan, kasih sayang, semangat untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepada penulis.
2. Bapak Nurwachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
3. Ibu Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan, bimbingan, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Rian Andrian, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan, bimbingan, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Suprih Widodo, S.Si., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan arahan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi yang telah membimbing dan memberikan ilmunya dengan baik kepada penulis selama masa perkuliahan.

7. Kepada Bapak Tatak Priyadi selaku Manajer HRD PT. Surya Toto Indonesia Cabang Serpong yang sudah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di perusahaan.
8. Bapak Sugeng, Bapak Firmansyah dan Bapak Eka selaku pegawai Koperasi Karyawan PT. Surya Toto Indonesia Cabang Serpong yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat mengenai koperasi karyawan kepada penulis dalam membantu penyusunan skripsi ini.
9. Rekan seperjuangan yang selalu membantu penulis dalam proses pembuatan skripsi ini Luthfia Salim, Siti Al'izatul Fitriyaty dan Aulia Anggita Putri. Semoga proses yang kita perjuangkan dapat terbayarkan dengan hasil yang maksimal serta hal-hal baik selalu membersamaimu.
10. Kepada teman yang membersamai dalam mendapatkan kampus impian Ferica Edithya Damayanti, Terima kasih sudah menjadi sosok yang memotivasi penulis agar lebih baik, semoga segala perjuangan yang dilalui dapat terbayarkan dengan masa depan yang cerah.
11. Teman yang selalu menemani penulis dimasa perkuliahan Sarah, Gladis, Tasya, dan Putri yang telah membersamai penulis dimasa perkuliahan hingga akhirnya bisa menyelesaikan studi dikampus tercinta ini.
12. Kepada Alika, Zahra, Teresia, dan Hannah yang telah membersamai penulis dalam masa penulisan skripsi ini dalam hal suka maupun duka. Semoga segala perjuangan berat ini menjadi masa depan yang cerah.
13. Untuk Vera Atika dan Alyza Shafa Latifah yang sudah mendukung dan memberi semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Kepada BTS dan Seventeen yang telah memberikan motivasi, inspirasi dan semangat dengan karya-karya dan konten yang menghibur dalam menemani penulis sehingga bisa melewati fase yang berat ini.
15. *Last but not least* Terima kasih untuk diri sendiri yang telah mampu sampai ke titik ini dan sudah kuat melewati fase yang berat ini mari berjalan ke langkah yang lebih baik di masa mendatang.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua baik penulis maupun para pembaca.

**ANALISIS APLIKASI KOPERASI KARYAWAN (KOPKAR)
MENGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)**

(STUDI KASUS PT. SURYA TOTO INDONESIA TBK.)

HILALIA NUR AGUSTIN

NIM. 1908893

ABSTRAK

Di era digitalisasi saat ini, koperasi berupaya bertransformasi untuk meningkatkan kualitas produk dan layanan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Dengan penerapan teknologi informasi pada koperasi diharapkan koperasi dapat untuk memenuhi kebutuhan anggota dan konsumen. Salah satu contoh implementasi koperasi berbasis digital yaitu koperasi karyawan pada PT. Surya Toto Indonesia Tbk. Tetapi, terdapatnya keluhan yang sering muncul meliputi lambatnya waktu proses atau loading saat mengakses informasi yang menghambat penggunaan aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas pengalaman pengguna dalam aplikasi Koperasi Karyawan menggunakan metode *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Dalam analisis *Usability Testing*, 3 aspek utama dievaluasi, yaitu Efisiensi, Efektivitas, dan Kepuasan Pengguna. Efisiensi diukur melalui rata-rata jumlah klik selama menyelesaikan tugas (10.06 klik) dan waktu rata-rata per tugas (23.6 detik). Efektivitas diukur dengan tingkat keberhasilan menyelesaikan tugas (0.94) dan tingkat kesalahan (11.14). Kepuasan Pengguna diukur melalui Kuesioner SUS dengan nilai rata-rata 46, yang termasuk dalam kategori '*Not Acceptable*' menurut skala penilaian. Sedangkan, hasil pengalaman pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* menunjukkan bahwa nilai rata-rata setiap skala mencapai -0.8 sampai 0.8 yang dimana batas nilai dengan kategori level normal. Untuk hasil dari klasifikasi *benchmark* UEQ pada aplikasi Koperasi Karyawan ini menunjukkan produk ke skala "*Bad*" dalam kategori produk dengan skor terendah dalam dataset. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak area yang perlu diperbaiki dan dikembangkan dalam aplikasi Koperasi Karyawan. Penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman yang lebih memuaskan dan efisien bagi penggunanya.

Kata kunci: Koperasi, Teknologi Informasi, Aplikasi Koperasi Karyawan, *Usability Testing*, *User Experience Questionnaire (UEQ)*

**ANALYSIS OF EMPLOYEE COOPERATIVE APPLICATIONS (KOPKAR)
USING USABILITY TESTING AND USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)
(CASE STUDY PT. SURYA TOTO INDONESIA TBK.)**

HILALIA NUR AGUSTIN

NIM. 1908893

ABSTRACT

In the current era of digitalization, cooperatives are trying to transform to improve the quality of products and services by utilizing information technology. With the application of information technology in cooperatives, it is hoped that cooperatives will be able to meet the needs of members and consumers. One example of implementing digital-based cooperatives is the employee cooperative at PT. Surya Toto Indonesia Tbk. However, there are complaints that often arise including slow processing or loading times when accessing information that hinders the use of the application. This study aims to analyze the quality of user experience in the Employee Cooperative application using the Usability Testing and User Experience Questionnaire (UEQ) methods. In the Usability Testing analysis, 3 main aspects are evaluated, namely Efficiency, Effectiveness, and User Satisfaction. Efficiency is measured by the average number of clicks while completing a task (10.06 clicks) and the average time per task (23.6 seconds). Effectiveness is measured by the success rate of completing the task (0.94) and the error rate (11.14). User satisfaction is measured through the SUS Questionnaire with an average value of 46, which is included in the 'Not Acceptable' category according to the rating scale. Meanwhile, the results of user experience using the User Experience Questionnaire (UEQ) show that the average value of each scale reaches -0.8 to 0.8 which is the limit value with the normal level category. For the results of the UEQ benchmark classification in the Employee Cooperative application this shows products on a "Bad" scale in the product category with the lowest score in the dataset. Overall, the results of this study can be concluded that there are many areas that need to be improved and developed in the Employee Cooperative application. This research is expected to provide a more satisfying and efficient experience for its users.

Keywords: *Cooperatives, Information Technology, Employee Cooperative Applications, Usability Testing, User Experience Questionnaire (UEQ)*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Aplikasi Koperasi Karyawan	8
2.1.1. Pengertian Koperasi	8
2.1.2. Aplikasi Koperasi Karyawan (Kopkar PT. Surya Toto Indonesia)	9
2.2. Sistem Informasi Manajemen Koperasi	9
2.2.1. Sistem Informasi Manajemen	9
2.2.2. Sistem Informasi Manajemen Koperasi	10
2.3. <i>User Experience</i>	11
2.3.1. Definisi <i>User Experience</i>	11
2.3.2. Elemen <i>User Experience</i>	12
2.4. <i>Usability</i>	14
2.4.1. Pengertian <i>Usability</i>	14
2.4.2. Pengujian <i>Usability</i>	15
2.5. <i>Sytem Usability Scale</i> (SUS)	16

2.6. <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	18
2.7. Penelitian Sebelumnya	22
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1. Desain Penelitian.....	29
3.2. Lokasi Dan Waktu	29
3.3. Populasi Dan Sampel	30
3.3.1. Populasi	30
3.3.2. Sampel	30
3.4. Instrumen Penelitian.....	31
3.5. Prosedur Penelitian.....	34
3.6. Teknik Pengumpulan Data	36
3.7. Teknik Analisis Data.....	40
3.8. Hipotesis Penelitian.....	43
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1. Temuan Penelitian.....	45
4.2.1. Gambaran Umum Koperasi Karyawan	45
4.2.2. Deskripsi Karakteristik Pengguna.....	45
4.2.3. Wawancara (<i>In-depth Interview</i>)	47
4.2.4. Hasil Pengujian Skenario	50
4.2.5. Hasil Kuesioner <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	56
4.2. Pembahasan	62
4.3.1. Hasil Akhir <i>Usability Testing</i> (UT)	62
4.3.2. Hasil Akhir <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	70
4.3. Rekomendasi Perbaikan	78
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	82
5.1. Simpulan.....	82
5.2. Implikasi	83
5.2.1. Implikasi Teoritis	83
5.2.2. Implikasi Praktis	83
5.3. Rekomendasi.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner SUS	17
Tabel 2.2 Transformasi Skala UEQ	21
Tabel 2.3 Penelitian Terkait	22
Tabel 3.1 Instrumen Pengujian Skenario (<i>Usability Testing</i>)	32
Tabel 3.2 Instrumen Kuesioner UEQ	32
Tabel 3.3 Daftar Tugas dan Penjelasannya	37
Tabel 3.4 Daftar Skor Jawaban Kuesioner SUS	39
Tabel 3.5 Penilaian dari Parameter <i>Task Succes Rate</i>	41
Tabel 3.6 Penilaian dari Parameter <i>Error Rate</i>	42
Tabel 3.7 Penilaian dari Parameter <i>Time On Task</i>	42
Tabel 3.8 Penilaian dari Prameter <i>Number Of Clicks</i>	43
Tabel 4.1 Daftar Responden Pengujian Skenario	45
Tabel 4.2 Jadwal Wawancara Informan	48
Tabel 4.3 Hasil dari <i>Number of Clicks During Task Completion</i>	51
Tabel 4.4 Hasil dari <i>Time per Completed Task</i>	52
Tabel 4.5 Hasil dari <i>Task Succes Rate</i>	53
Tabel 4.6 Hasil dari <i>Error During Task Performance</i>	54
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Kuesioner SUS	55
Tabel 4.8 Transformasi Skala UEQ	57
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Skenario	62
Tabel 4.10 Pembagian Warna Pada Skala UEQ	71
Tabel 4.11 Status Level Rata-rata (<i>Mean</i>)	73
Tabel 4.12 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ	77
Tabel 4.13 Hasil Rekomendasi Perbaikan	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Koperasi Aktif Indonesia (2011-2022).....	2
Gambar 1.2 Penilaian Pengguna Aplikasi Kopkar di <i>Play Store</i>	3
Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Koperasi Karyawan.....	9
Gambar 2.2 Penentuan Hasil Penelitian SUS	18
Gambar 2.3 Struktur Skala Pada UEQ	20
Gambar 2.4 Daftar Pertanyaan Kuesioner UEQ	21
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian	34
Gambar 3.2 Hipotesis Penelitian	43
Gambar 4.1 Diagram Usia	46
Gambar 4.2 Diagram Divisi Pekerjaan Responden	47
Gambar 4.3 Hasil Konversi Nilai Jawaban Responden	58
Gambar 4.4 Skala <i>Mean</i> Setiap Individu Kuesioner UEQ	60
Gambar 4.5 Grafik <i>Mean of Total Clicks</i> Aplikasi Koperasi Karyawan	63
Gambar 4.6 Grafik <i>Time per Completed Task</i> Aplikasi Koperasi Karyawan	64
Gambar 4.7 Grafik <i>Task Succes Rate</i> Aplikasi Koperasi Karyawan	65
Gambar 4.8 Grafik <i>Error Rate</i> Aplikasi Koperasi Karyawan	66
Gambar 4.9 Nilai Kuesioner SUS	67
Gambar 4.10 <i>Acceptability Range</i> Kuesioner SUS	68
Gambar 4.11 <i>Adjective Rating</i> Kuesioner SUS.....	68
Gambar 4.12 <i>Grade Scale</i> Kuesioner SUS	68
Gambar 4.13 Grafik Hasil Perhitungan Jawaban Kuesioner SUS	69
Gambar 4.14 Rata-rata, Varian dan Simpangan Baku.....	72
Gambar 4.15 Nilai <i>Mean</i> (Rata-rata) Setiap Item Kuesioner UEQ.....	74
Gambar 4.16 Nilai Rata-rata Seluruh Skala.....	74
Gambar 4.17 Grafik Nilai Rata-rata Keseluruhan Skala	75
Gambar 4.18 Hasil <i>Benchmark</i> Nilai Skala UEQ	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Data Responden dan Hasil Jawaban Responden	88
Lampiran 2. Form dan Bukti Penyebaran Kuesioner UEQ	93
Lampiran 3. Lembar Kuesioner SUS.....	94
Lampiran 4. Transkrip Hasil Rekaman Wawancara.....	95
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian	110
Lampiran 6. Surat Izin Penerimaan Penelitian.....	111
Lampiran 7. Kartu Bimbingan.....	112
Lampiran 8. Dokumentasi Dari Beberapa Responden.....	114
Lampiran 9. Hasil Turnitin.....	115
Lampiran 10. Daftar Riwayat Hidup	116

DAFTAR PUSTAKA

- Adinegoro, Ahmad Luthfi Teguh (2018) *Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website E-commerce dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (STUDI PADA LAZADA.CO.ID, BLIBLI.COM DAN JD.ID)*. Sarjana thesis, Universitas Brawijaya.
- 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.
- Apriasih, (2015). Pengaruh Jumlah Anggota, Modal Sendiri, Modal Luar Dan Volume Usaha Terhadap Sisa Hasil Usaha Pada Koperasi Simpan Pinjam Di Kabupaten Banyumas. Skripsi. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Creswell, J. W. (2012). *Reserch Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Deng, L., Turner, D.E., Gehling, R. and Prince, B. (2010) *User Experience, Satisfaction, and Continual Usage Intention of IT. European Journal of Information Systems*, 19, 60-75.
- Djoko Muljono. (2012). *Buku Pintar Strategi Bisnis Koperasi Simpan Pinjam*. Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2012.
- Fariska, A. A., Putra, P., Oktadini, N. R., Meiriza, A., & Sevtiyuni, P. E. (2022). Evaluasi User Experience Aplikasi Tokopedia Dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(11), 15898-15909.
- Fasabuma, R. S. N. P., Tolle, H., & Wijoyo, S. H. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *Heuristic Evaluation* (HE). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Firmansyah, M. O. (2022). Analisis *User Experience* Terhadap Website Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Selatan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Teknomatika*, 12(02), 198-208.
- Fitriansyah, D. S., & Riwinoto, R. (2021). Analisis *User Experience* Web halal Batam Di Pusat Kajian Halal Politeknik Negeri Batam Menggunakan *User Experience*. *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, 5(2), 67-76.
- Hadi, Kevin Ryan (2018) *Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan USE Questionnaire*. Sarjana thesis, Universitas Brawijaya.
- Hakiki, R. N. (2021). Analisa Perbandingan Tingkat Usability Menggunakan Metode *System Usability Scale (Sus)* Dan *People At The Centre Of Mobile*

- Application Development (Pacmad) Pada Aplikasi Alflagift Dan Klikindomart* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Hidayah, N. A. (2021). Evaluasi *User Experience* Pada Dompot Digital Ovo Menggunakan *User Experience Questionnaire UEQ* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Penerbit: Alfabeta.
- Kushendriawan, M. A., Santoso, H. B., Putra, P. O. H., & Schrepp, M. (2021). Evaluating User Experience of a Mobile Health Application 'Halodoc' using User Experience Questionnaire and Usability Testing. *Jurnal Sistem Informasi*, 17(1), 58-71.
- Luthfina, S., & Irwansyah, I. (2020). Studi Fenomenologi: Penggunaan Aplikasi Weverse Shop oleh ARMY. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(3), 324-339.
- Mardiani, M., & Tanjungan, G. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi SIMPONI Mobile Universitas Multi Data Palembang Dengan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 25-38.
- Noor, A., & Hadisaputro, E. L. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 672-677.
- Novitasari, S. F., Mursityo, Y. T., & Rusydi, A. N. (2020). EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA E-COMMERCE SOCIOLLA. COM MENGGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ): USER EXPERIENCE EVALUATION ON SOCIOLLA. COM E-COMMERCE USING USABILITY TESTING AND USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(2), 57-63.
- O'Brien, James A dkk. (2014). *Sistem Informasi Manajemen / James A. O'Brien, George M. Marakas; penerjemah, Liza Nurbani Puspitasari dan Hirson Kurnia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Oktaviani, A. (2016). *E-Commerce Merchandise Kpop Pada Toko Haruna 88 Jakarta Menggunakan Unified Modeling Language (Uml)*. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 12-19.
- Pandji Anoraga, Ninik Widiyanti. (2007). *Dinamika Koperasi*. PT Rineka Cipta.
- Primasari, A. R., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2019). Evaluasi Dan Perbaikan User Experience Pada Aplikasi Mobile Muslimnesia Menggunakan Metode Usability Testing Dan *User Experience Questionnaire* (UEQ): Studi Kasus Pada PT. DOT INDONESIA. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X
- Rochaety, Eti. (2017). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2017.

- Rohmah, S., & Ary, M. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode *Usability Testing* Dan *User Experience Questionnaire* (Studi kasus pada Akulaku dan Kredivo Indonesia). *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 13(1).
- Samsu, S.Ag., M.Pd., Ph.D. (2021). Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development). Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016, October). An Indonesian adaptation of the system usability scale (SUS). In *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)* (pp. 145-148). IEEE.
- Simanjuntak, S. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna (*User Experience*) *Enterprise Resource Planning (ERP)* Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* (Studi Kasus: *SAP Modul Sales & Distribution, Material Management, Financial Accounting*). (Doctoral dissertation, Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- Surahman, M., Widiyasono, N., & Gunawan, R. (2021). ANALISIS USABILITY DAN USER EXPERIENCE APLIKASI KONSULTASI KESEHATAN ONLINE MENGGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* DAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*. *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, 7(1).
- Vebrianto, R., Thahir, M., Putriani, Z., Mahartika, I., & Ilhami, A. (2020). Mixed Methods Research: Trends and Issues in Research Methodology. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 1(2), 63-73.
- Wibowo, R. Y. A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile). *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komputer*. E-ISSN, 2548, 964X.
- Wicaksono, Dhimas Pamungkas (2020) *Evaluasi User Experience E-Supply Chain Pada Area Distribusi Jasa Pengiriman Dengan Metode UX Honeycombs*. Undergraduate (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 8(2), 217-226.