

DAFTAR PUSTAKA

- Adytia, R., Rahman, I., Kartika Dewi, R., & Muslimah Az-Zahra, H. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1635–1644. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Anshari, M. I., Nasution, R., Irsyad, M., Alifa, A. Z., & Zuhriyah, I. A. (2024). Analisis Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran PAI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 964–975. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5931>
- Artayasa, I. K. D., Suparsa, I. M., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G. (2024). Evaluasi Aplikasi E-Rapor Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *JOISE (Journal of Information Systems and Informatics Engineering)*, 8(1), 10–18. <https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4013>
- Aulia, E. (2024). Analisis User Experience Aplikasi Twitter Menggunakan Metode User Questionnaire (UEQ). *JTS: Jurnal Teknik Dan Science*, 3(1), 31–39. <https://www.ueq-online.org/>.
- Ciputra, H. C. S., & Farisi, A. (2023). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Website Payoprint Menggunakan Metode UEQ. *MDP Student Conference 2023*.
- Fauziyah, A., Sakinah, Z. A., Mariyanto, & Juansah, D. E. (2023). Instrumen Tes dan nonTes pada Penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6538–6548.
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User centered design for the web and beyond, second edition*. https://www.academia.edu/33276128/The_Elements_of_User_Experience_Jesse_James_Garrett
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23 Edisi 8. *Badan Penerbit Universitas Diponegoro*.
- Ginting, W., & Sudarma, I. M. (2020). Analisis Usability Aplikasi Sistem Informasi Destinasi Wisata Pulau Ambon Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(5), 1061–1068. <https://doi.org/10.25126/jtik.202072775>
- Jamika, R., Lukito, H., Program, M., Ilmu, D., & Unand, M. (2020). Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi a Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika* 1). <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Budiarnaya, P. (2024). Penyertaan Gaya Hidup Terhadap Mengelola Keuangan Melalui Aktivitas Wondr by BNI kepada



- Mahasiswa UNDIKNAS. *DHARMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5. <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/dlppm>
- Hevner, A. R. , M. S. T. , P. J. , & R. S. (2004). Design Science in Information Systems Research. *MIS Quarterly*, 28(1), 75–105.
- Imamatul Silfia. (2024, August). *BNI optimistis aplikasi wondr menjadi game changer industri perbankan*. Antara News. <https://www.antaranews.com/berita/4285039/bni-optimistis-aplikasi-wondr-menjadi-game-changer-industri-perbankan>
- International Organization for Standardization. (2010). Ergonomics of human-system interaction. *Human-Centred Design for Interactive Systems*, 210. <https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:77520:en>
- Irfan Syahrani, M. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 2(3).
- Miftahul Janna, N. (2021). *Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS*.
- Pandusarani, G., Hendra Brata, A., & Jonemaro, E. M. A. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS: GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(3), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Putro, S., Kurniawan, M. P., & Kusriani. (2019). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul. *Citec Journal*, 6(1).
- Rita, & Fitria, M. H. (2021). Analisis Faktor-Faktor UTAUT dan Trust Terhadap Behavioral Intention Pengguna BNI Mobile Banking Pada Pekerja Migran Indonesia. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 4(2), 926–939. <https://doi.org/10.36778/jesya.v4i2.453>
- Rozi, A. F. (2017). Analisis Strategi Pemasaran Pada Djawa Batik Solo. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 3(2), 173–186.
- Santoso, A. (2023). Rumus Slovin: Panacea Masalah Ukuran Sampel? *Suksma: Jurnal Psikologi Universitas Sanata Dharma*, 4(2), 24–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.24071/suksma.v4i2.6434>
- Sari, I. P. M., & Ermawati, F. U. (2021). Instrumen Tes Diagnostik Konsepsi Lima Tingkat pada Materi Gerak Lurus: Pengembangan, Uji Validitas dan Reliabilitas serta Uji Coba Terbatas. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(2), 152–162. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.2.152-162>



). *User Experience Questionnaire Handbook: Vol. Version 11*. 10.13140/RG.2.1.2815.0245

uningsih, S. (2022). Validitas dan Reliabilitas Terhadap Instrumen ja. *Jurnal Manajemen & Bisnis Aliansi*, 17(2), 51–55.

- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Utami, Y., Muslim Rasmanna, P., & Khairunnisa. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24.
- Yunia, A., Kaniawulan, I., & Dayan Singasatia, H. (2022). Analisis Kesuksesan Aplikasi E-Commerce Tokopedia Menggunakan Model Delone and Mclean. *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains)*, 4(3), 207–214.

