

DAFTAR PUSTAKA

- Agianto, R. (2021). Analisis Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pada Aplikasi Tiket.Com. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi*, 7(1), 1–8.
- Andriani, R. (2020). Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Testing Pada Sistem Informasi Smart Academic. *Sistemasi*, 9(3), 372. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.633>
- Dewi, S. N., Kanom, K., & Sudhyana Mecha, I. P. (2021). Pengaruh Online Travel Agent Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Menginap Di Kalibaru Cottages Hotel Dan Restoran Banyuwagi. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4), 1235–1244.
- Gitajayanti, N. L. D., Satwika, I. P., & Paramitha, A. A. I. I. (2021). Evaluasi Sistem Informasi Skripsi Dan Tugas Akhir Stmik Primakara (Priska) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31770>
- Hartzani, A. G. (2019). Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital Ovo Menggunakan Ueq. *Jurnal Uin Alauddin*, 3(2), 6.
- Hendriyati, L. (2019). Pengaruh Online Travel Agent Terhadap Pemesanan Kamar Hotel Mutiara Malioboro Yogyakarta. *Jurnal Media Wisata*, 17(1), 1–10.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Akademik Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 6(1), 69–78.
- Herawati, Y., Arianti, Y. M., Damerianta, S., & Mintarsih, N. (2022). Analisis User Experience Pada Tiktok Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 21(4), 495–502. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32409/jikstik.21.4.3108>
- Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information systems research. *MIS quarterly*, 75-105.
- Magdalena, I., Nur Fauzi, H., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 810–823. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1379>
- Maulani, T. J., Perdanakusuma, A. R., Studi, P., Informasi, S., Komputer, F. I., & Brawijaya, U. (2021). *Evaluasi User Experience Menggunakan Metode*

- Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi Kasus : Website Superprof . Co . Id Dan Zonaprivat . Com)*. 5(6), 2639–2645.
- Riska Riana Paramita, L. P., Suardana, I. W., & Sendra, I. M. (2018). Efektivitas Promosi Tiket.Com Terhadap Keputusan Wisatawan Domestik Dalam Pembelian Tiket Pesawat Menuju Bali. *Jurnal Ipta*, 6(2), 104. <https://doi.org/10.24843/Ipta.2018.V06.I02.P04>
- Romli, M. A. (2022). Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq) Pada Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi. *Explore*, 12(1), 50–56. <https://utmmataram.ac.id/ojs/index.php/Explore/article/view/526>
- Saepudin, A., Hayati, U., & Bahtiar, A. (2023). Analisis Aplikasi Ditonton App Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1), 284–288.
- Siti Ulfah Fauziah, F. M. R. B. (2014). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Mobile Commerce Tiket Travel (M-Ticketing) Pada Smartphone Android (Studi Kasus : Travel Umbara Trans). *Jurnal Teknik Informatika*, 7(2), 35–43. <https://doi.org/10.15408/jti.v7i2.1946>
- Susanto, N., Pramono, S. W., & Adelia, D. R. (2022). *Evaluasi User Experience Sso Undip Menu Siap Berdasarkan Persepsi Mahasiswa Teknik Industri Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq)*. 17(1), 30–39.
- Sutarsih, T., & Maharani, K. (2022). *Statistik Telekomunikasi Indonesia* (R. Rufiadi (Ed.)). Badan Pusat Statistik, Jakarta – Indonesia.
- Wicaksana, M., & Farisi, A. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Sistem Pengelola Jurnal Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 1(X), 2016–2026.
- Wiwesa, N. R. (2023). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner

Pada penelitian ini terdapat sejumlah pertanyaan yang dibuat berdasarkan UEQ. Kuesioner ini juga disertakan dengan pertanyaan seputar data demografis. Berikut adalah format kuesioner yang digunakan pada penelitian ini.

1. Profil Responden

Dengan Hormat

Perkenalkan nama saya Effendy Andi Ferry, mahasiswa jurusan Sistem Informasi UNHAS. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tugas akhir yang berjudul "EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI *TIKET.COM* MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)" oleh karena itu saya memohon kesediaan Bapak/Ibu sekalian untuk mengisi kuesioner penelitian ini.

Kuesioner ini berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang saya lakukan, jawaban yang Bapak/Ibu berikan tidak bernilai salah atau benar. Oleh karena itu saya memohon agar menjawab setiap pertanyaan dengan jujur sesuai dengan keadaan sistem dan pastikan tidak ada pertanyaan yang terlewatkan. Jawaban serta data pribadi Bapak/Ibu akan saya jamin kerahasiaannya dan gunakan secara bijak pada penelitian ini.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi kuesioner ini akan sangat berarti dan sangat membantu saya, atas kesediaannya dalam mengisi kuesioner dibawah ini saya ucapkan banyak terimakasih.

Hormat Saya,

Effendy Andi Ferry

- a. Jenis kelamin : Laki-laki Perempuan
- b. Usia : 17-20 Tahun 21-25 Tahun
 26-30 Tahun >31 Tahun
- c. Jika anda pengguna Aplikasi Tiket.com, sudah berapa lama anda menggunakan aplikasi tersebut ? : < 3 Bulan 6 Bulan
 12 Bulan > 12 Bulan
- d. Seberapa sering anda menggunakan Aplikasi Tiket.com ? :
 < 5 Kali 5 – 10 Kali > 10 Kali

2. Kuesioner UEQ

Silahkan Anda mengisi evaluasi Aplikasi Tiket.com dengan memilih satu lingkaran item jawaban yang mewakili jawaban Anda tiap barisnya. Anda dapat mengekspresikan jawaban Anda dengan memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi Anda.

No	Kiri	1 2 3 4 5 6 7	Kanan	Aspek
1.	Menysusahkan	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Menyenangkan	<i>Attractiveness</i>
2.	Tidak dapat dipahami	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Dapat dipahami	<i>Perspicuity</i>
3.	Kreatif	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Monoton	<i>Novelty</i>
4.	Mudah dipelajari	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Sulit dipelajari	<i>Perspicuity</i>
5.	Bermanfaat	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Kurang bermanfaat	<i>Stimulation</i>
6.	Membosankan	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Mengasyikkan	<i>Stimulation</i>
7.	Tidak Menarik	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Menarik	<i>Stimulation</i>
8.	Tidak dapat diprediksi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Dapat diprediksi	<i>Dependability</i>
9.	Cepat	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Lambat	<i>Efficiency</i>
10.	Berdaya Cipta	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Konvensional	<i>Novelty</i>
11.	Menghalangi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Mendukung	<i>Dependability</i>
12.	Baik	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Buruk	<i>Attractiveness</i>
13.	Rumit	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Sederhana	<i>Perspicuity</i>
14.	Tidak disukai	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Menggembirakan	<i>Attractiveness</i>
15.	Lazim	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Terdepan	<i>Novelty</i>
16.	Tidak Nyaman	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Nyaman	<i>Attractiveness</i>
17.	Aman	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Tidak aman	<i>Dependability</i>
18.	Memotivasi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Tidak memotivasi	<i>Stimulation</i>
19.	Memenuhi ekspetasi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Tidak memenuhi ekspetasi	<i>Dependability</i>
20.	Tidak efisien	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Efisien	<i>Efficiency</i>
21.	Jelas	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Membingungkan	<i>Perspicuity</i>
22.	Tidak praktis	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Praktis	<i>Efficiency</i>
22.	Terorganisasi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Berantakan	<i>Efficiency</i>
24.	Atraktif	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Tidak Atraktif	<i>Attractiveness</i>

25.	Ramah pengguna	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Tidak ramah pengguna	<i>Attractiveness</i>
26.	Konservatif	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Inovatif	<i>Novelty</i>

["https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf1QNcOmHoxp1Z_Bw7OLAPyNug5klZvp12Ki1hQdZt3ozGXNg/viewform?pli=1&pli=1"](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf1QNcOmHoxp1Z_Bw7OLAPyNug5klZvp12Ki1hQdZt3ozGXNg/viewform?pli=1&pli=1)

Lampiran 2 Excel

["https://docs.google.com/spreadsheets/d/173wqItEdGaqiXj6PRlwRamUEYhuujczLyH_vNRJKfN4/edit?usp=sharing"](https://docs.google.com/spreadsheets/d/173wqItEdGaqiXj6PRlwRamUEYhuujczLyH_vNRJKfN4/edit?usp=sharing)