

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Saputra, E., Evrilyan Rozanda, N., & Khairil Ahsyar, T. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132.
- Akbar, M. N., & Samrin, N. (2023). Analisis Sentimen Komentar Pengguna Aplikasi Threads Pada Google Playstore Menggunakan Algoritma Multinomial Naive Bayes Classifier. *Agents: Journal Of Artificial Intelligence And Data Science*, 3(2), 21–29.
- Anggraini, D., & Durroh, M. (2025). *Pengertian Statistik Dan Manfaat Statistik Dalam Kehidupan Sehari-Hari Understanding Statistics And The Benefits Of Statistics In Everyday Life*. 2(5), 8767–8774.
- Asmedi, S., & Komalasari, R. (2024). *Pengaruh Sosialisasi Perpajakan, Pemahaman Peraturan Perpajakan Dan Tarif Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Umkm Setelah Penerapan Pp No. 23 Tahun 2018*. 4(2).
- Aulia, E. (2024). Analisis User Experience Aplikasi Twitter Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Teknik Dan Sains*, 3(1), 31–39.
- Basirun, R., Mahmud, A., Syahnur, Muh. H., & Prihatin, E. (2022). Pengaruh Lingkungan Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Pegawai. *Center Of Economic Students Journal*, 5(4), 337–348.
- Etikan, I. (2017). Sampling And Sampling Methods. *Biometrics & Biostatistics International Journal*, 5(6).
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, 2(2), 52–60.
- Hamidah, I., Nugroho, B. I., & Surejo, S. (2023). Penerapan Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Antarmuka Sistem Informasi Akademik. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*, 5(1), 111–120.
- Handayani, I. T., Hafidzah, & Yuliani, U. (2024). Analisis User Experience Pada Aplikasi Threads Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Juit*, Vol 3(1), 19–27.
- Ilhammi, W. T. (2025). *Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Threads Menggunakan Metode User Experiencequestionnaire Dan System Usability Scale*. 10(4).
- Indah, N., Rahmawati, S., & Mansyur, U. (2023). Pengaruh Media Sosial Instagram Dalam Pembelajaran Teks Ceramah Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Sma Negeri Ii Pangkep. *Journal Of Social Science Research*, 3, 8494–8506.

- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jsim : Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5, 1–7.
- Miftahul Janna, N. (2021). *Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss*.
- Novita, D., & Helena, F. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (Tam) Dan *End-User Computing Satisfaction* (EuCs). *Jtsi*, 2(1), 22–37.
- Nurfairi, F., Pratiwi, N., & Herlando, F. (2024). Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Mola Pada Google Play Store Menggunakan Algoritma Support Vector Machine. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 9(1), 339–348.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa *User Experience* Pada Tfme Interactive Learning Media Menggunakan *User Experience Questionnaire*. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157.
- Rohmah, S., & Ary, M. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode Usability Testing Dan *User Experience Questionnaire* (Studi Kasus: Pada Akulaku Dan Kredivo Indonesia). *Jsi : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 13(1).
- Romli, M. A. (2022). Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan *User Experience Questionnaire* (Ueq) Pada Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi. *Explore*, 12(1).
- Santoso, H. B., Schrepp, M., & Kartono, R. Y. (2016). Measuring *User Experience* Of The Student-Centered E-Learning Environment. *The Journal Of Educators Online-Jeo*, 13, 58–79.
- Sari, I., Idris, M., & D, S. (2020). Pengaruh Akun Bisnis Media Sosial Instagram, Word Of Mouth Dan Inovasi Produk Terhadap Keputusan Pembelian Kue Ulang Tahun Homemade Di Kota Makassar. *Jurnal Bisnis & Kewirausahaan*, 9(1), 105–122.
- Schreep, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook* (11th Ed.). Martin Schreep (Self-Published Via Ueq-Online.Org).
- Sheklashvili, G. (2020). *Multi-Factor Authentication (Mfa) On A Blockchain-Based Decentralised Trust Network With Customizable Challenges*. Tallin University Of Technology.
- 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>
- Susanti, M., Afnibar, & Rahman, A. (2022). Akhlak Mahasiswa Dalam Penggunaan Aplikasi Tiktok Di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. *Al Irsyad : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 13, 60–67.

- Suwanti, Yudhana, A., & Herman. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (Jati)*, 12.
- Wangchuk, K., Riyamongkol, P., & Waranusast, R. (2022). Next Syllables Prediction System In Dzongkha Using Long Short-Term Memory. *Journal Of King Saud University - Computer And Information Sciences*, 34(6), 3800–3806.
- Widiarta, I. M., Julkarnain, M., & Imanulloh, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Uts In Me Berbasis Android Menggunakan Flutter Dengan Metode Rapid Application Development. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*, 3(4), 447–452.
- Widodo, F. T. (2024). Analisis Kepuasan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo Terhadap Simtik Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs). *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(3), 60–73.
- Wiwesa, N. R. (2021). *User Interface Dan User Experience* Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). Pengukuran *User Experience* Pada E-Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan *User Experience* Questionnare (Ueq). *Jurnal Mantik Penusa*, 2, 146–151.