

Evaluasi Pengguna Aplikasi Bibit Reksadana menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* Kabupaten Semarang

User Evaluation of the Bibit Reksadana Application using the User Experience Questionnaire (UEQ) of Semarang Regency

¹Raihan Daffa*, ²Andeka Rocky Tanaamah

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
^{1,2}Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia

*e-mail: raihandafa70@gmail.com

(received: 22 November 2024, revised: 16 February 2025, accepted: 17 February 2025)

Abstrak

Dilansir dari data Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI), hingga akhir tahun 2023 pengguna aplikasi reksadana Bibit sudah mencapai 4,6 juta pengguna. Fenomena ini mendorong respon yang beragam dari masyarakat, khususnya antara investor pemula dan yang berpengalaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Bibit dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Data dikumpulkan melalui kuisioner yang disebarakan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan target responden adalah masyarakat yang menggunakan aplikasi tersebut. Enam aspek penilaian UEQ daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketergantungan, stimulasi, dan kebaruan yang dianalisis menggunakan Data Analysis Tools yang dikembangkan oleh tim UEQ. Hasil penelitian menunjukkan variasi pengalaman pengguna yang memberikan gambaran tentang kepuasan serta tantangan yang dihadapi. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan penting mengenai pengalaman pengguna aplikasi Bibit dan menyoroti area yang perlu perbaikan, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas layanan aplikasi di masa mendatang.

Kata kunci: evaluasi, aplikasi, pengalaman pengguna, UEQ, *purposive sampling*

Abstract

According to data from the Indonesian Central Securities Depository (KSEI), by the end of 2023, the Bibit mutual fund application had reached 4.6 million users. This phenomenon has generated diverse responses from the public, particularly between novice and experienced investors. This study aims to evaluate the user experience of the Bibit application using the *User Experience Questionnaire (UEQ)* method. Data was collected through questionnaires distributed using *purposive sampling*, targeting individuals who actively use the application. The evaluation focuses on six UEQ aspects: attractiveness, clarity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty, analyzed using the Data Analysis Tools developed by the UEQ team. The findings reveal variations in user experience, providing insights into both user satisfaction and challenges encountered. Overall, this study offers valuable insights into the user experience of the Bibit application and highlights areas for improvement, which can be leveraged to enhance the quality of the app's services in the future.

Keywords: evaluation, application, user experience, UEQ, *purposive sampling*

1 Pendahuluan

Pada zaman modern yang serba digital masa kini, perkembangan pada dunia teknologi dan informasi sudah sangat berkembang pesat. Menurut Alisyahbana (1980) mendefinisikan teknologi sebagai upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan dengan memanfaatkan alat dan akal untuk menghemat tenaga. Teknologi dan informasi sudah menjadi suatu kebutuhan sangat penting dalam kehidupan masyarakat di era modern ini. Mulai dari bisnis, pendidikan, hingga saham investasi. Dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi ini masyarakat dapat secara langsung mengalami perubahan pola hidup dan pola berfikir. Perubahan pola hidup dan pola berfikir pada masyarakat modern yang akhirnya lebih memilih untuk memanfaatkan teknologi yang telah berkembang pesat ini.

Kemajuan teknologi ini juga membuka peluang bagi masyarakat luas untuk melakukan investasi yang lebih mudah dan lebih praktis melalui aplikasi ataupun website. Adanya aplikasi investasi ini memberikan efek yang positif bagi masyarakat yang ingin melakukan investasi pemula. Banyak sekali aplikasi investasi yang berkembang di Indonesia saat ini dan salah satunya adalah aplikasi Bibit Reksadana. Mengacu pada undang-undang pasar modal no. 8 tahun 1995, pasal 1 ayat (27) reksadana adalah wadah yang dipergunakan untuk menghimpun dana dari masyarakat pemodal untuk selanjutnya diinvestasikan dalam portofolio efek oleh manajer investasi [1]. Berfokus pada definisi reksadana di atas reksadana mencakup 3 hal penting yaitu dana pemodal, dana investasi, dan dana yang dikelola oleh manajer investasi [2]. Aplikasi Bibit sendiri merupakan tempat melakukan transaksi jual beli reksa dana yang biasa disebut sebagai Agen Penjual Reksa Dana (APERD), di mana sebagai APERD harus memiliki status legalitas yang jelas di bawah naungan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) [3].

Aplikasi Bibit memiliki berbagai macam keunggulan, seperti menyediakan berbagai pilihan produk reksa dana, memiliki fitur untuk memberikan rekomendasi investasi berdasarkan profil risiko yang dimiliki investor tanpa perlu repot melakukan analisis produk lebih mendalam yang tentunya membantu investor pemula. Namun, keunggulan-keunggulan yang ditawarkan Bibit kepada para investor tidak dapat menghindari bahwa masih terdapat pengguna aplikasi yang mengalami kendala dalam mengakses aplikasi dan dalam bertransaksi itu sendiri. Berdasarkan berbagai ulasan yang dapat ditemukan dalam ulasan aplikasi Bibit di Google Play Store, terdapat keluhan-keluhan seperti lamanya waktu penarikan dana, ketidak responsif aplikasi, notifikasi berlebihan, hingga pelayanan customer yang dianggap tidak membantu sama sekali.

Oleh karena itu, penelitian terhadap user experience pada aplikasi Bibit adalah tepat, agar dapat mengetahui bagaimana pengalaman pengguna aplikasi ini. UEQ merupakan kuisioner yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu produk [4]. Pada penelitian ini akan menampilkan perbandingan yang diambil dari data kuisioner User Experience Questionnaire yang memiliki enam aspek penilaian antara lain attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty [5].

Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi skala UEQ untuk mengukur pengalaman pengguna aplikasi Bibit reksadana. Evaluasi ini meliputi seberapa kenyamanan dan kepuasan pengguna terhadap tata letak, kemudahan penggunaan, efisiensi, tingkat pemahaman pengguna, kejelasan desain, dan seberapa ramah penggunaan aplikasi bibit menurut para pengguna, dalam penelitian ini khususnya pengguna dari kalangan masyarakat di wilayah Kabupaten Semarang. Melalui data yang diterima nanti akan diolah dengan prinsip User Experience Questionnaire [6]. Metode ini dipilih karena dapat memberikan perhitungan dan penilaian dengan cepat terhadap pengalaman pengguna secara interaktif.

2 Tinjauan Literatur

Sebelumnya, telah ada beberapa penelitian yang menggunakan metode *User experience Questionnaire* (UEQ), penelitian yang pertama dibahas ini adalah penelitian tentang penelitian ini Analisis pengguna Website menggunakan UEQ. Penelitian ini dibuat untuk membandingkan dari setiap website *e-commerce* dengan mencari data dari para responden. Setelah diterapkan menggunakan 2 metode pengujian yaitu objektif dan subjektif, dapat diperoleh hasil bahwa website Blibli.com lebih unggul dari pada Lazada dan JD.id. [7]

Penelitian yang berjudul “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire” penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk menganalisis dua aplikasi dompet digital yang memiliki proses bisnis serta karakteristik serupa dalam memberikan pengalaman kepada penggunanya. Metode yang digunakan yaitu User Experience Questionnaire, Berdasarkan hasil yang diperoleh, kuesioner UEQ yang disusun oleh peneliti menunjukkan bahwa responden memiliki persepsi positif terhadap kedua aplikasi dompet digital OVO dan GoPay mendapatkan penilaian positif. [8]

Penelitian yang berjudul “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Studi kasus: pada Akulaku dan Kredivo Indonesia)”. Memiliki tujuan untuk membandingkan kegunaan dua aplikasi pinjaman online serta mengukur kepuasan pengguna berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi Akulaku dan Kredivo. Penelitian ini menggunakan metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ). Sehingga didapatkanlah hasil pengujian SUS menunjukan skor rata-rata yaitu 59 untuk Akulaku dan 56 untuk Kredivo, dan dengan hasil yang diperoleh yaitu pada level Marginal-Low yang mencerminkan kebergunaan dan penerimaan aplikasi. [9]

Penelitian yang berjudul “Evaluasi User Experience pada Aplikasi BCA Mobile dan MyBCA dengan menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire(UEQ)”. Memiliki tujuan untuk mengukur tingkat kepuasan klien terhadap faktor daya tarik, kejelasan, efisiensi, stimulasi, ketepatan, dan kebaruan sistem. Metode yang digunakan yaitu Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ). Sehingga didapatkanlah hasil Aplikasi MyBCA memiliki rata-rata klik lebih sedikit dan durasi lebih singkat, namun tingkat kenyamanan pengguna pada kedua aplikasi tetap sama. [10]

Penelitian yang berjudul “Evaluasi User Experience Aplikasi Digital Banking Jenius Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”. Memiliki tujuan untuk mencari tau pengalaman dari setiap pengguna Jenius. Metode yang digunakan yaitu User Experience Questionnaire (UEQ). Sehingga didapatkanlah hasil pengukuran menunjukkan seluruh skala UEQ memiliki mean di atas 0.80, menandakan evaluasi positif sesuai metode UEQ. Sementara itu, benchmark aplikasi Jenius dibandingkan dengan aplikasi lain menunjukkan dua skala di atas rata-rata, yaitu kejelasan dan ketepatan. [11]

Penelitian yang berjudul “Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Bank Digital Seabank Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)”. Memiliki tujuan yaitu untuk menentukan tingkat pengalaman pengguna SeaBank serta aspek yang perlu ditingkatkan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Sehingga didapatkan Hasil analisis dengan User Experience Questionnaire menunjukkan bahwa SeaBank memperoleh skor di bawah rata-rata pada aspek daya tarik (1,13), kejelasan (0,77), efisiensi (0,78), ketepatan (0,83), stimulasi (0,77), dan kebaruan (0,34). [12]

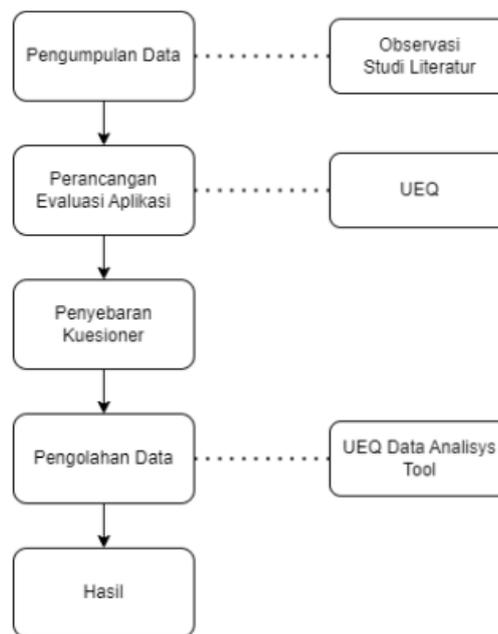
Berdasarkan keenam penelitian tersebut kita dapat mengetahui bahwa penggunaan metode UEQ efektif digunakan dalam menyelesaikan masalah seperti evaluasi dari setiap pengguna aplikasi finansial. Yang nantinya akan diketahui kepuasan dari setiap pengguna sehingga dapat membantu developer aplikasi bibit untuk melakukan perbaikan jika ada yang kurang.

3. Metode Penelitian

Metodologi untuk pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner secara online [13]. Dengan menyebarkan kuisisioner ini secara online, penelitian ini dapat mencakup masyarakat secara luas di Kabupaten Semarang, tidak hanya tersebar di beberapa kecamatan namun mencakup di keseluruhan wilayah Kabupaten Semarang. Dengan Kuisisioner Online ini juga membuat pengumpulan data ini menjadi lebih efisien.

Kuisisioner ini disebar dalam kurun waktu 2 Bulan mulai dari tanggal 29 November 2023 sampai 21 Februari 2024. Di dalam penelitian ini menggunakan kuisisioner untuk mendapatkan data dengan tujuan untuk mengasihkan data yang akurat dengan menggunakan skala Likert. Penelitian ini ditujukan pada responden yang dipilih secara umum yang memiliki usia mulai dari 20 tahun dan pernah atau masih menggunakan aplikasi Bibit. Responden yang dipilih ada 54 orang.

Langkah pertama pada pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi secara langsung pada aplikasi Bibit Reksadana, setelah itu dilakukannya studi literatur pada penelitian terdahulu. Langkah kedua melakukan perancangan evaluasi aplikasi menggunakan UEQ versi Indonesia serta melakukan konversi kuesioner UEQ ke dalam Google Form untuk memudahkan pengumpulan data. Langkah ketiga yaitu dengan penyebaran Kuisisioner menggunakan aplikasi Whatsapp serta responden yang telah menggunakan aplikasi Bibit Reksadana diminta untuk mengisi kuesioner tersebut. Langkah keempat pada pengolahan data jawaban responden dimasukkan ke dalam UEQ Data Analysis Tool. Alat ini secara otomatis mengkonversi nilai berdasarkan bobot yang telah ditetapkan untuk setiap item, kemudian mengolah data tersebut hingga menghasilkan rata-rata sesuai skala UEQ. Langkah kelima merupakan hasil pengolahan data yang dapat divisualisasikan dalam bentuk grafik sesuai skala UEQ [14]. Gambar 1 di bawah menunjukkan alur penelitian tersebut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Pernyataan UEQ menunjukkan skala dan item pernyataan yang digunakan dalam UEQ. UEQ adalah alat yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna berdasarkan beberapa dimensi, seperti Daya Tarik (Attractiveness), Kemudahan Penggunaan (Perspicuity), Efisiensi (Efficiency), Keandalan (Dependability), Stimulasi (Stimulation), Novelty (Kebaruan). Gambar 2 memberikan detail tentang alat ukur (UEQ) yang digunakan penelitian tersebut

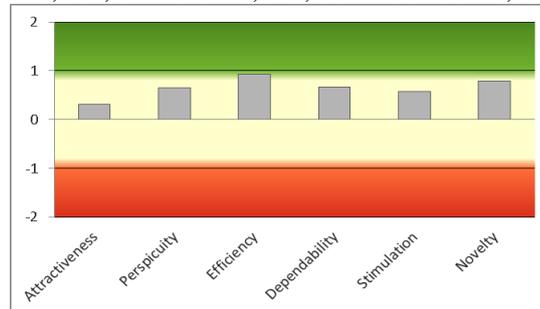
	1	2	3	4	5	6	7		
menyasalkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5			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

Gambar 2. Pernyataan UEQ

3 Hasil dan Pembahasan

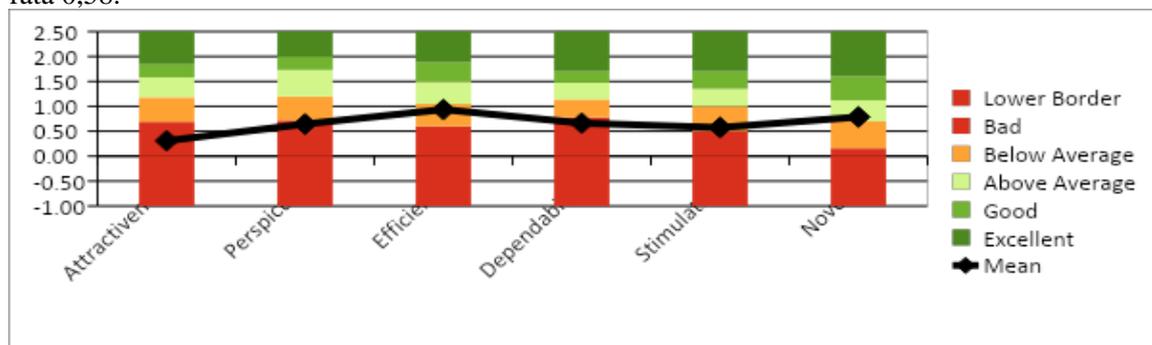
Aplikasi Bibit Reksadana adalah salah satu dari sekian banyak aplikasi investasi reksadana di Indonesia yang dapat di unduh melalui Playstore. Pada penelitian ini mendapatkan responden yang telah mengisi kuisioner yang telah dibagikan melalui aplikasi Whatsapp adalah sebanyak 54 orang yang terdiri laki – laki dan perempuan.

Setelah dilakukannya penyebaran dan pengisian kuisioner, peneliti telah mendapatkan hasil dari keseluruhan skala UEQ aplikasi Bibit Reksadana. Nilai masing – masing UEQ dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini. Rata – rata dimulai dari Daya Tariknya adalah 0,309; Kejelasan 0,644; Efisiensi 0,935; Ketergantungan 0,662; Stimulasi 0,576; dan Kebaruan 0,787.



Gambar 3. Nilai Skala Bibit Reksadana

Kemudian pada Gambar 4 berikut menunjukkan hasil respon kuisioner yang telah dibagikan mengenai aplikasi Bibit Reksadana memiliki respon yang beragam pada pengalaman pengguna baru maupun pengguna lama. Nilai yang didapat pada respon kuisioner ini yaitu pada Daya tarik ada 0,31; Kualitas Pragmatis 0,75; dan Kualitas Hedonis ada 0,68. Dari berbagai respon tersebut memiliki nilai rata-rata 0,58.



Gambar 4. Hasil Kuisioner Responden

Tabel 1 berikut menunjukkan bahwa skala User Experience Questionnaire (UEQ) dapat dikelompokkan menjadi dua dimensi utama, yaitu kualitas pragmatis dan kualitas hedonis. Kualitas pragmatis mencakup aspek-aspek seperti Perspicuity (Kejelasan), Efficiency (Efisiensi), dan Dependability (Keandalan), yang semuanya berfokus pada bagaimana produk membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien. Perspicuity mengukur sejauh mana produk mudah dipahami dan digunakan, Efficiency menilai seberapa cepat dan mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas, sementara Dependability berkaitan dengan tingkat kepercayaan dan kendali pengguna terhadap sistem. Di sisi lain, kualitas hedonis mencakup aspek-aspek seperti Stimulation (Stimulasi) dan Originality (Keaslian), yang lebih menekankan pada pengalaman emosional dan psikologis pengguna. Stimulation mengacu pada sejauh mana produk mampu memotivasi dan menciptakan minat pengguna, sedangkan Originality menilai tingkat inovasi dan daya tarik produk [15]. Pada kualitas pragmatis, aspek yang diukur berhubungan langsung dengan tugas dan fungsionalitas produk, sementara kualitas hedonis menggambarkan aspek-aspek yang tidak terkait dengan tugas, melainkan lebih fokus pada kepuasan emosional dan pengalaman subjektif pengguna. Dengan memahami kedua dimensi ini, desainer dapat menciptakan produk yang tidak hanya fungsional dan mudah digunakan, tetapi juga menarik dan memuaskan secara emosional bagi pengguna.

Tabel 1. Skala rata-rata

Scale	Lower Border	Bad	Below Average	Above Average	Good	Excellent	Mean
Attractiveness	-1,00	0,69	0,49	0,4	0,26	0,66	0,31
Perspicuity	-1,00	0,72	0,48	0,53	0,27	0,5	0,64
Efficiency	-1,00	0,6	0,45	0,45	0,38	0,62	0,94
Dependability	-1,00	0,78	0,36	0,34	0,22	0,8	0,66
Stimulation	-1,00	0,5	0,5	0,35	0,35	0,8	0,58
Novelty	-1,00	0,16	0,54	0,42	0,48	0,9	0,78

Skala Rata-Rata tersebut menunjukkan sebuah diagram hasil benchmark UEQ, aplikasi Bibit Reksadana termasuk dalam suatu kategori yang “baik”. Suatu nilai dikategorikan sebagai “Baik” apabila masuk ke dalam 25% hasil terbaik berdasarkan data tolok ukur yang ada. Jadi, menurut UEQ, secara keseluruhan kualitas dalam aplikasi Bibit Reksadana sudah cukup baik.

4 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap pengalaman pengguna aplikasi Bibit Reksadana, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan aplikasi ini memiliki kualitas yang baik dalam memenuhi kebutuhan para penggunanya. Melalui analisis menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), hasil menunjukkan nilai rata-rata yang positif pada enam aspek penilaian yang meliputi daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketergantungan, stimulasi, dan kebaruan. Nilai tertinggi diperoleh pada aspek efisiensi, yang menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini membantu mereka dalam melakukan transaksi dengan cepat dan mudah. Meskipun demikian, terdapat beberapa keluhan yang diidentifikasi dari responden, seperti lamanya waktu penarikan dana dan ketidakresponsifan aplikasi, yang perlu diperhatikan oleh pengembang untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya memahami kebutuhan pengguna melalui umpan balik yang konstruktif, agar aplikasi dapat terus berkembang dan beradaptasi dengan harapan serta tuntutan pasar. Dengan demikian, aplikasi Bibit Reksadana dinilai memiliki potensi yang baik di kalangan investor pemula di Kabupaten Semarang, tetapi perlu adanya perbaikan pada aspek-aspek yang masih kurang optimal untuk lebih meningkatkan pengalaman dari para pengguna.

Referensi

- [1] C. Mckinley, “2. *Capital Markets*,” *Cover. Glob.*, pp. 17–31, 2016, doi: 10.7312/schi13174-003.
- [2] D. Adhianto, “Investasi Reksa Dana sebagai Alternatif Investasi bagi Investor Pemula,” *J. E-Bis*, vol. 4, no. 1, pp. 32–44, 2020, doi: 10.37339/e-bis.v4i1.242.
- [3] 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.
- [4] 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.
- [5] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, “LNCS 8517 - *Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios*,” *Lncs*, vol. 8517, pp. 383–392, 2019.
- [6] M. Schrepp, A. Hinderks, and A. Hannover, “*Design, User Experience, and Usability. Theories, Methods, and Tools for Designing the User Experience*,” vol. 8517, no. January 2015, 2014, doi: 10.1007/978-3-319-07668-3.
- [7] A. L. T. Adinegoro, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, “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),” *Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 11, pp. 5862–5870, 2018, [Online]. Available: Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
- [8] F. D. N. Annisa, J. N. U. Jaya, and S. Surmiati, “Evaluasi Pengalaman Pengguna pada <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

- Aplikasi *E-Wallet OVO* dan *GOPAY* dengan Metode *User Experience Questionnaire*,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 3, pp. 242–251, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i3.1527.
- [9] S. Rohmah and M. Ary, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online menggunakan Metode *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (Studi kasus pada Akulaku ...,” *JSI J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 6, pp. 2118–2124, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/article/view/15085/0>
- [10] R. W. Purwitasari and N. G. Ramadhan, “Evaluasi *User Experience* pada *Website* Posyandu menggunakan Metode *In-Person Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*,” *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 9, no. 2, p. 62, 2023, doi: 10.55635/jic.v9i2.190.
- [11] A. D. Nariswari, A. Faroqi, and T. L. M. Suryanto, “Evaluasi *User Experience* Aplikasi Digital Banking Jenius menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*,” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 13, no. 1, p. 574, 2024, doi: 10.35889/jutisi.v13i1.1756.
- [12] A. P. Simamora, A. Yanto, and W. Winanti, “Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi Bank Digital Seabank menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*,” *Insa. Pembang. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 11, no. 2, p. 1, 2023, doi: 10.58217/ipsikom.v11i2.254.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 1967. [Online]. Available: https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_R_and_D_Prof_Sugiono
- [14] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, “*Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)*,” *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, p. 40, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.
- [15] B. Laugwitz, T. Held, and M. Schrepp, “*Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire*,” *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 5298 LNCS, pp. 63–76, 2008, doi: 10.1007/978-3-540-89350-9_6.