

DAFTAR PUSTAKA

- 42matters. (2024, November). *Google Play Store and Apple App Store Statistics*. <https://42matters.com/stats>
- Agit, A., Yunus, S., & Syukri, F. (2023). Peran dan Kontribusi Teknologi Dalam Menunjang Potensi Ekonomi Masyarakat di Wilayah Pedesaan. *Seminar Nasional Pariwisata dan Kewirausahaan*, 2, 263–271.
- Astuti, B., & Daud, M. R. (2023). Kepastian Hukum Pengaturan Transportasi Online. *AL-QISTH LAW REVIEW*, 6, 205.
- Aulia, E. (2024). Analisis User Experience Aplikasi Twitter Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknik dan Science*, 3(1), 31–39. <https://www.ueq-online.org/>.
- Berutu, T. A., Sigalingging, D. L. R., Simanjuntak, G. K. V., & Siburian, F. (2024). Pengaruh Teknologi Digital terhadap Perkembangan Bisnis Modern. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(3), 358–370. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i3.258>
- Burhan, A. G. E., & Mauritsius, T. (2024). Examining Influence of User Experience Factors on Satisfaction with Mamikos Boarding House Rental App in Indonesia. *Journal of Logistics, Informatics and Service Science*. <https://doi.org/10.33168/jliss.2024.0518>
- Draiv. (2024, Desember). *Draiv - Aplikasi Transportasi Online*. <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.draiv.client&hl=id>
- Draiv Indonesia. (t.t.). *Draiv Indonesia*. Diambil 16 November 2024, dari <https://www.draiv.id>
- Fadilla, Z., Ketut Ngurah Ardiawan, M., Eka Sari Karimuddin Abdullah, M., Jannah Ummul Aiman, M., & Hasda, S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (N. Saputra, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://penerbitzaini.com>
- Fawwaza, Sahputri, S., & Ramadhani, R. (2023). Persepsi Masyarakat Terhadap Ojek Online (Draiv) Sebagai Transportasi Online di Kota Langsa. *Neraca Manajemen, Ekonomi*, 4, 3025–9495.



ni, N. R., Meiriza, A., Sevtiyuni, E., & Putra, P. (2023). Analisis ice Aplikasi Disney+ Hotstar dengan Menggunakan Metode User estionnaire (UEQ). *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(3), <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1470>

Fidela, S. Z., Azizah, M. P., & Hidayah, S. R. (2023). Tren Pengembangan Aplikasi Mobile: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika*, 2(4), 30–48. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v2i4.2848>

Garrett, J. James. (2011). *The elements of user experience: user-centered design for the Web and beyond*. New Riders. https://www.academia.edu/33276128/The_Elements_of_User_Experience_Jesse_James_Garrett

GoodStats. (2023, Juli 12). *Moda Transportasi Online Menjadi Pilihan Masyarakat, Apa Alasannya?* GoodStats. <https://goodstats.id/article/moda-transportasi-online-semakin-menjadi-favorit-masyarakat-apa-alasannya-BFSc9>

Handayani, I. T., Hafidzah, & Yuliani, U. (2024). Analisis User Experience Pada Aplikasi Threads Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Ilmiah Teknik*, 3(1), 19.

Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design Science in Information Systems Research. *MIS Quarterly*, 28(1), 75–105. <https://www.jstor.org/stable/25148625>

International Organization for Standardization. (2010). *Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems*. <https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:77520:en>

Kabar Selebes. (2023, Agustus 13). *Kini Donggala Punya Aplikasi Transportasi Online, Draiv Namanya, Simak Manfaatnya*. Kabar Selebes. <https://kabarselebes.co.id/berita/2023/08/13/kini-donggala-punya-aplikasi-transportasi-online-draiv-namanya-simak-manfaatnya/>

Khuntari, D. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 8(1). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i1.4499>

Kusumo, R. H. P., & Suranto, B. S. (2022). *Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*. <https://sekawan-uii.id/si-penjaluran/auth>

Liwandouw, G. J., Yunus, A., & Saharaeni, Y. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi digunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Ilmu KHARISMA TECH*, 19, 39–52. kharisma.ac.id/kharismatech/article/view/405



, Perikanan, P., & Tual, N. (2024). Influence Artificial Intelligence Experience (Study on Draiv User in Tual, Maluku). *Management*

Studies and Business Journal (PRODUCTIVITY), 1(1), 29–36.
<https://journal.ppipbr.com/index.php/productivity/index>

Pabarrang, R., Tangkeallo, D. I., & Biringkanae, A. (2024). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Pengguna Aplikasi Draiv di Toraja Utara. *Takbir Peradaban*, 4.

Peraturan Menteri Perhubungan. (2017). *Peraturan Menteri Perhubungan Nomor 26 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Angkutan Orang dengan Kendaraan Bermotor Umum Tidak Dalam Trayek*.
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/102946/permenhub-no-26-tahun-2017>

Rizki, M. R., Rudi Sanjaya, M., Kurniawan, D., Putra, A., Sriwijaya, U., Raya, J., & No, P.-P. K. (2024). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Maxim Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *JURNAL INOVTEK POLBENG - SERI INFORMATIK*, 9(2), 814–825.

Ruru, D., Rundupadang, H., & Marewa, J. B. (2024). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Harga Terhadap Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Draiv Di Toraja Utara. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4, 4394–4403.

Sabukunze, I. D., & Arakaza, A. (2021). User Experience Analysis on Mobile Application Design Using User Experience Questionnaire. Dalam *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)* (Vol. 4, Nomor 1).

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>

Schrepp, M. (2016). *User Experience Questionnaire Handbook Version 2*.
<https://www.researchgate.net/publication/303880829>

Schrepp, M. (2023, September). *User Experience Questionnaire*. UEQ User Experience Questionnaire. <https://www.ueq-online.org/>

Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.09.001>



Wahyudi, A., Prasasti, I. H., & Fransiska, H. (2024). Analisis ezit Terhadap Kepuasan Pelanggan Menggunakan User uestionnaire. *Journal of Computer Science and Informatics*, 75–83.

- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja. *Aliansi: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 17(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sudirman, S., Tunggal, S., & Saadjad, K. A. (2022). Startegi digital branding platform DRAIV dalam meningkatkan pengguna aplikasi di Kabupaten Banggai. *Youth Communication Day*, 1, 32–40.
- Tamimi, F., & Munawaroh, S. (2024). Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat. *Saturnus: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–74. <https://doi.org/10.61132/saturnus.v2i3.157>
- Tuti, R. W., Setiawan, A., Zebua, W. D. A., & Sahrul, M. (2021). *Pelayanan Transportasi Online di Indonesia* (Izzatusholekha, Ed.; 1 ed.). UM Jakarta Press.
- Winnet. (2021, Juli 26). *Transportasi Online “Draiv”, Kreasi Anak Muda Gorontalo Telah Hadir di Sulawesi*. WINNET - Informasi Tanpa Batas. <https://winnet.id/transportasi-online-draiv-kreasi-anak-muda-gorontalo-telah-hadir-di-sulawesi/>

