

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI GRESIKPEDIA
DALAM MEMPENGARUHI *USER SATISFACTION* DENGAN
MODERASI *DIGITAL LITERACY***

SKRIPSI



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh :

IFATUS SUFAIROH

H76219022

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : IFATUS SUFAIROH

NIM : H76219022

Program Studi : SISTEM INFORMASI

Angkatan : 2019

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiasi dalam penulisan skripsi saya yang berjudul “ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI GRESIKPEDIA DALAM MEMPENGARUHI *USER SATISFACTION* DENGAN MODERASI *DIGITAL LITERACY*”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 18 Desember 2023

Yang Menyatakan,



IFATUS SUFAIROH

H76219022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh :

NAMA : IFATUS SUFAIROH

NIM : H76219022

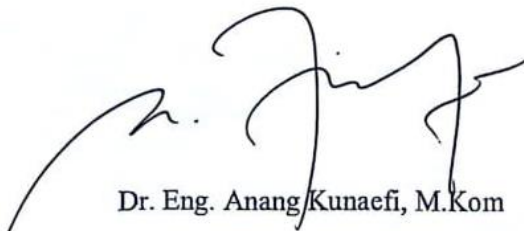
JUDUL :ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI
GRESIKPEDIA DALAM MEMPENGARUHI *USER*
SATISFACTION DENGAN MODERASI *DIGITAL LITERACY*

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 18 Desember 2023

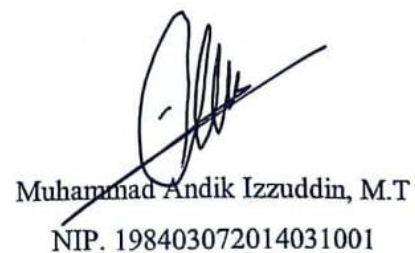
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Dr. Eng. Anang Kunaefi, M.Kom
NIP. 197911132014031001

Dosen Pembimbing II



Muhammad Andik Izzuddin, M.T
NIP. 198403072014031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Ifatus Sufairoh telah dipertahankan
di depan tim penguji skripsi
di Surabaya, 2 Januari 2024

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Penguji I



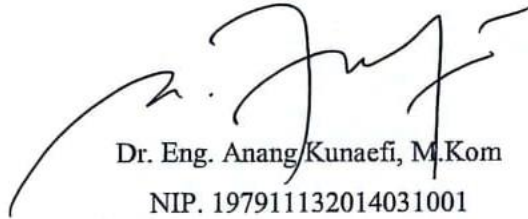
Faris Mushlihul Anjin, M.Kom
NIP. 198808132014031001

Penguji II



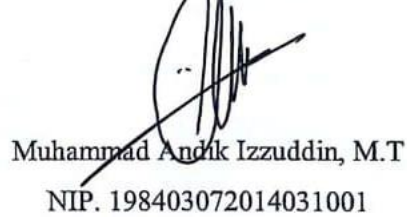
Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I.
197402072005012006

Penguji III



Dr. Eng. Anang Kunaefi, M.Kom
NIP. 197911132014031001

Penguji IV



Muhammad Andik Izzuddin, M.T
NIP. 198403072014031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains Dan Teknologi

LIIN Sunan Ampel Surabaya



Haepul Hamdani, M.Pd.
NIP. 196507312000031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ifatus Sufairoh
NIM : H76219022
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi / Sistem Informasi
E-mail address : h76219022@student.uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI GRESIKPEDIA DALAM

MEMPENGARUHI USER SATISFACTION* DENGAN MODERASI *DIGITAL LITERACY

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Januari 2024

Penulis

(IFATUS SUFAIROH)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI GRESIKPEDIA DALAM MEMPENGARUHI *USER SATISFACTION* DENGAN MODERASI *DIGITAL LITERACY*

Oleh :

Ifatus Sufairoh

Implementasi TIK dalam kebijakan pemerintah tercermin melalui konsep *e-government*. Keberhasilan sistem *e-government* tergantung pada bagaimana cara pengguna akhir memandangnya atau yang disebut dengan *user experience*. Keterkaitan antara *user experience* dengan *user satisfaction* memiliki dampak yang signifikan bagi suatu entitas organisasi. Dengan pemahaman dan kompetensi yang memadai, pengguna dapat mengambil manfaat dari fitur-fitur yang tersedia, hal ini secara langsung berpengaruh pada tingkat kepuasan pengguna. Aplikasi Gresikpedia diluncurkan oleh Pemerintah Kabupaten Gresik yang berguna untuk menyediakan layanan informasi kepada masyarakat. Dari komentar pengguna aplikasi ini masih sering menemukan masalah yang mengganggu pengguna. Berdasarkan kebutuhan tersebut sebuah penelitian harus dilakukan karena dari kendala-kendala masyarakat yang telah menggunakan aplikasi Gresikpedia akan berdampak pada *user experience* dan *user satisfaction*. Oleh karena itu, penelitian perlu dilakukan untuk mengevaluasi kendala tersebut, dan menghubungkannya dengan aspek *UX Honeycomb*, serta menambahkan variabel *digital literacy* untuk mengetahui tingkat kemampuan digital masyarakat Kabupaten Gresik. Metode yang digunakan adalah SEM-PLS, dengan hasil penelitian *user experience* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *user satisfaction* dalam penggunaan aplikasi Gresikpedia dan *digital literacy* tidak memiliki nilai yang signifikan dalam memoderasi antara *user experience* dan *user satisfaction* dalam penggunaan aplikasi Gresikpedia.

Kata Kunci : *User Experience*, *UX Honeycomb*, *User Satisfaction*, *Digital Literacy*

ABSTRACT

ANALYSIS OF USER EXPERIENCE ON THE GRESIKPEDIA APPLICATION IN INFLUENCE USER SATISFACTION WITH DIGITAL LITERACY MODERATION

By :

Ifatus Sufairoh

The implementation of ICT in government policy is reflected through the concept of e-government. The success of an e-government system depends on how end users perceive it or what is called user experience. The relationship between user experience and user satisfaction has a significant impact on an organizational entity. With adequate understanding and competence, users can take advantage of the available features, this directly affects the level of user satisfaction. The Gresikpedia application was launched by the Gresik Regency Government which is useful for providing information services to the public. From the comments from users of this application, they often encounter problems that bother users. Based on these needs, research must be carried out because the obstacles of people who have used the Gresikpedia application will have an impact on user experience and user satisfaction. Therefore, research needs to be carried out to evaluate these obstacles, and relate them to the UX Honeycomb aspect, as well as adding digital literacy variables to determine the level of digital capabilities of the people of Gresik Regency. The method used is SEM-PLS, with research results that user experience has a positive and significant effect on user satisfaction in using the Gresikpedia application and digital literacy does not have a significant value in moderating user experience and user satisfaction in using the Gresikpedia application.

Keyword : *User Experience, UX Honeycomb, User Satisfaction, Digital Literacy*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 <i>User Experience</i>	8
2.2.2 <i>UX Honeycomb</i>	8
2.2.3 <i>User Satisfaction</i>	10

2.2.4 <i>Digital Literacy</i>	11
2.2.5 Aplikasi Gresikpedia	12
2.2.6 Populasi	14
2.2.7 Sampel	14
2.2.8 <i>Structural Equation Model (SEM)</i>	15
2.2.9 <i>Partial Least Square (PLS)</i>	16
2.3 Integrasi Keilmuan	19
BAB III	22
METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Metode Penelitian	22
3.2 Alur Penelitian	22
3.2.1 Identifikasi Masalah	23
3.2.2 Studi Literatur	23
3.2.3 Perumusan Hipotesis	23
3.2.4 Penentuan Sampel	24
3.2.5 Penyusunan dan Pengujian Kuesioner	25
3.2.6 Pengumpulan Data	29
3.2.7 Analisis Data	30
3.2.8 Uji Moderasi	30
3.2.9 Interpretasi Data	31
BAB IV	32
HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	32
4.2 Pengujian Data	33
4.2.1 Uji Validitas	35
4.2.2 Uji Reliabilitas	40
4.3 Deskripsi Data Sebaran Responden	40
4.3.1 Responden Berdasarkan Usia	43
4.3.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	43

4.3.3 Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	43
4.3.4 Responden Berdasarkan Pekerjaan	44
4.3.5 Deskripsi Variabel Penelitian	44
4.3.5.1 <i>User Experience</i>	45
4.3.5.2 <i>User Satisfaction</i>	46
4.3.5.1 <i>Digital Literacy</i>	46
4.4 Analisis SEM-PLS	47
4.4.1 Evaluasi <i>Outer Model</i>	47
4.4.2 Evaluasi <i>Inner Model</i>	53
4.4.3 Pengujian Hipotesis	55
4.4.4 Pengujian Moderasi	56
4.5 Analisis dan Pembahasan	57
4.5.1 Pengaruh <i>User Experience</i> Terhadap <i>User Satisfaction</i> (H1)	58
4.5.2 Moderasi <i>Digital Literacy</i> Terhadap Pengaruh <i>User Experience</i> dan <i>User Satisfaction</i> (H2)	60
BAB V	63
PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 2.2 Fitur Aplikasi Gresikpedia	12
Tabel 3.1 Kuesioner <i>User Experience</i>	26
Tabel 3.2 Kuesioner <i>User Satisfaction</i>	27
Tabel 3.3 Kuesioner <i>Digital Literacy</i>	28
Tabel 4.1 Skala Likert	33
Tabel 4.2 Uji <i>Convergent Validity</i>	35
Tabel 4.3 Pernyataan Kuesioner	37
Tabel 4.4 Nilai <i>Cross Loading</i>	39
Tabel 4.5 Nilai <i>Cronbach Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i>	40
Tabel 4.6 Distribusi Data Variabel <i>User Experience</i>	45
Tabel 4.7 Distribusi Data Variabel <i>User Satisfaction</i>	46
Tabel 4.8 Distribusi Data Variabel <i>Digital Literacy</i>	46
Tabel 4.9 Hasil Nilai <i>Loading Factor</i>	48
Tabel 4.10 Nilai <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	50
Tabel 4.11 Nilai <i>Cross Loading</i>	51
Tabel 4.12 Nilai <i>Cronbach Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i>	52
Tabel 4.13 Nilai <i>R-Square</i>	53
Tabel 4.14 Nilai <i>Path Coefficient</i>	54
Tabel 4.15 Nilai <i>Q-Square</i>	54
Tabel 4.16 Hasil Uji Hipotesis	56
Tabel 4.17 Hasil Uji Moderasi	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>UX Honeycomb</i> (Peter Morville, 2004)	9
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	22
Gambar 3.2 Model Penelitian.....	24
Gambar 4.1 Logo Aplikasi Gresikpedia	32
Gambar 4.2 Kuesioner <i>Google Form</i>	33
Gambar 4.3 <i>Path Algorithm</i>	34
Gambar 4.4 Tangkapan Layar WhatsApp	41
Gambar 4.5 Tangkapan Layar WhatsApp.....	41
Gambar 4.6 Tangkapan Layar Twitter dan Facebook	42
Gambar 4.7 Tangkapan Layar Telegram	42
Gambar 4.8 Grafik Demografi Usia	43
Gambar 4.9 Grafik Demografi Jenis Kelamin	43
Gambar 4.10 Grafik Demografi Pendidikan Terakhir	44
Gambar 4.11 Grafik Demografi Pekerjaan	44
Gambar 4.12 Hasil <i>Path Algorithm</i> setelah Estimasi Ulang	48
Gambar 4.13 Grafik Nilai <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	50
Gambar 4.14 Grafik Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	52
Gambar 4.15 Grafik Nilai Composite Reliability	53
Gambar 4.16 Hasil Analisis	58
Gambar 4.17 Tangkapan Layar Ulasan Pengguna	59

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman, I., Memon, A., & Abd Karim, A. (2013). Examining Factors Affecting Budget Overrun of Construction Projects Undertaken through Management Procurement Method Using PLS-sem Approach. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 107, 120–128. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.407>
- Adab, R., Penerbit. (n.d.). *Pedoman Metodologi Penelitian Data Panel dan Kuesioner*. Penerbit Adab.
- Akhirfiarta, B. T. (2017). Literasi Digital pada Pegawai RSUD dr. Soetomo Surabaya. *Jurnal Fisip Universitas Airlangga*.
- Aniesiyah, A. N., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2018). Perancangan User Experience Aplikasi Pelaporan Keluhan Masyarakat Menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(11), Article 11.
- Bambang, & Ricky. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Budiarti, A. T., Wahyudi, F., & Ratnasari, N. (2022). Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Gojek Menggunakan UX Honeycomb. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (JUSIFOR)*, 1(2), 104–111.
- Cahyaningrum, I. M. I. P. & I. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Deepublish.
- Dewi, I. T., & Hasibuan, M. I. (2016). Pengaruh Pengalaman Pelanggan (Customer Experience) Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Rumah Makan Kuliner Jawa Rantauprapat. *ECOBISMA (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 3(1), 93–103.
- Ermawati, A. (2018). Pengaruh Brand Image Dan Brand Trust Terhadap Purchase Decision Produk United. *Agora*, 6(2), Article 2. <https://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/view/7709>

- F. Hair Jr, J., Sarstedt, M., Hopkins, L., & G. Kuppelwieser, V. (2014). Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM): An emerging tool in business research. *European Business Review*, 26(2), 106–121. <https://doi.org/10.1108/EBR-10-2013-0128>
- Faulina, I., & Bisma, R. (2021). Analisis Penerimaan Penerapan Aplikasi Gresikpedia Sebagai Media Penunjang Layanan Informasi Publik Menggunakan Metode TAM 3. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(4), Article 4.
- Ghozali, I., & Fuad, F. (2014). *Structural Equation Modeling :Teori, Konsep, dan Aplikasi dengan Program Lisrel 9.10*.
- Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2012). *Editorial - Partial Least Squares: The Better Approach to Structural Equation Modeling?* (SSRN Scholarly Paper 2227601). <https://papers.ssrn.com/abstract=2227601>
- Hariyanto, W., Rifqi, A. N., & Reza, F. K. (2022). *Exploring the User Experience of E-Thesis System: An Evaluation Using UX Honeycomb Method*.
- Hidayat, N., Widyaningrum, N., & Sarjito, A. (2021). Literasi Digital dan Bela Negara: Sebuah Upaya Untuk Mencegah Hoax Dalam Sistem Pertahanan Negara. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(1), 32–41.
- Humairoh, N. D., & Aziz, F. (2022). Pengaruh User Experience Terhadap Customer Satisfaction Pada Pengguna Netflix. *eProceedings of Management*, 9(4). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/18318/17897>
- Khakim, M. L., & Sharif, O. O. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Go-Jek Menggunakan Heart Metrics. *eProceedings of Management*, 5(1).
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *JSIM : Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), Article 1.
- Kusumo, R. H. P., & Beni Suranto S. T., M. S. E. (2023). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *AUTOMATA*, 4(1), Article 1. <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/26304>

- Lestari, S. M., Iswan, & Suryadi, A. (2020). Pengaruh Literasi Digital Dan Efektivitas Aplikasi SIKAD Terhadap Kualitas Pelayanan Dan Kepuasan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Instruksional*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.41-46>
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(7), Article 7.
- Musyaffi, A. M., Khairunnisa, H., & Respati, D. K. (2022). *Konsep Dasar Structural Equation Model—Partial Least Square (SEM-PLS) Menggunakan SmartPLS*. Pascal Books.
- Nasution, M. I., Fahmi, M., Jufrizen, Muslih, & Prayogi, M. A. (2020). The Quality of Small and Medium Enterprises Performance Using the Structural Equation Model-Part Least Square (SEM-PLS). *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(5), 052052. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/5/052052>
- Ni Komang Ayu Diah Ambalika. (2020). *Pengaruh Pengalaman Emosional Positif Pada E-WOM Terhadap Kepuasan Konsumen, Reputasi Merek Dan Loyalitas Konsumen Kopi Janji Jiwa*. Pemerintah Kabupaten Gresik. (n.d.). Retrieved October 22, 2023, from <https://gresikkab.go.id/berita/147-permudah-layanan-masyarakat-dengan-aplikasi-gresikpedia-dan-gresik-akas-call-centre-112>
- Peter Morville. (2004, June 21). *User Experience Design*. https://semanticstudios.com/user_experience_design/
- PopojiCMS. (n.d.). *Diskominfo Gresik*. Diskominfo Kab. Gresik. Retrieved October 22, 2023, from <https://diskominfo.gresikkab.go.id>
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., Aditama, P. W., & Tahalea, S. P. (2021). Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Natural Science and Engineering*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v5i1.29289>

- Qomusuddin, I. F. (2019). *Statistik Pendidikan (Lengkap Dengan Aplikasi IMB SPSS Statistic 20.0)*. Deepublish.
- Raharjo, N. P., & Winarko, B. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial Kota Surabaya dalam Menanggulangi Penyebaran Hoaks. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 33–43.
- Rahmasari, A. D., Suhartini, S., & Yuliawan, E. (2022). Minat Dan Motivasi Masyarakat Dalam Mengikuti Kegiatan Senam Minggu Pagi Pada Klub Kebugaran Se-Kota Jambi. *Score*, 2(2), 110–117.
- Ramadhan, H. A., Purwaamijaya, B. M., & Guntara, R. G. (2023). Pengaruh User Experience terhadap Customer Satisfaction pada Aplikasi Seluler Streaming Vidio. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.35746/jtim.v5i2.367>
- Ratri, S. K., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) pada Website E-commerce di Indonesia menggunakan Metode Scenario Testing dan SUPR-Q (Studi Kasus: Tokopedia dan Bukalapak). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(6), Article 6.
- Retnawati, H. (2017). Teknik pengambilan sampel. *Disampaikan Pada Workshop Update Penelitian Kuantitatif, Teknik Sampling, Analisis Data, Dan Isu Plagiarisme*, 1–7.
- Sarfina Luthfiyah Ramadhan, Iskandar Fitri, & Albaar Rubhasy. (2021). *Designing a User Experience Application for E-KTP Application using the UCD Method in Kelurahan Tanah Baru | JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/633>
- Siswoyo Haryono. (2016). *Metode SEM untuk Penelitian Manajemen: AMOS, LISREL & PLS*. <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/12640>
- Sodik, M., & Siyoto, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Solling Hamid, R., & M Anwar, S. (2019). *Structural Equation Modeling (SEM) Berbasis Varian*. PT Inkubator Penulis Indonesia. <http://digilib.umpalopo.ac.id:8080/jspui/handle/123456789/626>
- Supardi -. (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. *Unisia*, 17, Article 17. <https://doi.org/10.20885/unisia.v0i17.5325>

- Susilowati, H. (2020). E-learning systems: System Quality, Information Quality and Service Quality on User Satisfaction. *Journal of Business and Management Review*, 1(3), 208–222.
- Sutejo, D., WA, B. S., & Sunyoto, A. (2018). Analisis Kualitas Website E-Government Menggunakan Metode Webqual Pada Pemerintah Daerah Morowali. *Informasi Interaktif*, 3(1), 9–15.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v8i2.773>
- Syahidi, A. A., & Tolle, H. (2021). Evaluation of User Experience in Translator Applications (Banjar-Indonesian and Indonesian-Banjar) Based on Mobile Augmented Reality Technology using the UX Honeycomb Method. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.21512/jggag.v6i1.7430>
- Wiryanan, M. B. (2011). User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A