

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* APLIKASI SIGNAL MENGGUNAKAN
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN *HONEYCOMB***

SKRIPSI



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

**Disusun Oleh:
ATHALIA DIAH RIZQULLAH
09020620024**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : ATHALIA DIAH RIZQULLAH

NIM : 09020620024

Program Studi : Sistem Informasi

Angkatan : 2020

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul: "EVALUASI *USER EXPERIENCE* APLIKASI SIGNAL MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* DAN *HONEYCOMB*". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan Tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 4 Juni 2024

Yang menyatakan,



(ATHALIA DIAH RIZQULLAH)

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Oleh:

NAMA : ATHALIA DIAH RIZQULLAH

NIM : 09020620024

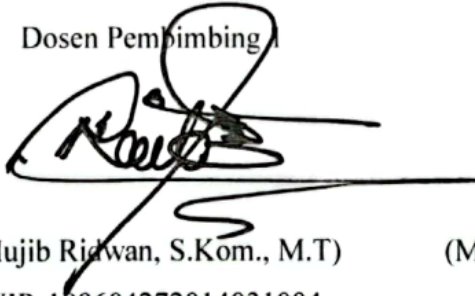
JUDUL : EVALUASI *USER EXPERIENCE* APLIKASI SIGNAL
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
DAN *HONEYCOMB*

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 4 Juni 2024

Menyetujui

Dosen Pembimbing 1



(Mujib Ridwan, S.Kom., M.T)

NIP. 198604272014031004

Dosen Pembimbing 2



(Muhammad Andik Izzuddin, M.T)

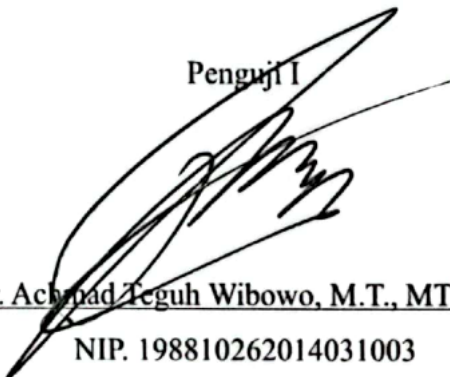
NIP. 198403072014031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

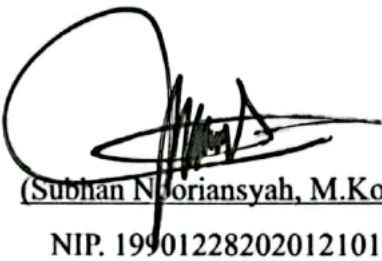
Skripsi Athalia Diah Rizqullah ini telah dipertahankan
di depan tim penguji skripsi
di Surabaya, 14 Juni 2024.

**Mengesahkan,
Dewan Penguji**

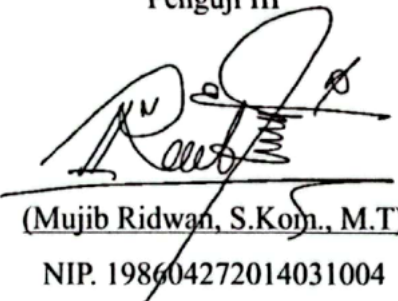
Penguji I


(Dr. Achmad Teguh Wibowo, M.T., MTCNA)
NIP. 198810262014031003

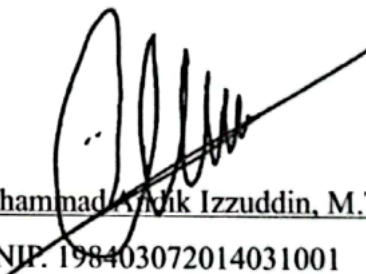
Penguji II


(Subhan Nurriansyah, M.Kom.)
NIP. 199012282020121010

Penguji III


(Mujib Ridwan, S.Kom., M.T)
NIP. 198604272014031004

Penguji IV


(Muhammad Azzik Izzuddin, M.T)
NIP. 198403072014031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi


(Dr. A Saepul Hamdani, M.Pd)
NIP. 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@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 : Athalia Diah Rizqullah
NIM : 09020620024
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Sistem Informasi
E-mail address : athaliarizqullah03@gmail.com

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

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

EVALUASI USER EXPERIENCE APLIKASI SIGNAL MENGGUNAKAN USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN HONEYCOMB

beserta 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, 28 Juni 2024

Penulis

(ATHALIA DIAH RIZQULLAH)

ABSTRAK

EVALUASI *USER EXPERIENCE* APLIKASI SIGNAL MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* DAN *HONEYCOMB*

Oleh:

Athalia Diah Rizqullah

Pemerintah Indonesia telah meluncurkan aplikasi Samsat Digital Nasional (SIGNAL) yang diawasi oleh POLRI untuk memudahkan pengesahan STNK Tahunan, pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor (PKB), dan Sumbangan Wajib Dana Lalu Lintas Angkutan Jalan (SWDKLLJ). Meskipun SIGNAL telah diunduh secara signifikan, terdapat keluhan pengguna di Google Play Store. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi SIGNAL menggunakan dua metode: UEQ (*User Experience Questionnaire*) dan *Honeycomb*, untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebar dan memperoleh 88 responden. Hasil evaluasi dengan metode UEQ menunjukkan bahwa variabel *Attractiveness* (mean 0.66), *Efficiency* (mean 0.49), dan *Dependability* (mean 0.68) mendapat kategori "Bad", sedangkan *Perspicuity* (mean 0.72), *Stimulation* (mean 0.65), dan *Novelty* (mean 0.53) mendapat kategori "Below Average". Metode *Honeycomb* menunjukkan skala *Use* (mean 3.26) mendapat kategori "Cukup Baik", sementara *Feel* (mean 3.54) dan *Think* (mean 3.61) mendapat kategori "Baik". UEQ mengungkap kelemahan teknis, meski hasil keseluruhannya masih positif dan netral. *Honeycomb* menunjukkan bahwa penggunaan dan perasaan pengguna cukup baik, namun aspek penggunaan masih perlu perbaikan.

Kata Kunci: pengalaman pengguna, aplikasi Signal, *User Experience Questionnaire*, *Honeycomb*

ABSTRACT

USER EXPERIENCE EVALUATION OF SIGNAL APPLICATION SIGNAL USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE AND HONEYCOMB

By:

Athalia Diah Rizqullah

The Indonesian government has launched the National Digital Samsat (SIGNAL) application overseen by the Indonesian National Police (POLRI) to facilitate the annual STNK validation, payment of Motor Vehicle Tax (PKB), and Mandatory Contribution of Road Traffic Transport Funds (SWDKLLJ). Although SIGNAL has been downloaded significantly, there are user complaints on the Google Play Store. This study aims to evaluate the user experience of the SIGNAL application using two methods: UEQ (User Experience Questionnaire) and Honeycomb, to identify factors that influence user experience. Data was collected through a distributed questionnaire and obtained 88 respondents. The evaluation results using the UEQ method showed that the variables Attractiveness (mean 0.66), Efficiency (mean 0.49), and Dependability (mean 0.68) were categorized as "Bad", while Perspicuity (mean 0.72), Stimulation (mean 0.65), and Novelty (mean 0.53) were categorized as "Below Average". The Honeycomb method showed that the Use (mean 3.26) scale was categorized as "Fair", while Feel (mean 3.54) and Think (mean 3.61) were categorized as "Good". UEQ revealed technical weaknesses, although the overall results were still positive and neutral. Honeycomb showed that the usage and user feeling were quite good, but the usage aspect still needs improvement.

Keywords: user experience, Signal app, User Experience Questionnaire, Honeycomb

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	iv
MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Definisi Evaluasi	11
2.2.2 User Experience	12
2.2.3 Aplikasi SIGNAL	15
2.2.4 User Experience Questionnaire (UEQ).....	17
2.2.5 Honeycomb	22

2.3	Integrasi Keilmuan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Desain Penelitian	27
3.2	Tahapan Penelitian	27
3.2.1	Perumusan Masalah	28
3.2.2	Studi Literatur	28
3.2.3	Perancangan Kuesioner.....	28
3.2.4	Pengumpulan Data	29
3.2.5	Analisis Data	29
3.2.6	Pembuatan Laporan.....	29
3.3	Populasi dan Sampel.....	29
3.4	Indikator Penelitian.....	31
3.5	Instrumen Penelitian	36
3.6	Alur Pemrosesan Data.....	39
3.7	Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Deskripsi Objek Penelitian	42
4.2	Penyebaran Kuesioner	43
4.3	Pengujian Kuesioner	47
4.3.1	Uji Validitas.....	48
4.3.2	Uji Reliabilitas	49
4.4	Analisis Deskripsi Data.....	50
4.4.1	Deskripsi Data Responden	50
4.4.2	Deskripsi Data Variabel.....	52
4.5	Perbandingan UEQ dengan Honeycomb	71
BAB V PENUTUP.....		74
5.1	Kesimpulan	74

5.2	Saran	75
	DAFTAR PUSTAKA.....	76
	DAFTAR LAMPIRAN	79



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Universal abstract activity cycle	14
Gambar 2. 2 Tampilan Aplikasi SIGNAL	15
Gambar 2. 3 Struktur Skala Pada UEQ	18
Gambar 2. 4 Kuesioner UEQ Dalam Bahasa Indonesia	19
Gambar 2. 5 Contoh Hasil Grafik Benchmark	22
Gambar 2. 6 Model UX Honeycomb	23
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	28
Gambar 4. 1 Tampilan Aplikasi Signal (Samsat Digital Nasional)	42
Gambar 4. 2 Tautan Kuesioner	44
Gambar 4. 3 Group Samsat Online Indonesia	45
Gambar 4. 4 Group Facebook e-Samsat Online Semua Wilayah	46
Gambar 4. 5 Percakapan Pribadi Pengguna Melalui Instagram	47
Gambar 4. 6 Demografi Jenis Kelamin Responden	51
Gambar 4. 7 Demografi Usia Responden	51
Gambar 4. 8 Demografi Lama Penggunaan Responden	52
Gambar 4. 9 Hasil Result UEQ Data Analysis Tools	54
Gambar 4. 10 Diagram Nilai Skala UEQ Aplikasi Signal	60
Gambar 4. 11 Grafik Benchmark	61

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 2. 2 Comparison Benchmark Interval Pada Skala UEQ.....	22
Tabel 3. 1 Indikator User Experience Menggunakan UEQ.....	31
Tabel 3. 2 Indikator user experience menggunakan Honeycomb	33
Tabel 3. 3 Tabel Kuesioner.....	34
Tabel 3. 4 Skala UEQ.....	36
Tabel 3. 5 Skala Penilaian Rata-rata Pada variable UEQ (Schrepp, 2023).....	37
Tabel 3. 6 Skala Honeycomb	37
Tabel 3. 7 Skala Interval Kelas	38
Tabel 3. 8 Tabel Penilaian	39
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas	48
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 4. 3 Skala Penilaian Rata-rata Pada Kuesioner UEQ (Schrepp 2023)	53
Tabel 4. 4 Rata-rata Attractiveness.....	55
Tabel 4. 5 Rata-rata Perspicuit	56
Tabel 4. 6 Rata-rata Efficiency.....	56
Tabel 4. 7 Rata-rata Dependability.....	57
Tabel 4. 8 Rata-rata Stimulation.....	58
Tabel 4. 9 Rata-rata Novelty	59
Tabel 4. 10 Rata-rata dan Varian Setiap Skala	59
Tabel 4. 11 Pragmatic dan Hedonic Quality	60
Tabel 4. 12 Hasil Benchmark	65
Tabel 4. 13 Hasil Pengolahan Mean Indikator Honeycomb	68
Tabel 4. 14 Hasil Grand Mean Tiap Variabel.....	69
Tabel 4. 15 Perbandingan UEQ dengan Honeycomb.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Ijin Penelitian Tugas Akhir	79
Lampiran B. Surat Balasan Perijinan Penelitian	80
Lampiran C. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Attractiveness.....	81
Lampiran D. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Pespicity	82
Lampiran E. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Efficiency	83
Lampiran F. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabilitas Dependability	84
Lampiran G. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Stimulation	85
Lampiran H. Uji Validitas dan Reliabilitas Novelty	86
Lampiran I. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Use	87
Lampiran J. Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Feel	88
Lampiran K. Uji Validitas dan Reliabilitas Think.....	90
Lampiran L. Data Hasil Responden.....	91



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Leon A. 2020. "FinTech E-Commerce Payment Application User Experience Analysis during COVID-19 Pandemic." *Scientific Journal of Informatics* 7 (2).
- Aditya Pebrialdy Arswanda, Muhammad, Calvin Caesar, Jevon Sihombing, Andri Andri, and Albert Prima Laia. 2022. "Evaluasi Pengalaman Mahasiswa Mikroskil pada Aplikasi OneDrive Menggunakan UEQ." *Jurnal SIFO Mikroskil* 23 (1): 61–72. <https://doi.org/10.55601/jsm.v23i1.876>.
- Amrozi, Yusuf. 2022. *METODE PENELITIAN (DALAM BIDANG SISTEM INFORMASI DAN KOMUNIKASI)*. 1st ed. Depok: Rajawali Pers.
- Ariannor, Wahyudi, and Siti Abidah. 2022. "Evaluasi User Experience Sistem E-Learning Menerapkan User Experience Questionnaire." *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 11 (2): 383–92. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v11i2.902>.
- Arribe, Edo, Aryanto Aryanto, and Sandra Aulia. 2022. "ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SIGNAL NASIONAL MENGGUNAKAN METODE END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) (Studi Kasus : Badan Pendapatan Daerah Provinsi Riau (BAPENDA))." *Journal of Software Engineering and Information Systems* 2 (1). <https://doi.org/10.37859/seis.v2i1.3377>.
- Dalli, Damien. 2020. "The UX Lenses – Design Better Products." *Damien Dalli – UX and Product Design Leader* (blog). 2020. <https://damiendalli.com/ux-lenses/>.
- Diarsa, Bayu. 2021. "Evaluasi Sistem Informasi Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Bangli Pada Aspek Usability Dengan Metode User Experience Questionnaire Dan Think Aloud" 6.
- Elysa, Nurul Sinta, Lintang Arini, Dina Fitria Murad, and Riyan Leandros. 2023. "User Experience Satisfaction Analysis of Customers on the BRI Mobile Application (BRImo)." *Procedia Computer Science* 227:680–89. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.572>.
- Gitajayanti, Ni Luh Dithiana, I Putu Satwika, and STMIK Primakara. 2021. "Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode" 10.
- Hariyanto, Wahyu, Ach. Nizam Rifqi, and Fakhris Khusnu Reza. 2022. "Exploring the User Experience of E-Thesis System: An Evaluation Using UX Honeycomb Method." *MATICS: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi (Journal of Computer Science and Information Technology)* 14 (2): 74–77. <https://doi.org/10.18860/mat.v14i2.20991>.
- Harjono, Benedict Hardyanto, and Nina Setiyawati. 2022. "EVALUASI VALUE PROPOSITION DAN PERCEIVED VALUE APLIKASI E-WALLET MENGGUNAKAN UX HONEYCOMB, UX QUESTIONNAIRE, DAN SYSTEM USABILITY SCALE (STUDI KASUS: OVO, DANA, DAN SHOPEEPAY)." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 7 (3): 969–80. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.3159>.
- HARSTON, REX, and PARDHA S. PAYLA. 2012. "The UX Book." https://www.academia.edu/36185377/The_UX_Book.

- Hidayat, A, and V G Utomo. 2021. "User Experience Measurement of Adaptive Online Module System Using User Experience Questionnaire." *Journal of Physics: Conference Series* 1918 (4): 042146. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/4/042146>.
- Kadek Risma Juniantari, Ni, and I Nyoman Tri Anindia Putra. 2021. "ANALISIS SISTEM INFORMASI DPMPTSP MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE." *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)* 4 (1): 31–37. <https://doi.org/10.33387/jiko.v4i1.2379>.
- Korlantas POLRI. 2021a. "Kebijakan.Php." Samsat Digital Nasional. 2021. <https://samsatdigital.id>.
- . 2021b. "Samsat Digital Nasional." Samsat Digital Nasional. 2021. <https://samsatdigital.id/>.
- Kusuma, Adhim Jati, Pantjawati Sudarmaningtyas, and Antok Supriyanto. 2022. "Factors Affecting the PeduliLindungi User Experience Based on UX Honeycomb." *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)* 6 (3): 491–98. <https://doi.org/10.29207/resti.v6i3.4131>.
- Lemeshow, Stanley, and Stephen K. Lwanga. 1997. *BESAR SAMPEL DALAM PENELITIAN KESEHATAN (Simple Size Determination in Health Studies: A Practical Manual)*. GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS.
- Lewis, Jim Lewis, and Jeff Sauro. 2020. "Cara Mengonversi Skala Lima dan Tujuh Titik – PengukuranU." 2020. <https://measuringu.com/convert-point-scales/>.
- Lumembang, Afriadi, Suryaningsih Patandung, and Samrius Upa. 2023. "EVALUASI USER EXPERIENCE APLIKASI M-COMMERCE SHOPEE DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE" 3 (1).
- Maharani, Anita, Bunga Intan, and Andrianto Tri Susilo. 2021. "ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE SMK NEGERI TUGUMULYO BERBASIS USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)." *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)* 6 (2): 169–77. <https://doi.org/10.32767/jusim.v6i2.1479>.
- Maharani, Lisa. 2022. "SKRIPSI EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PEMESANAN TIKET PESAWAT TRAVELOKA DAN TIKET.COM MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)."
- Meuthia, Reno Fithri, Ferdawati Ferdawati, and Gustati Gustati. 2021. "Analisis User Experience Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model UX Honeycomb." *Jurnal Akuntansi Keuangan dan Bisnis* 14 (2): 342–51. <https://doi.org/10.35143/jakb.v14i2.5167>.
- Munandar, Trezanor Fadli, and Intan Rizky Mutiaz. 2021. "Mobile Application Design to Develop a Healthy Lifestyle with Balanced Nutrition for Young Adults:" In . Bandung, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211228.059>.
- Mustafid, Mustafid. 2015. "Sistem Informasi Untuk Supply Chain Berkelanjutan Berbasis Pengetahuan." *JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS* 5 (2): 109–18. <https://doi.org/10.21456/vol5iss2pp109-118>.
- Panama, Mochamad Ghozy Satur, and I. Kadek Dwi Nuryana. 2022. "Model Kepuasan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika UNESA Terhadap Digital Library Dengan Pieces Framework, Usability Testing, Dan

- Information System Success.” *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)* 3 (4): 45–52.
- Pangestu, Kevin Khanza, Tri Lathif Mardi Suryanto, and Arista Pratama. 2023. “USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) SEBAGAI METODE PENGUKURAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA VIRTUAL CAMPUS TOUR UPN” 7.
- Pranitasari, Diah, and Ahmad Nurafif Sidqi. 2021. “Analisis Kepuasan Pelanggan Elektronik Shopee menggunakan Metode E-Service Quality dan Kartesius.” *Jurnal Akuntansi dan Manajemen* 18 (02): 12–31. <https://doi.org/10.36406/jam.v18i02.438>.
- Pratama, Arista, Asif Faruqi, and Eka Prakarsa Mandyartha. 2022. “Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ).” *Journal of Information Systems and Informatics* 4 (4): 1019–29. <https://doi.org/10.51519/journalisi.v4i4.394>.
- Rafitanuri, Siska, Nur Arsyida, and Rizky Gunawan. 2022. “ANALISIS TINGKAT KEPUASAN MASYARAKAT TERHADAP PELAYANAN PEMBAYARAN PAJAK KENDARAAN BERMOTOR BERBASIS APLIKASI SIGNAL DI KANTOR SAMSAT KOTA TANJUNGPINANG.” *JURNAL HUKUM, POLITIK DAN ILMU SOSIAL* 1 (3): 92–103. <https://doi.org/10.55606/jhps.v1i3.537>.
- Saleh, Ashraf Mousa, Hayfa Y. Abuaddous, Odai Enaizan, and Fahad Ghabban. 2021. “User Experience Assessment of a COVID-19 Tracking Mobile Application (AMAN) in Jordan.” *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science* 23 (2): 1120. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v23.i2.pp1120-1127>.
- Saputra, Guntur Eka, Rakhmi Khalida, and Ratu Nurmalika. 2022. “EVALUATION OF USER EXPERIENCE TLX TRAINING GATE FOR COMPETITIVE PROGRAMMING LEARNING USING USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE AND SYSTEM USABILITY SCALE.” *International Journal Science and Technology* 1 (2): 30–37. <https://doi.org/10.56127/ijst.v1i2.142>.
- Schrepp, Dr Martin. 2023. “User Experience Questionnaire Handbook.”
- Subandi, Subandi, Aulia Akhrian Syahidi, Ahmad Zairullah Redhani, and Akhmad Sayuti. 2022. “Evaluasi Pengalaman Pengguna menggunakan Metode UX Honeycomb pada Aplikasi Pengenalan Wadai Banjar berbasis Augmented Reality.” *SMATIKA JURNAL : STIKI Informatika Jurnal* 12 (02): 278–86. <https://doi.org/10.32664/smatika.v12i02.742>.
- Tampongangoy, Christine, J H Posumah, and Very Y Londa. 2016. “VILLAGE HEAD OF PERFORMANCE EVALUATION IN DEVELOPMENT.”
- Tira Siya Fajar Rahayu and Muhammad Fikry Aransyah. 2023. “ANALYSIS OF QRIS USER EXPERIENCE USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD.” *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)* 8 (1): 31–38. <https://doi.org/10.20527/jtiulm.v8i1.149>.
- Wijaya, Harma Oktafia Lingga, and Armanto Armanto. 2022. “USER EXPERIENCE PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM DENGAN METODE USABILITY TESTING DAN UEQ.” *Jurnal Teknologi Informasi Mura* 14 (2): 102–11. <https://doi.org/10.32767/jti.v14i2.1841>.