

PENGUKURAN USER EXPERIENCE APLIKASI MyIM3 DENGAN UEQ UNTUK MENYEDIKAKAN SOLUSI PERBAIKAN LAYANAN

MEASURING USER EXPERIENCE OF THE MYIM3 APPLICATION WITH UEQ TO PROVIDE DIGITAL SERVICE IMPROVEMENT SOLUTIONS

Anis Faizul Laila^{1*}, Erna Daniati²

*E-mail: ernadaniati@unpkediri.ac.id

Sistem Informasi, Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong penyedia layanan telekomunikasi untuk menghadirkan aplikasi mobile yang memudahkan pengguna dalam mengakses layanan secara mandiri. MyIM3 merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan fitur pembelian pulsa, paket data, hingga pengelolaan akun. Keberhasilan aplikasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga oleh pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang memengaruhi kepuasan serta loyalitas pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi MyIM3 menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang mengukur enam dimensi utama: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan 26 item yang dibagikan kepada 50 responden pengguna aktif MyIM3. Data dianalisis secara kuantitatif untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai persepsi pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi MyIM3 dinilai cukup baik dalam memberikan pengalaman pengguna, meskipun masih terdapat aspek yang perlu ditingkatkan. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penelitian selanjutnya serta menjadi masukan bagi pengembangan layanan digital.

Kata kunci: pengalaman pengguna, UEQ, MyIM3

Abstract

The development of digital technology has encouraged telecommunications service providers to introduce mobile applications that make it easier for users to access services independently. MyIM3 is one such application that provides features for purchasing credit, data packages, and account management. The success of an application is determined not only by the completeness of its features, but also by the user experience (UX), which influences customer satisfaction and loyalty. This study aims to evaluate the user experience of the MyIM3 application using the User Experience Questionnaire (UEQ) method, which measures six main dimensions: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The research instrument was a 26-item questionnaire distributed to 50 active MyIM3 user respondents. Data were analyzed quantitatively to obtain a comprehensive picture of user perceptions. The results show that the MyIM3 application is considered quite good in providing a user experience, although there are still aspects that need to be improved. These findings are expected to contribute to further research and provide input for the development of digital services.

Keywords: user experience, UEQ, MyIM3

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat mengakses layanan telekomunikasi. Aplikasi mobile seperti MyIM3 menjadi sarana utama untuk mengelola akun, membeli pulsa, dan mengakses layanan secara mandiri. Dengan jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 221,5 juta jiwa pada tahun 2024 (79,5% populasi), aplikasi telekomunikasi berperan penting dalam meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas layanan [1]. Namun, keberhasilan aplikasi sangat bergantung pada pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang memengaruhi kepuasan dan loyalitas.

Dalam konteks Interaksi Manusia-Komputer (HCI), pengukuran UX penting untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna. ISO 9241-210 mendefinisikan UX sebagai persepsi pengguna terhadap efisiensi, efektivitas, dan kepuasan [2]. Salah satu metode evaluasi yang banyak digunakan adalah User Experience Questionnaire (UEQ), yang mencakup enam dimensi utama: *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* [3].

Beberapa penelitian sebelumnya menggunakan UEQ pada aplikasi digital. Wardah et al. menemukan MyIM3 unggul dalam *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, dan *stimulation* dibanding MyTelkomsel [4]. Nurfaldini et al. menilai aplikasi SIA UTY kuat dalam kemudahan penggunaan namun lemah pada *stimulation* [5]. Rivansyah et al. juga melaporkan rendahnya *efficiency* dan *stimulation* pada SIA Mobile UM Jember [6]. Studi lain pada aplikasi TIX ID dan Maxim Indonesia menekankan perbaikan navigasi, efisiensi, serta *dependability* [3] [7]. Selain itu, Rahmadani dan Fardida menyoroti bahwa desain UI/UX MyTelkomsel yang baik berkontribusi pada loyalitas pelanggan, menegaskan pentingnya UX dalam aplikasi telekomunikasi [8].

Meski banyak penelitian serupa, kajian mendalam terhadap MyIM3 masih terbatas, terutama dalam memberikan solusi perbaikan berbasis data empiris. Analisis data pengguna, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian lain pada sentimen Twitter, terbukti efektif menggambarkan persepsi secara akurat [9]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengevaluasi UX MyIM3 dengan UEQ untuk memberi masukan bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas layanan digital dan memperkaya literatur HCI di Indonesia.

2. METODOLOGI

2.1 Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) aplikasi MyIM3. UEQ efektif untuk mengevaluasi aspek *usability* dan pengalaman pengguna secara komprehensif, terutama dengan mengintegrasikan metode kuantitatif dan kualitatif untuk hasil yang lebih kaya [10]. Pendekatan ini sejalan dengan evaluasi aplikasi e-commerce, di mana UEQ memungkinkan pengukuran objektif terhadap pengalaman pengguna melalui skala terstandarisasi [11]. Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan analisis komprehensif tentang UX MyIM3 dengan fokus pada rekomendasi perbaikan layanan berbasis data empiris, menyoroti pentingnya evaluasi UX untuk meningkatkan efisiensi layanan digital [12].

2.2 Instrumen Penelitian

Instrumen utama adalah kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 pernyataan bipolar dengan skala semantik diferensial (-3 hingga +3). Kuesioner ini diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia untuk memastikan relevansi budaya dan kemudahan pemahaman bagi responden lokal [13]. Enam dimensi yang diukur adalah: *Attractiveness* (misalnya, menyenangkan vs. tidak menyenangkan), *Perspicuity* (misalnya, mudah dipahami vs. membingungkan), *Efficiency* (misalnya, efisien vs. tidak efisien), *Dependability* (misalnya, dapat diandalkan vs. tidak dapat diandalkan), *Stimulation*

(misalnya, menarik vs. membosankan), dan *Novelty* (misalnya, inovatif vs. konvensional). Reliabilitas kuesioner divalidasi melalui uji Cronbach's alpha ($\alpha \geq 0.8$), memastikan keandalan instrumen dalam konteks sistem informasi [10]. Item kuesioner disesuaikan dengan konteks telekomunikasi, seperti evaluasi kemudahan pembelian pulsa, dengan pendekatan penyesuaian untuk aplikasi spesifik [14]. Daftar lengkap 26 item pernyataan UEQ disajikan pada Gambar 1.

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

Gambar 1. Pernyataan UEQ (26 item)

2.3 Responden Penelitian

Responden penelitian adalah 50 pengguna aktif aplikasi MyIM3 yang telah menggunakan aplikasi secara rutin minimal selama satu bulan terakhir. *Purposive sampling* efektif untuk memastikan responden relevan dengan konteks aplikasi yang dievaluasi [15]. Pendekatan ini diadopsi untuk menargetkan pengguna aktif MyIM3. Identitas responden mencakup nama, umur, dan jenis kelamin untuk keperluan analisis demografi. *Informed consent* diperoleh dari semua responden sebelum pengumpulan data, mengikuti panduan etika penelitian. Untuk mengatasi potensi bias sampling, data demografi dianalisis untuk memastikan representasi yang memadai berdasarkan distribusi jenis kelamin [16].

2.4 Teknik pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui kuesioner daring menggunakan Google Form, yang disebarluaskan melalui media sosial dan komunitas pengguna MyIM3 secara menyeluruh tanpa batasan wilayah regional. Interaksi langsung dengan aplikasi sebelum pengisian kuesioner penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang autentik [17]. Pendekatan ini diadopsi untuk meminimalkan bias memori dan meningkatkan validitas respons pengguna. Kuesioner dilengkapi dengan petunjuk jelas dan waktu pengisian rata-rata 5–10 menit untuk menjaga kualitas respons

2.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui tahapan berikut untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) aplikasi MyIM3 berdasarkan respons dari kuesioner UEQ yang dikumpulkan melalui Google Form:

1. Konversi Skor: Jawaban pada skala 1–7 dari Google Form diekspor dalam format CSV dan dikonversi ke skala UEQ (-3 hingga +3) menggunakan rumus standar UEQ dengan skrip Python di Google Colab. Kombinasi UEQ dengan alat analisis seperti Python meningkatkan akurasi dan efisiensi pengolahan data.
2. Analisis Statistik: Data dianalisis menggunakan Google Colab dengan pustaka Python seperti *pandas* untuk pengelolaan data dan *scipy* untuk perhitungan statistik. Mean, standar deviasi, dan *confidence interval* (95%) dihitung untuk setiap dimensi UEQ. Uji t-test berpasangan dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antar dimensi (misalnya, *efficiency* vs. *stimulation*). Hasil analisis dibandingkan dengan benchmark UEQ (*Excellent*, *Good*, *Above Average*, *Below Average*, *Bad*).
3. Visualisasi: Grafik batang dan radar dibuat menggunakan pustaka *matplotlib* di Google Colab untuk memvisualisasikan distribusi skor rata-rata masing-masing dimensi UEQ dan perbandingan dengan benchmark UEQ. Visualisasi seperti ini mempermudah pengembang memahami kekuatan dan kelemahan UX

Tahapan analisis ini memastikan evaluasi yang objektif dan berbasis data empiris, menghasilkan rekomendasi praktis untuk meningkatkan kualitas layanan digital MyIM3 berdasarkan skor UEQ dan perbandingan benchmark.

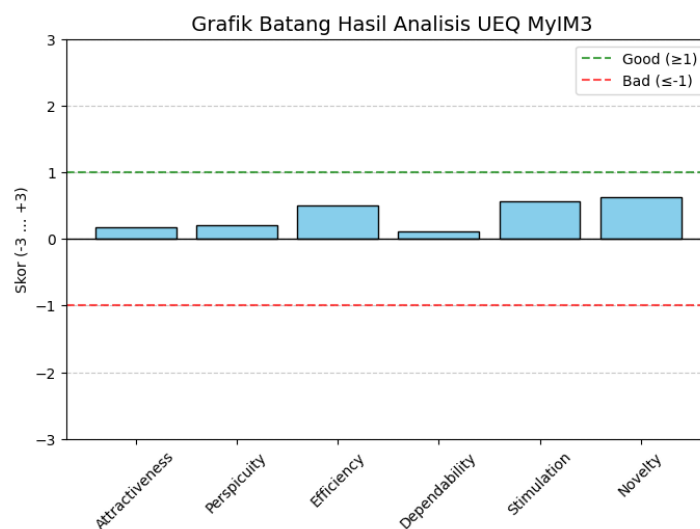
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi MyIM3 dilaksanakan dengan menerapkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pemilihan metode ini didasarkan pada kemampuannya dalam memberikan gambaran komprehensif mengenai persepsi pengguna, baik dari aspek fungsionalitas maupun aspek emosional yang muncul selama interaksi dengan aplikasi. UEQ mengukur enam dimensi utama pengalaman pengguna, meliputi daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*), sehingga hasil evaluasi tidak hanya menyoroti aspek teknis tetapi juga kualitas interaksi secara keseluruhan. Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner UEQ kepada responden yang merupakan pengguna aktif aplikasi MyIM3, sehingga tanggapan yang diperoleh mencerminkan pengalaman penggunaan secara nyata. Instrumen ini menggunakan skala penilaian dari -3 (sangat negatif) hingga +3 (sangat positif), yang memungkinkan pengukuran variasi persepsi pengguna secara lebih terperinci. Data yang terkumpul selanjutnya diolah untuk menghasilkan nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, serta distribusi skor pada masing-masing skala UEQ, yang menjadi dasar dalam menilai dan menginterpretasikan kualitas pengalaman pengguna aplikasi MyIM3.

Tabel 1. Hasil Rata-Rata Skala UEQ MyIM3

Scale	Mean	Std. Dev.	N	Confidence	Interval Bawah	Interval Atas
Attractiveness	0.173333	1.129365	50	0.320962	-0.147629	0.494295
Perspicuity	0.200000	1.272752	50	0.361712	-0.161712	0.561712
Efficiency	0.505000	0.850405	50	0.241682	0.263318	0.746682
Dependability	0.120000	0.899603	50	0.255664	-0.135664	0.375664
Stimulation	0.565000	1.209876	50	0.343843	0.221157	0.908843
Novelty	0.625000	1.002866	50	0.285011	0.339989	0.910011

Berdasarkan Tabel 1, seluruh aspek UX aplikasi MyIM3 memperoleh nilai positif pada skala UEQ, yang menunjukkan pengalaman pengguna secara umum cukup baik. Aspek kebaruan (*novelty*) memiliki skor tertinggi (0,625), diikuti stimulasi (*stimulation*) dengan 0,565, menandakan aplikasi dinilai memberi kesan baru dan pengalaman menyenangkan. Aspek efisiensi (*efficiency*) juga cukup tinggi dengan skor 0,505, menunjukkan aplikasi membantu pengguna menyelesaikan tugas secara efektif. Sebaliknya, kejelasan (*perspicuity*) dan daya tarik (*attractiveness*) relatif rendah, masing-masing 0,200 dan 0,173, sehingga masih perlu ditingkatkan agar konsisten positif. Skor terendah diperoleh pada ketepatan (*dependability*) sebesar 0,120, yang berarti keandalan aplikasi masih lemah. Untuk memperjelas perbandingan antar skala, grafik batang disajikan sebagai visualisasi hasil..



Gambar 2. Grafik Batang Hasil Pengujian UEQ MyIM3

Selain perbandingan nilai rata-rata antar skala, hasil kuesioner juga dianalisis menggunakan kategori benchmark UEQ. Benchmark ini membandingkan skor aplikasi MyIM3 dengan data referensi dari berbagai produk digital yang pernah dievaluasi menggunakan UEQ.

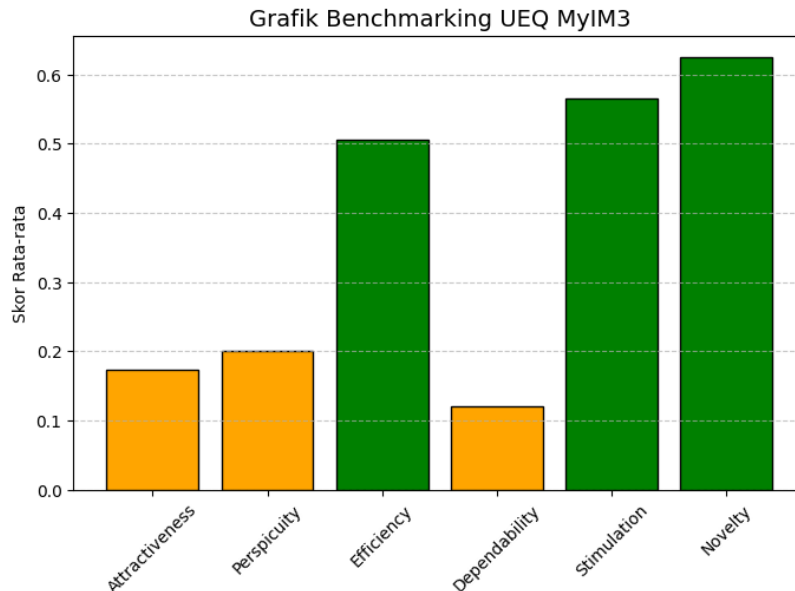
Tabel 2. Benchmark Skala UEQ Aplikasi MyIM3

Scale	Mean	Kategori Benchmark
Attractiveness	0.173	Below Average
Perspicuity	0.200	Below Average
Efficiency	0.505	Above Average
Dependability	0.120	Below Average
Simulation	0.565	Above Average
Novelty	0.625	Above Average

Hasil benchmark menunjukkan bahwa aplikasi MyIM3 memperoleh kategori Above Average pada sebagian skala, khususnya pada efficiency, stimulation, dan novelty. Hal ini berarti aplikasi dinilai cukup efisien, mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan, serta menghadirkan kesan kebaruan yang relatif baik dibandingkan aplikasi sejenis. Namun, pada skala attractiveness, perspicuity, dan dependability, aplikasi berada pada kategori Below Average, sehingga

pengembang perlu meningkatkan tampilan visual, kemudahan pemahaman, serta keandalan aplikasi agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

Untuk memperjelas posisi aplikasi MyIM3 dalam benchmark, visualisasi dalam bentuk grafik radar digunakan. Grafik radar ini membantu memperlihatkan perbandingan skor aplikasi MyIM3 dengan rentang nilai benchmark UEQ.



Gambar 2. Grafik Radar Benchmark Skala UEQ Aplikasi MyIM3

Secara keseluruhan, hasil UEQ menunjukkan bahwa aplikasi MyIM3 sudah memberikan pengalaman pengguna yang cukup baik, terutama dari sisi efisiensi, stimulasi, dan kebaruan yang berada pada kategori *Above Average*. Namun, aspek daya tarik, kejelasan, dan keandalan masih berada pada kategori *Below Average*, sehingga memerlukan perhatian lebih dalam pengembangan ke depan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya metode terstruktur seperti Agile Scrum untuk mendukung perbaikan berkelanjutan terhadap kualitas sistem dan pengalaman pengguna [18]. Dengan demikian, meskipun aplikasi telah dinilai positif pada beberapa aspek utama, peningkatan pada aspek yang masih lemah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi dengan metode User Experience Questionnaire (UEQ), dapat disimpulkan bahwa aplikasi MyIM3 secara umum memberikan pengalaman pengguna yang cukup baik. Hal ini terlihat dari skor positif pada seluruh skala UEQ. Aspek *efficiency* (0,505), *stimulation* (0,565), dan *novelty* (0,625) berada pada kategori *Above Average*, sehingga aplikasi dinilai efisien, menyenangkan, dan mampu memberikan kesan kebaruan. Sementara itu, aspek *attractiveness* (0,173), *perspicuity* (0,200), dan *dependability* (0,120) berada pada kategori *Below Average*, yang menunjukkan masih terdapat kelemahan dalam tampilan, kejelasan, dan keandalan aplikasi. Penelitian ini masih terbatas pada evaluasi enam dimensi utama UEQ dengan jumlah responden 50 orang. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar cakupan responden diperluas sehingga hasil yang diperoleh lebih representatif. Selain itu, penulis berikutnya dapat mempertimbangkan penggunaan metode evaluasi lain seperti SUS (System Usability Scale) atau wawancara kualitatif agar hasil analisis lebih mendalam. Penelitian lanjutan juga dapat

membandingkan MyIM3 dengan aplikasi serupa untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai posisi MyIM3 di antara aplikasi layanan telekomunikasi lainnya.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), “SURVEI PENETRASI INTERNET INDONESIA 2024,” 2024.
- [2] ISO, *Ergonomics of human-system interaction-Human-centred design for interactive systems* Copyright International Organization for Standardization Provided by IHS under license with ISO Not for Resale No reproduction or networking permitted without license from IHS COPYRIGHT PROTECTED DOCUMENT from IHS. 2010.
- [3] M. Satya Fadzana and D. Agus Diartono, “Pengaruh User Experience (UX) Design Terhadap Kemudahan Pengguna dalam Menggunakan Aplikasi TIX ID,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 8, no. 3, p. 2024, 2024, doi: 10.35870/jti.
- [4] S. U. Wardah, I. Aknuranda, and A. Syawli, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi MyTelkomsel dan MyIM3 Dengan Pengujian Usability dan User Experience Questionnaire (UEQ),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 9, no. 5, pp. 2548–964, 2025, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [5] S. I. Nurfaldini, M. F. R. Alfarizi, and P. D. H. Kuncoro, “Analisis User Experience pada Aplikasi Mobile SIA Universitas Teknologi Yogyakarta Dengan Metode User Experience Questionnaire,” *Teknomatika: Jurnal Informatika dan Komputer*, vol. 17, no. 1, pp. 48–55, May 2024, doi: 10.30989/teknomatika.v17i1.1288.
- [6] M. Rivansyah, D. Arifianto, and W. Suharso, “Analisis User Interface dan User Experience Pada SIA Mobile UM Jember dengan Metode User Experience Questionnaire,” *JUSTINDO (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia)*, vol. 8, no. 2, pp. 108–115, Aug. 2023, doi: 10.32528/justindo.v8i2.623.
- [7] M. Rifqi Adli and S. Bahri, “Evaluasi User Experience Pada Pengguna Aplikasi Maxim Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, vol. 10, no. 2, pp. 171–177, 2024, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [8] Novenya Rahmadani and Siti Ning Fardida, “Peran UI/UX Pada Layanan Aplikasi Mytelkomsel Terhadap Keputusan Pembelian dan Loyalitas Pelanggan,” *SAFARI :Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, vol. 4, no. 3, pp. 220–227, Jul. 2024, doi: 10.56910/safari.v4i3.1655.
- [9] H. Utama, E. Daniati, and A. Masruro, “WEAK SUPERVISION DENGAN PENDEKATAN LABELING FUNCTION UNTUK ANALISIS SENTIMEN PADA TWITTER,” Jan. 2024. doi: 10.37905.
- [10] M. Ariansidi, I. M. Candiasa, I. Made, and G. Sunarya, “Analisis Usability Pada Sistem Informasi LAPORBUP Menggunakan Performance Measurement, Retrospective Think Aloud dan User Experience Questionnaire,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 3, no. 6, pp. 754–764, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.807.
- [11] D. Ulhaq, A. P. A. Masa, and H. J. Setyadi, “Analisis Perbandingan User Experience Aplikasi E-Commerce Shopee Dan Tokopedia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI)*, vol. 3, no. 1, pp. 37–44, Jun. 2024, doi: 10.30872/atasi.v3i1.1183.
- [12] A. Dewi Nariswari, A. Faroqi, T. Lathif, M. Suryanto, S. Informasi, and J. Timur, “Evaluasi User Experience Aplikasi Digital Banking Jenius Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 13, doi: 10.35889/jutisi.v13i1.1756.

- [13] S. Prasetyaningsih and W. P. Ramadhani, "Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire," *Jurnal Integrasi*, vol. 13, no. 2, p. 147, 2021, doi: <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>.
- [14] D. Feriano, N. R. Oktadini, A. Meiriza, E. Sevtiyuni, and P. Putra, "Analisis User Experience Aplikasi Disney+ Hotstar dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 3, pp. 1641–1650, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i3.1470.
- [15] A. Ibrahim, O. Alexander, K. D. Tania, P. Putra, and A. Meiriza, "Assessing User Experience and Usability in the OVO Application: Utilizing the User Experience Questionnaire and System Usability Scale for Evaluation," *Jurnal RESTI*, vol. 7, no. 4, pp. 953–963, Aug. 2023, doi: 10.29207/resti.v7i4.5137.
- [16] N. P. D. Anggreni, I. N. A. Putra, and I. K. R. Janardana, "EVALUASI DAN PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA PENGGUNA PADA FITUR LIVE SHOPEE MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6427.
- [17] A. E. Maulana, "Evaluasi Aplikasi DOI by RJI pada Aspek Usability dan User Experience Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal of Computer Science and Information Technology E-ISSN*, vol. 4, no. 2, p. 106, 2024, doi: <https://doi.org/10.47065/explorer.v4i2.1478>.
- [18] M. I. Khalid, R. Firliana, and E. Daniati, "Manajemen Proyek Pengembangan Game Kasur Rusak dengan Menggunakan Agile Scrum," *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, vol. 2, no. 2, pp. 141–149, Jun. 2024, doi: 10.53624/jsitik.v2i2.252.