

DAFTAR PUSTAKA

- Ahnan, M., Wibawa, A., & Zaeni, I. (2021). Evaluasi User Experience pada Pengembangan Aplikasi Sistem ADI STETSA SMAN 4 Malang menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, *1*(7), 518–525. <https://doi.org/10.17977/um068v1i72021p518-525>
- APJII. (2023, March 10). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).
- Aulia, D. D. (2022, April 16). *Aplikasi e-Peken Beri Kemudahan Warga Surabaya Beli Kebutuhan Pokok*. Detik Jatim.
- Damayanti, F. T. A., Anwar, H., & Hamid, A. N. (2023). PENGARUH MOTIVASI HEDONIS TERHADAP IMPULSIVE BUYING PADA FESTIVAL BELANJA TANGGAL KEMBAR. *JURNAL ILMIAH MANAJEMEN BISNIS DAN INOVASI UNIVERSITAS SAM RATULANGI (JMBI UNSRAT)* , VOL. 10 NO. 3.
- Davor. (2023, January 30). *What Is an Application User Manual and How to Write One*. Archbee.
- Díaz-Oreiro, I., López, G., Quesada, L., & Guerrero, L. (2019). *Standardized Questionnaires for User Experience Evaluation: A Systematic Literature Review*. 14. <https://doi.org/10.3390/proceedings2019031014>

- Hajati, D. I. (2022). The The Effect of Cash on Delivery, Online Consumer Rating and Reviews on the Online Product Purchase Decisions. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 4(1), 18–26. <https://doi.org/10.35899/biej.v4i1.348>
- Hartawan, M. S. (2019). ANALISIS USER EXPERIENCE UNTUK USER INTERFACE PADA WEBSITE FORTIS.ID. In *Jurnal Teknologi Informasi ESIT* (Vol. 51, Issue 01).
- Harumy, T. H. F., & Amrul, H. M. Z. N. (2018). Aplikasi Mobile Zagiyan (Zaringan Digital Nelayan)Dalam Menunjang Produktivitas Dan Keselamatan, Dan Kesehatan Nelayan (Studi Kasus Kelompok Nelayan Percut). *IT Journal Research and Development*, 2(2).
- Hassenzahl, M. (2010). *Experience design: Technology for all the right reasons*. Morgan & Claypool Publishers.
- Hinderks, A., Schrepp, M., Domínguez Mayo, F. J., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards and Interfaces*, 65, 38–44. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>
- Hinderks, A., Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2018). A benchmark for the short version of the user experience questionnaire. *WEBIST 2018 - Proceedings of the 14th International Conference on Web Information Systems and Technologies*, 373–377. <https://doi.org/10.5220/0007188303730377>

- Idrus L. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*.
- Irsan, M., Jl, T., Hadari, H., & Pontianak, N. (2015). *RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE NOTIFIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK Mendukung KINERJA DI INSTANSI PEMERINTAHAN*.
- Juniantari, N. K. R., Nyoman, I., & Putra, T. A. (2021). ANALISIS SISTEM INFORMASI DPMPTSP MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE. *Jurnal Informatika Dan Komputer) Akreditasi KEMENRISTEKDIKTI*, 4(1). <https://doi.org/10.33387/jiko>
- Kashfi, P., Nilsson, A., & Feldt, R. (2017). Integrating user eXperience practices into software development processes: Implications of the UX characteristics. *PeerJ Computer Science*, 2017(10). <https://doi.org/10.7717/peerj-cs.130>
- Kirakowski, D. J. (2014). *What is SUMI?* Online.
- 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. In *Journal of Information System*) (Vol. 17, Issue 1).
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (Jane P. (2018). *Management information systems : managing the digital firm*.
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. *Lecture Notes in Computer Science (Including*

Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 5298 LNCS, 63–76. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9_6

Lenak, S. M. C., Sumampow, I., & Waworundeng, W. (2021). Efektivitas Pelayanan Publik Melalui Penerapan Electronic Government Di Dinas Pendidikan Kota Tomohon. *JURNAL GOVERNANCE*, 1(1).

Liputan 6. (2022, May 2). *Laris Manis Situs Belanja Online Milik Pemkot Surabaya*.
Liputan 6.

Liputan6. (2022, May 2). *Laris Manis Situs Belanja Online Milik Pemkot Surabaya*.
Liputan6.

Luthfi, A., Adinegoro, T., Rokhmawati, R. I., & Muslimah Az-Zahra, H. (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)* (Vol. 2, Issue 11). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Mitrofanskiy, K. (2024, February 23). *Cloud Computing Scalability: What Is It and Why It's Important?* Intellisoft.Io.

Nielsen, J. (2012, June 3). *How Many Test Users in a Usability Study?* Nielsen Norman Group.

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.

<https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1881>

Paredes, R. K., & Hernandez, A. A. (2017). Measuring the quality of user experience on web services: A case of university in the Philippines. *HNICEM 2017 - 9th International Conference on Humanoid, Nanotechnology, Information Technology, Communication and Control, Environment and Management, 2018-January*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/HNICEM.2017.8269446>

Pemerintah Kota Surabaya. (2022a, February 17). *TRANSAKSI DI APLIKASI PEKEN SURABAYA CAPAI RP 3,34 MILIAR*. Pemerintah Kota Surabaya.

Pemerintah Kota Surabaya. (2022b, April 30). *TRANSAKSI E-PEKEN SAMPAI DENGAN APRIL 2022 CAPAI RP 14,491 MILIAR*. Pemerintah Kota Surabaya.

Pemerintah Kota Surabaya. (2022c, June 2). *TRANSAKSI E-PEKEN SURABAYA HINGGA BULAN MEI 2022 CAPAI 16,2 MILIAR*. Pemerintah Kota Surabaya.

Pemerintah Kota Surabaya. (2022d, June 2). *TRANSAKSI E-PEKEN SURABAYA HINGGA BULAN MEI 2022 CAPAI 16,2 MILIAR*. Surabaya.Go.Id.

Prayoga, A., Kusuma, C. W., Christy, M., & Andika, R. (2023). *Christy dan Andika- Analisis User Experience Jogjakita Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*.

Rahayu, D. W. S. (2022). *PERILAKU KONSUMEN DALAM PENGGUNAAN VOUCHER SHOPEE*. <https://doi.org/10.35457/xxx>

- Rauschenberger, M., Schrepp, M., Perez-Cota, M., Olschner, S., & Thomaschewski, J. (2013). Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ). Example: Spanish Language Version. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2013.215>
- Reza, M., Korespondensi, P., Pasha, D., & Adrian, Q. J. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Bus Antar Kota Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information (JAITI)*, 1(3). <https://doi.org/10.58602/jaiti.v1i3.62>
- Rinjeni, T. P., Lemantara, J., & Wardhanie, A. P. (2020). Implementasi Gamification pada Aplikasi Marketplace Penjualan Olahan Biji Kopi Berbasis Website
DOI: 10.31504/komunika.v9i1.3079. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 9(1), 52. <https://doi.org/10.31504/komunika.v9i1.3079>
- 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). <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Saleh, A. M., Abuaddous, H. Y., Alansari, I. S., & Enaizan, O. (2022). The Evaluation of User Experience of Learning Management Systems Using UEQ. *International*

Journal of Emerging Technologies in Learning, 17(7), 145–162.

<https://doi.org/10.3991/ijet.v17i07.29525>

Salsabilah, S., Wahyuddin, Moh. I., & Sari, R. T. K. (2022). Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(1), 720. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3547>

Santoso, H. B., Schrepp, M., & Kartono, R. Y. (2016). *Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment* (Vol. 13). <http://sumi.ucc.ie/>

Saputra, N., Wijaya, W., Santika, P. P., Ary, I. B., Iswara, I., Nyoman, I., & Arsana, A. (2021). *ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. 8(2), 217–226. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202182763>

Schrepp, Dr. M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook* (11th ed.).

Seah, J., & Ridho, R. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN SUKU CADANG UNTUK ALAT BERAT BERBASIS DESKTOP PADA CV BATAM JAYA. *JURNAL COMASIE*.

Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design Beyond Human Computer Interaction* (5th ed.). John Wiley & Sons, Inc.

Silvana, F., & Suryanto, T. L. M. (2024). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Universitas Wiraraja Menggunakan Metode UEQ. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*. <http://www.ueq-online.org/>

Sukatmi. (2018). APLIKASI ABSENSI SISWA BERBASIS WEB DENGAN DUKUNGAN SMS GATEWAY PADA SMK KRIDAWISATA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(1).

Tahun 2022, S. N. P. M. I., Penelitian, L., & Pengabdian, D. (2022). Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi E-Peken bagi UMKM dan Masyarakat di Wilayah RT 07 Kelurahan Semolowaru Kota Surabaya. In *AGUSTUS 1945 SURABAYA* (Vol. 2, Issue 1).

Wicaksana, M., & Farisi, A. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Sistem Pengelola Jurnal Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Julyxxxx*, *x*, No.x, 1–5.

Wicaksono, B., & Subari, F. A. (2021). *GAMIFIKASI DAN KORELASINYA DENGAN MINAT MENGUNJUNGI ULANG PADA MARKETPLACE "X."* 17.

Widyoko, E. P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran* (Cet.9). Pustaka Pelajar.

Zhang, Q., Wang, Y., & Ariffin, S. K. (2024). Consumers purchase intention in livestreaming e-commerce: A consumption value perspective and the role of streamer popularity. *PLoS ONE*, 19(2 February). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0296339>