

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, F. D. N., Jaya, J. N. U., & Surmiati, S. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(3), 242–251. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i3.1527>
- Artayasa Dwi Kadek, Suparsa I Made, Gunawan oka Agus I Made, & Indrawan Gede. (2024). Evaluasi Aplikasi E-Rapor Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Joisie*, 8(1), 10–18. <https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4013>
- Arner, D. W., Barberis, J., & Buckley, R. P. (2017). FinTech and RegTech in a Nutshell, and the Future of Regulation. Dalam *The FinTech Book* (hlm. 3-15)
- Bank Indonesia. (2022). Laporan Perekonomian Indonesia 2022: *Sinergi dan Inovasi Memperkuat Ketahanan dan Kebangkitan Ekonomi Nasional*.
- Bappebti. (2024). *Laporan Perkembangan Perdagangan Aset Kripto November 2024*. Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi.
- Corbet, S., Lucey, B., & Yarovaya, L. (2018). Datestamping the Bitcoin and Ethereum bubbles. *Finance Research Letters*, 26, 81-88.
- DailySocial. (2021). *Jeth Soetoyo, Founder & CEO Pintu: Aset Kripto untuk Semua Orang*.
- Garrett, J. J. (2010). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond*. New Riders.
- Herdianingsih, S., & Cahya, O. D. (2023). User Experience Pengguna Perpanjangan Sim Online Aplikasi Digital Korlantas Menggunakan UEQ. *Indonesian Journal on Computer and Information Technology*, 8(1), 38–48. <https://doi.org/10.31294/ijcit.v8i1.13247>
- Herdjuno, R., & Kusumo, P. (2024). *Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*. Skripsi, Universitas Islam Indonesia.
- Indodax. (2024). *Indodax Academy*. Diakses pada 8 Mei 2025, dari <https://indodax.com>
- Junita Maulani, T., Suprpto, & Reza Perdanakusuma, A. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2639–2645. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kim, H. W., & Kankanhalli, A. (2009). Investigating user resistance to information systems implementation: A status quo bias perspective. *MIS quarterly*, 567-582.
- King, M. R. (2020). The technological transformation of the financial sector. *BIS Working Papers*.
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. *Symposium of the Austrian HCI and Usability Engineering Group*, 63-76.



Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System.
Jan. (2023). *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia 2021-2024*. Diakses pada 8 Mei 2025, <https://pintu.co.id>

(2022). Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Questionnaire dan Heuristic Evaluation. *Jurusan Teknik Informatika Program Studi S1 Sistem Informasi, Universitas Negeri Surabaya*, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/46226>

- Rahmawati, R., & Oktadini, N. R. (2024). Analisis User Experience Aplikasi McDonald's Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Jurnal Fasilkom*, 14(1), 26–33. <https://doi.org/10.37859/jf.v14i1.6939>
- Raihansha, R. B., Wijoyo, S. H., Hayuhardhika, W., & Putra, N. (2017). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Investasi Bibit Dan Ajaib Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). 1(1), 1–7.
- Saepudin, A., Hayati, U., & Bahtiar, A. (2023). Analisis Aplikasi Ditonton App Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 284–288. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6216>
- Tech in Asia. (2022). *Pintu raises \$113 million to expand its crypto exchange in Indonesia*.
- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 217–226. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020762763>
- Wisesa, A., & Budiarti, D. (2022). Pengaruh User Interface dan User Experience terhadap Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 15(2), 123–134.

