

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadiyah, F. N. (2023). Perkembangan Teknologi Infomasi Terhadap Peningkatan Bisnis *Online*. *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 1(1), 41–49. <https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v1i1.5>
- Ardiansyah, Abd. A., & Nana, N. (2020). Peran *Mobile Learning* sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47–56. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>
- Arswanda, M. A. P., Caesar, C., Sihombing, J., Andri, A., & Laia, A. P. (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>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Aulia, E. (2024). Analisis *User Experience* Aplikasi Twitter Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Jurnal Teknik Dan Science*, 3(1), 31–39. <https://doi.org/10.56127/jts.v3i1.907>
- 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>
- Danendra, D., Oktadini, N., Sevtiyuni, P. E., Meiriza, A., & Putra, P. (2023). Analisis *User Experience* Pada Website Dicoding Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(5). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i5.3456>
- Fadilah, A., & Tolle, H. (2023). Perancangan *User Experience* Aplikasi *Online Course* berbasis *Mobile* menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Dicoding.com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(4), 1979–1989.
- Fotoyu. (2025). Aplikasi Pengelolaan dan Pengolahan Gambar.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*.
- Hanila, S., & Alghaffaru, M. A. (2023). Pelatihan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Perkembangan Teknologi Pada Pembelajaran Siswa SMA 10 Sukarami Kota Bengkulu. *Jurnal Dehasen Mengabdi*, 2(2), 221–226. <https://doi.org/10.37676/jdm.v2i2.4890>
- Hevner, March, Park, & Ram. (2004). *Design Science in Information Systems Research*. *MIS Quarterly*, 28(1), 75. <https://doi.org/10.2307/25148625>
- Karina, K., & Pibriana, D. (2023). Penggunaan Metode *User Experience Questionnaire* untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi

- MyIndihome *Mobile*. METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi, 7(1), 10–19.
<https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No1.pp10-19>
- Muhammad, H. A. R., Hidayat, M. A., Maulana, R., & Sari, A. T. (2024). Analisis Tingkat Penerimaan Mahasiswa Terhadap Aplikasi Remini Menggunakan Kerangka Model TAM. SITASI: Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi, 4(1), 158–167.
<https://sitasi.upnjatim.ac.id/index.php/sitasi/article/view/788>
- Nada, F., Ramadhayanti, A., & Masahere, U. (2023). Pengaruh *Content Marketing* dan *Live Shopping* Terhadap Keputusan Pembelian Produk *Fashion* pada Pengguna Tiktok Shop. Jurnal Ekonomi Bisnis Antartika.
<https://ejournal.mediaantartika.id/index.php/jeba/article/view/45>
- Novianto, R. (2024). Analisis Pengaruh *User Experience* (UX) Terhadap Kepuasan Pengguna dalam Sistem Informasi Perpustakaan Digital. *Variable Research Journal*, 01.
- Prasetyaningsih, S., & Muchtar, S. P. N. (2023). Analisis Perbandingan *User Experience* pada Website dan Aplikasi *Mobile* Shopee Menggunakan UEQ. JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia, 5(3), 162–170.
<https://doi.org/10.35746/jtim.v5i3.326>
- Prayoga, A., C W Kusuma, M Christy, & R Andika. (2023). Analisis *User Experience* JOGJAKARTA Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). TEKNI MEDIA: Teknologi Informasi Dan Multimedia, 4(1), 53–60.
<https://doi.org/10.46764/teknimedia.v4i1.98>
- Purba Sakti, A., Septriayadi Sianturi, R., & Putra Kharisma, A. (2022). Evaluasi *User Experience* Aplikasi *Mobile* Belanja *Online* dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus Lazada). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 6(7), 3499–3508. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11378/5036>
- Putri, A., & Indriyanti, A. D. (2022). Evaluasi *Usability* Aplikasi BTN *Mobile* dengan Metode *User Experience Questionnaire* dan *Heuristic Evaluation*. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(2), 49–59.
<https://doi.org/10.26740/jeisbi.v3i2.46226>
- Rangkuti, N. A. (2022). Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi AYO SRC Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66397>
- Schrepp, M. (2019, September). *User Experience Questionnaire Handbook Version 8*.
- Schrepp, M. (2023, September). *User Experience Questionnaire*.
- 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>
- Syafri, M. (2025). Analisis Perlindungan Hukum Terhadap Objek Potret Tanpa Izin dari Orang yang Sedang Berolahraga pada Ruang Publik (Studi Kasus pada

- Aplikasi Fotoyu). <https://etd.umi.ac.id/digilib/unggahan?kdUnggahMandiri=K-UM-4557>
- Trenggono, B. W., Farqi, A., & Wulansari, A. (2022). Penerapan Metode *Heart Metrics* dalam Menganalisis *User Experience* Aplikasi *E-Learning*. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(2), 471. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v11i2.876>
- Wu, C., Huang, S., & Yuan, Q. (2022). *Seven Important Theories In Information System Empirical Research: A Systematic Review And Future Directions*. *Data and Information Management*, 6(1), 100006. <https://doi.org/10.1016/j.dim.2022.100006>
- Zen, A. P., Sintowoko, D. A. W., Wiguna, I. P., Andrian, A., & Ginting, G. K. H. (2021). Review Pergeseran Fotografi Dari Sistem Konvensional ke Digital (*Virtual Photoshoot*) Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Rupa*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.25124/rupa.v6i1.3060>