

## Daftar Pustaka

- Adikara, P. P., Adinugroho, S., & Sari, Y. A. (2018). PENCARIAN PRODUK YANG MIRIP MELALUI AUTOMATIC ONLINE ANNOTATION DARI WEB DAN BERBASIS KONTEN DENGAN COLOR HISTOGRAM BINDAN SURF DESCRIPTOR. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 104-113.
- Agustina, R. A., & Gustalika, M. A. (2022). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 323-331.
- Ahdiat, A. (2023, November 10). *databooks*. Retrieved from Teknologi dan telekomunikasi: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/10/11/tren-pengunjung-e-commerce-kuartal-iii-2023-shopee-kian-melesat>
- Alfianika, N. (2018). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Alifa, S., Asri, W. N., Indrijawati, A., & Ferdiansah, M. I. (2023). LITERATURE REVIEW PENGARUH KEPERCAYAAN DAN KEPUASAN KONSUMEN/PELANGGAN PADA PROSES BISNIS E-COMMERCE. 101-107.
- Amruddin, Muskananofola, I. L., & Febriyanti, E. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA.

- Arikunto, S. (2009). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* . jakarta: rineka cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka.
- Ausat, A. M., Astuti, E. S., & Wilopo. (2022). ANALISIS FAKTOR YANG BERPENGARUH PADA ADOPSI E-COMMERCEDAN DAMPAKNYA BAGI KINERJA UKM DI KABUPATEN SUBANG. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 333-346.
- Basri, H. (2020). Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Melakukan Transaksi E-Commerce Ditinjau Dari Undang-Undang Perlindungan Konsumen Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 (Studi Kasus Kerudungbyramana Bandung). 131-140.
- Carentia, M., & Deri, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Brand Ambassador Boyband Nct 127, Citra Merek, dan E-wom Terhadap Minat Beli Konsumen pada Aplikasi Belanja Online Blibli.com: Survei pada Pengikut Akun Instagram @Bliblidotcom. *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)*, 571-580.
- Dahmiri, Bhayangkari, S. K., & Khalik, I. (2021). Pengaruh Kualitas Produk dan Inovasi Terhadap Keunggulan Bersaing UMKM Kuliner di Masa Pandemi Covid-19. 434-438.
- Darmansah, T., Rifa'i, A., & Mayasari, I. (2024). Peran Teknologi Informasi Dalam Transformasi Persuratan Organisasi Di Era Digital Di MTS Insan Cita Medan. 68-78.
- Dewi, H. D., Faroqi, A., & Pratama, A. (2023). Evaluasi Perbandingan Pengalaman Pengguna Computer Based Test Pada Test.co.id dan Quizizz Menggunakan

Metode UEQ. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 65-74.

Febrianto, W. A., Putra, W. H., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6099-6106.

Fernando, F. (2020). PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI INDEKOST DI KOTA PADANGPANJANG. *Tanra*, 101-111.

Gitajayanti, N. D., Satwika, I., & Paramitha, A. I. (2021). Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 61-67.

Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Deepublish.

Hardani, Auliya, N. H., & Andriani, H. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF & KUANTITATIF*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Hartson, R., S, P., & Pyla. (2021). *The UX Book: Process and guidelines for ensuring a quality user experience*. Elsiver.

Hasan, T. F., Wahyuningrum, T., & Wardhana, A. C. (2022). USABILITY TESTING PADA M-COMMERCE MENGGUNAKAN KUESIONER USE (USEFULNESS, SATISFACTION, AND EASE OF USE) DAN

- PERFORMANCE TEST(STUDI KASUS : TOKOPEDIA). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 829-838.
- Hassenzahl, M. (2010). *Experience Design Technology for All the Right Reasons*. Germany: MORGAN & CLAYPOOL PUBLISHERS.
- Hendrawan, N. O., Jonemaro, E. M., & Ananta, M. T. (2023). nalisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Halodoc dan Alodokter menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) . *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , 1030-1038.
- Hendryadi. (2014). POPULASI DAN SAMPEL. 1-6.
- Herawati, H., & Mulyani, D. (2016). PENGARUH KUALITAS BAHAN BAKU DAN PROSES PRODUKSI TERHADAP KUALITAS PRODUK PADA UD.TAHU ROSYDI PUSPAN MARON PROBOLINGGO. 463-482.
- Hidayatuloh, S., Kusumaningtyas, R. H., & Aziati, Y. (2019). Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Mobile Application E- Commerce Shopee Menggunakan Model Delone & Mclean. *Applied Information Systems and Management (AISM)*, 77-80.
- Ikhwan, A. (2023). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Medan.
- Intanny, V. A., Widiyastuti, I., & Perdani, M. D. (2018). Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza.id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire. 117-126.
- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE HOMECARE RUMAH SAKIT

- SEMEN GRESIK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 1057-1066.
- Jauhari, J. (2010). UPAYA PENGEMBANGAN USAHA KECIL DAN MENENGAH (UKM) DENGAN MEMANFAATKAN E-COMMERCE. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 159-168.
- Kelsun, H., & Kristanto, D. D. (2021). Perancangan Aplikasi “Family Pass!” Sebagai Alat Bantu Dalam Pengasuhan Anak. *Widyakala Journal* , 32-40.
- Kusumo, R. H., & Suranto, B. (2018). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). 1-11.
- Layongan, C. A., Nangoi, G., & Kalalo, M. (2022). Pengaruh Kualitas Sistem dan Kualitas Informasi Software SAP terhadap Kepuasan Pengguna pada PT PLN (Persero) Unit Pelaksana Pelayanan Pelanggan (UP3) Kotamobagu. 309-322.
- Lovita, E., & Susanty , F. (2021). Peranan Pemahaman E-Commerce dan Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Minat Kewirausahaan. 47-54.
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2019). EVALUASI PENGGUNAAN SLiMS PADA E-LIBRARY DENGAN MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 319-328.
- Maulana, A. (2023, Desember 20). Retrieved from softwareseni: <https://www.softwareseni.co.id/blog/teknologi-augmented-reality-pada-e-commerce>
- Mayasari. (2021). Laporan dan Evaluasi Penelitian. 30-38.

MURYADI, A. D. (2017). MODEL EVALUASI PROGRAM DALAM PENELITIAN EVALUASI. 1-16.

Mustikaningtyas, B. A., Saputra, M. C., & Pinandito, A. (2016). Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya Dengan Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 189-193.

Novitasar, 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). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 57-62.

Prasetyaningsih, S., & Muchtar, S. P. (2023). Analisis Perbandingan User Experience pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee menggunakan UEQ. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 162-170.

Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. 446-452.

Primadewi, S., Fitriyani, W., & W, K. A. (2022). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Pembelian Impulse Pada Live Streaming e-commerce Berdasarkan S-O-R (Stimulus Organism Response) Framework. *Jurnal Sosial dan Teknologi*, 846-856.

Rauschenberger, M., Schrepp, M., & Olschner, S. (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 Artificial Intelligence and Interactive Multimedia*, 39-45.
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, sebua interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif . 71-79.
- Rzyque. (2020). ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI EDULOGY MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) STUDI KASUS DI SMA NEGERI 5 KOTA JAMBI.
- Sakharenda. (2022). Pengaruh User Interface dan Social Media Marketing terhadap Purchase Intention melalui Satisfaction sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pengguna Aplikasi E-Commerce Shopee di Denpasar). 1-32.
- 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: Emerging Technologies in Learning*, 145-162.
- Sangadji , & Mamang , E. (2010). *Metodologi penelitian: pendekatan praktis dalam penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Sanjaya, F. I., & Kalifia, A. D. (2023). Precision Marketing Model using Decision Tree on SME e-commerceCase Study Orebae.com. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 1033-1039.
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isa, R. K., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment. *The Journal of Educators Online-JEO*, 58-79.
- Schrepp, D. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*.

- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios. 383-392.
- Schrepp, M., Thomaschewski, J., & Hinderks, A. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 40-44.
- Septiani, Y., Arribe, E., & Diansyah, R. (2020). ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus :Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru). *JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE*, 131-143.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: beyond human-computer interaction, Fifth Edition*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metodo penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. CV. NATA KARYA.
- Silaban, S. D., & Pibriana, D. (2022). Penggunaan Model UEQ Untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Xaris di Gereja Methodist Indonesia. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi (JTSI)*, 229-242.
- 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) .
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



- Sularsa, A., & Prihatmanto, A. S. (2015). Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ Studi Kasus Aplikasi Interaktif Bandung Purba. *Jurnal Teknologi Informasi*, 56-62.
- Suryanto, T. M., Ithriah, S. A., & Faroqi, A. (2019). PEMANFAATAN APLIKASI GOOGLE SEBAGAI CARA MEWUJUDKAN KONSEP SEKOLAH BERBASIS TEKNOLOGI DAN INFORMASI DIGITAL. *SENADIMAS UNISRI*, 139-142.
- Tempola, F., Muhammad, M., & Mubarak, A. (2020). PENGGUNAAN INTERNET DIKALANGAN SISWA SD DI KOTA TERNATE: SUATU SURVEY, PENERAPAN ALGORITMA CLUSTERING DAN VALIDASI DBI. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 1153-1160.
- umTrivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, 33-40.
- Widoyoko, E. P. (2019). Evaluasi Program Pembelajaran. 1-16.
- Wijayanti, Y., Suyoto, & Hidayat, A. T. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, 10-17.
- Zaafira, N. (2023). Perancangan User Interface SIAK-NG Dengan Metode Design Thinking untuk Mendukung Integrasi Sistem.