

DAFTAR PUSTAKA

- Albert, B., & Tullis, T. (2013). *Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics*. Newnes.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179-188.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15-31.
- Ananda, A., Prakoso, B. S., & Herlambang, A. D. (2021). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Virtual Hotel Operator di Kota Malang menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Importance Performance Analysis (IPA)(Studi RedDoorz dan OYO). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(12), 5650-5659.
- An'ars, M. G. (2022). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Key Performance Indicator (KPI) dalam Mengukur Kinerja Guru. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 3(1), 8-18.
- Andrian, R. (2020). Sistem Informasi Tunjangan Kinerja Untuk Menentukan Tambahan Penghasilan Pegawai Negeri Sipil Menggunakan Metode Design Science Research. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2(1), 1-11.
- Angela, A., Halim, F., & Sylvia, C. (2022). Pengukuran Pengalaman Pengguna Aplikasi Platform Pembelajaran dan Konferensi Video Menggunakan Framework UEQ+. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(2), 1238-1247.
- Berkman, M. İ., & Şahin, Ş. (2021). Adapting SUPR-Q into Turkish for assessing user experience in web and mobile services. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11(4), 1328-1347.
- Dana.com. (2023). Diakses pada 2 Agustus 2024, dari <https://www.dana.id/corporate/biz-group?lng=id>.
- Díaz-Oreiro, I., López, G., Quesada, L., & Guerrero, L. A. (2019, November). Standardized questionnaires for user experience evaluation: A systematic literature review. In *Proceedings* (Vol. 31, No. 1, p. 14). MDPI.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System usability scale vs heuristic evaluation: a review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65-74.
- Hasanah, F. (2021). *Analisis Kepuasan Konsumen Terhadap Penggunaan Aplikasi DANA sebagai Penyedia Jasa Dompot Digital (Studi Kasus Mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Helma, S. (2023). *Perbandingan User Experience Aplikasi Dompot Digital Go-Pay, Ovo Dan Dana Pada Mahasiswa Uin Raden Intan Lampung Dalam Perspektif Ekonomi Islam* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

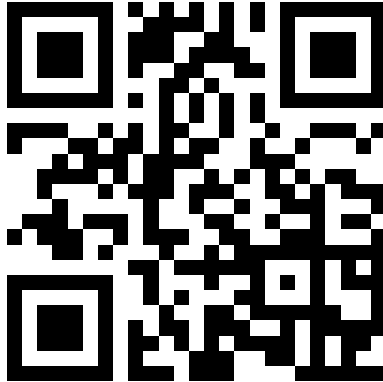
- Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information systems research. *MIS quarterly*, 75-105.
- Hidayah, N. A. (2021). *Evaluasi user experience pada dompet digital ovo menggunakan user experience questionnaire ueq* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Imron, I. (2019). Analisa pengaruh kualitas produk terhadap kepuasan konsumen menggunakan metode kuantitatif pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian journal on software engineering (IJSE)*, 5(1), 19-28.
- Johannesson, P., & Perjons, E. (2014). *An introduction to design science* (Vol. 10, pp. 978-3). Cham: Springer.
- Kurniawan, A. 2022. Hikmah Pandemi Covid-19 digital naik daun. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14974/Hikmah-Pandemi-Covid-19-Dompet-Digital-Naik-Daun.html> diakses pada 2 Agustus 2024.
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2009). The factor structure of the system usability scale. In *Human Centered Design: First International Conference, HCD 2009, Held as Part of HCI International 2009, San Diego, CA, USA, July 19-24, 2009 Proceedings 1* (pp. 94-103). Springer Berlin Heidelberg.
- Meiners, A. L., Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2023). A benchmark for the UEQ+ framework: construction of a simple tool to quickly interpret UEQ+ KPIs.
- Abrilia, N. D. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 1006-1012.
- Mirnig, A. G., Meschtscherjakov, A., Wurhofer, D., Meneweger, T., & Tscheligi, M. (2015, April). A formal analysis of the ISO 9241-210 definition of user experience. In *Proceedings of the 33rd annual ACM conference extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 437-450).
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16-26.
- Nuha, U., Qomar, M. N., & Maulana, R. A. (2020). Perlukah E-Wallet Berbasis Syariah?. *MALIA: Journal of Islamic Banking and Finance*, 4(1), 59-68.
- Nurrahmah, A., Rismaningsih, F., Si, S. P., Ul'fah Hernaeny, M. P., Pratiwi, L., Wahyudin, M. P., ... & Setiawan, J. (2021). *Pengantar Statistika 1*. Media Sains Indonesia.
- Patten, M. L. (2016). *Understanding research methods: An overview of the essentials*. Routledge.
- Prabowo, M., & Suprpto, A. (2021). Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 6(1), 38-49.

- Putro, S., Kusriani, K., & Kurniawan, M. P. (2020). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul. *Creative Information Technology Journal*, 6(1), 27-37.
- Rahmiyati, S. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Google Form dalam Meningkatkan Pelaksanaan Supervisi Pendidikan Pengawas Madrasah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 4(2), 201-209.
- Ramadhan, D. W. (2019). Pengujian usability website time excelindo menggunakan system usability scale (sus)(studi kasus: website time excelindo). *JIPPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 139-147.
- Rangkuti, N. A. *Evaluasi user experience pada aplikasi AYO SRC menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)* (Bachelor's thesis, Perpustakaan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Jakarta).
- Rauschenberger, M., Schrepp, M., Pérez 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.
- Salsabila, Z., Halim, F., & Hutauruk, A. A. (2023). Penggunaan User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Mypertamina. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(4), 1856-1867.
- Salsabila, Z., Halim, F., Berutu, R. A. R., & Sinamo, J. T. (2024). Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi PLN Mobile Menggunakan Metode User Experience Questionnaire Plus (UEQ+). *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 7(2), 224-233.
- Sangadji, E. M., & Sopiha, S. (2010). Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian. *Yogyakarta: CV Andi Offset*.
- Santoso, H. B., Hasani, L. M., Fitrianyah, R., Setyanto, A., & Schrepp, M. (2021). Indonesian Adapted Version of UEQ+.
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Hasani, L. M., Fitrianyah, R., & Setyanto, A. (2022). The use of User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) for cross-cultural UX research: evaluating Zoom and Learn Quran Tajwid as online learning tools. *Heliyon*, 8(11).
- Satriajaya, M. A., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Situs Web VEDC/P4TK BOE Malang Menggunakan Questionnaire For User Interface Satisfaction (QUIS) dan Pendekatan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(1), 1107-1113.
- Schrepp, M. (2015). User experience questionnaire handbook. *All you need to know to apply the UEQ successfully in your project*, 50-52.
- Schrepp, M. (2015). User experience questionnaire handbook. *All you need to know to apply the UEQ successfully in your project*, 50-52.

- Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2019). Handbook for the modular extension of the User Experience Questionnaire. In *Mensch & Computer* (pp. 1-19).
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Survei.apjii.co.id. (2024). Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024. Diakses pada 2 Agustus 2024, dari <https://survei.apjii.or.id/survei>.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1-12.
- Taghiloo, M., Agheli, M. A., & Rezaeinezhad, M. R. (2010). Mobile based secure digital wallet for peer to peer payment system. *arXiv preprint arXiv:1011.0279*.
- Wawo, A. B., Safaruddin, S., & Qalbi, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Dompot Elektronik Sebagai Alat Transaksi Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 8(2), 142-153.
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152-161.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Link Pengisian Kuesioner pada *Google Forms*



Lampiran 2. Link Data Hasil Jawaban dari Pengisian Kuesioner (*spreadsheets*)

