

Analysis of User Experience on the MyPertamina Application Using the User Experience Questionnaire Method

Muhammad Gilang Ramadhan¹, Nabila Rizky Oktadini^{2*}, Pacu Putra³, Putri Eka Sevdiyuni⁴,
Allsela Meiriza⁵

^{1,2,3,4,5}Sistem Informasi/ Fakultas Ilmu Komputer/ Universitas Sriwijaya

*email : nabilarizky@unsri.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.31603/komtika.v7i2.10467>

Received: 28-10-2023, Revised: 27-11-2023, Accepted: 30-11-2023

ABSTRACT

MyPertamina is an application launched by PT Pertamina (Persero) in 2017. Although the MyPertamina application has many programs that should be able to facilitate the community but unfortunately the rating of this application is still bad, namely 3.3 on a scale of 5 on Google PlayStore from hundreds of thousands of user reviews both android and ios this application has negative reviews. Thus user experience (UX) analysis is needed. User Experience Questionnaire (UEQ) is the right method in this research. Because this method interacts directly with what users feel when operating the MyPertamina application. There are 6 variables namely attractiveness, stimulation, and novelty that have a value (above average) except perspicuity and dependability (below average), and there is an average scale of three aspects and a value of Pragmatic Quality 1.11 (positive), Hedonic Quality 0.93 (positive), and Attractiveness 1.21 (positive).

Keywords: User Experience, UEQ, MyPertamina..

ABSTRAK

MyPertamina merupakan aplikasi yang diluncurkan oleh PT. Pertamina (Persero) pada tahun 2017. Walaupun aplikasi MyPertamina memiliki banyak program yang seharusnya dapat memudahkan masyarakat tapi sayangnya rating aplikasi ini masih buruk yaitu 3,3 dari skala 5 di *Google Play Store* dari sekian ratus ribu ulasan pengguna baik *android* dan *ios* aplikasi ini memiliki ulasan *negative*. Dengan demikian analisis pengalaman pengguna (UX) sangat diperlukan. *User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan metode yang sangat tepat pada penelitian ini karena metode ini berinteraksi langsung dengan apa yang dirasakan pengguna saat mengoperasikan aplikasi MyPertamina. Terdapat 6 variabel yaitu *attractiveness*, *stimulation*, dan *novelty* yang memiliki nilai (*above average*) kecuali *perspicuity* dan *dependability* (*below average*), serta terdapat skala rata-rata dari tiga aspek dan nilai *Pragmatic Quality* 1,11 (positif), *Hedonic Quality* 0,93 (positif), dan *Attractiveness* 1,21 (positif).

Keywords: Pengalaman Pengguna, UEQ, MyPertamina.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi merupakan perkembangan yang sangat pesat setiap tahunnya. Salah satu perkembangan teknologi informasi adanya perubahan gaya hidup masyarakat yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat bantu kegiatan sehari-hari sehingga lebih efisien. Internet juga menjadi pendorong perkembangan teknologi yang digunakan masyarakat pada saat ini. Dengan adanya internet, para industri dari berbagai sektor telah meluncurkan aplikasi *mobile* yang dapat memudahkan masyarakat di era digitalisasi dan salah satu contoh aplikasi itu adalah aplikasi MyPertamina [1].

MyPertamina adalah aplikasi yang diluncurkan oleh PT Pertamina (Persero) pada akhir tahun 2016 dalam bentuk gerai dan menjual beberapa produk berupa baju, topi dan lain-lain yang memperkenalkan produk dari PT Pertamina. PT Pertamina (Persero) dibawah naungan

badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di sektor pertambangan minyak dan gas. PT Pertamina telah menerapkan sistem digitalisasi hampir disetiap (SPBU) di seluruh Indonesia melalui aplikasi MyPertamina yang menawarkan banyak program yang seharusnya dapat mempermudah konsumen. Tapi sayangnya, baru awal rilis aplikasi MyPertamina justru mendapat keluhan dari pelanggan. Tercatat, MyPertamina hanya mendapat nilai 1,3 dari skala 5. Rata-rata pengguna mengeluhkan respon aplikasi yang lambat dan menyusahkan[2].

Rating penilaian dari pengguna pada suatu produk terhadap pengalaman mereka yang menuju pada keadaan psikologis dan perasaan emosional yang mereka alami pada saat mengoperasikan suatu sistem [3]. Pada tanggal 21 Agustus 2023 *rating* dan ulasan aplikasi MyPertamina di *Google Play Store* 3,3 dari skala 5 dengan 329 ribu ulasan, sedangkan di *AppStore rating* aplikasi MyPertamina berada di 2.1 dari skala 5 dan 20 ribu ulasan dengan total 10 juta lebih pengunduh baik *android* maupun *iphone* [4]. Dengan jumlah yang sangat banyak ini tetapi aplikasi MyPertamina masih mendapatkan nilai yang buruk. Dengan demikian dibutuhkan analisis antarmuka pengguna suatu produk, seperti kemampuan belajar, efisiensi, daya ingat, kemampuan pencegahan kesalahan, dan tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu produk layanan[5], dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire*(UEQ). Metode ini merupakan tanggapan langsung dari pengalaman pengguna (UX) yang dirasakan ketika berinteraksi dengan produk, layanan atau komputer. UEQ memiliki 6 variabel yaitu daya tarik, efisien, kejelasan, ketepatan, stimulasi dan kebaruan [6].

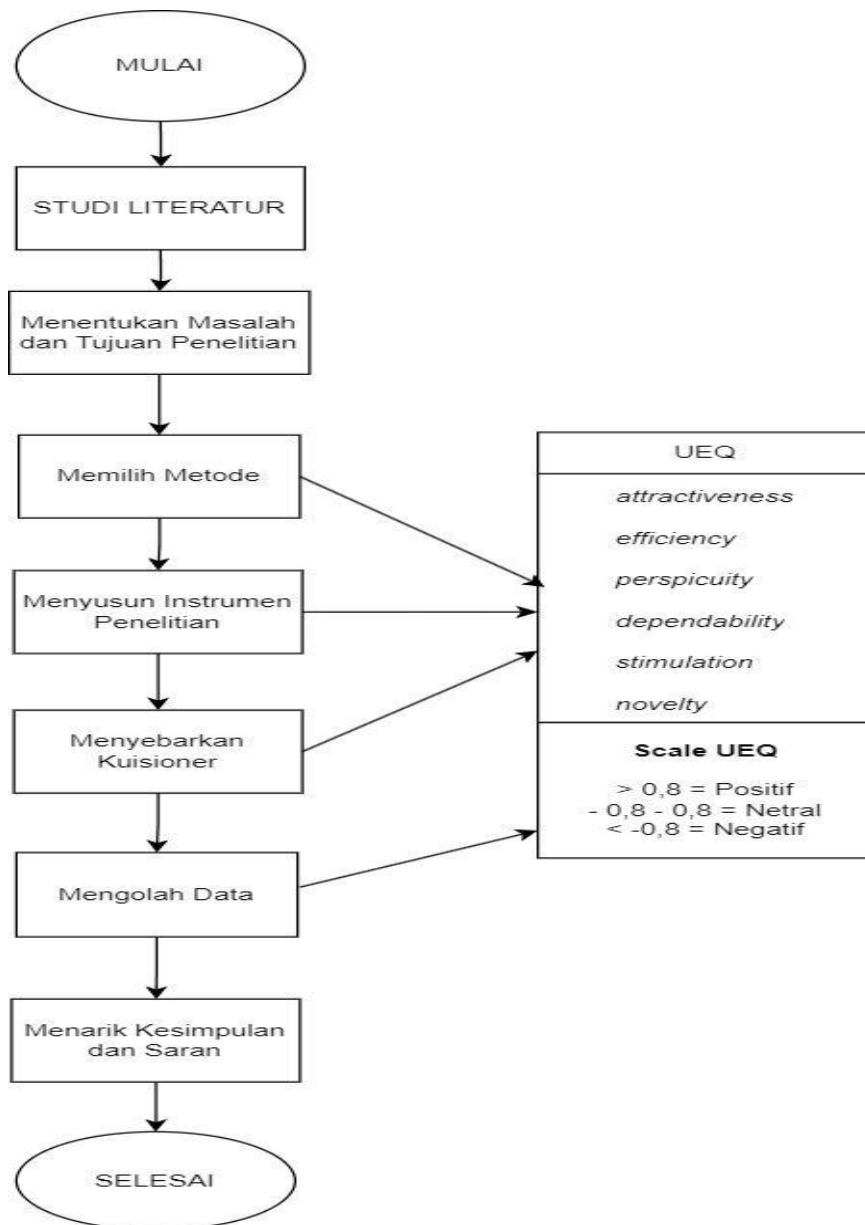
Berdasarkan uraian diatas, penulis menyadari bahwa perlu adanya pengukuran analisis *user experience* (UX) pada aplikasi MyPertamina yang berdasarkan perspektif dari pengguna guna untuk meningkatkan kualitas aplikasi. Dari ringkasan latar belakang diatas, peneliti akan mengangkat penelitian ini dengan judul “Analisis *User Experience* (UX) Pada Aplikasi MyPertamina Dengan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”.

METODE

Tujuan utama dari pengujian pengalaman pengguna (UX) adalah untuk menemukan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna serta masalah yang dapat menyebabkan kesalahan manusia [7]. Penelitian dilakukan beberapa tahap, yaitu studi literatur, menentukan masalah dan tujuan penelitian, memilih metode, menyusun instrumen penelitian, menyebarkan kuesioner, mengolah data, menarik kesimpulan dan saran.

***User Experience Questionnaire* (UEQ)**

Peneliti menggunakan metode UEQ sebagai dasar penelitian, karena metode ini sangat cepat dan praktis untuk berinteraksi langsung terhadap pengalaman pengguna aplikasi [7]. Hasil pengukuran menggunakan UEQ dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas antarmuka pengguna [8]. Kerangka penelitian dapat dilihat seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Penyusunan Instrumen Penelitian

a. Alat penyebaran kuesioner

Kuesioner *online* merupakan alat penyebaran data-data kepada responden yang menjadi sampel penelitian. Data yang dikumpulkan terdiri dari nama, usia, jenis kelamin, pekerjaan, berapa lama menggunakan aplikasi dan pertanyaan-pertanyaan yang telah ditentukan pakar UX pada UEQ [9].

b. Nilai dari setiap pertanyaan

UEQ Ini terdiri dari 26 item *bipolar* yang akan dievaluasi menggunakan skala *Likert* tujuh poin yakni kejelasan, daya tarik, efisiensi, stimulasi, ketergantungan dan kebaruan. Masing-masing enam dimensi memiliki skor akhir yang dinilai dari -3 sampai dengan

+3[4]. Dengan demikian, skor -3 menunjukkan nilai yang negatif, sedangkan 0 menunjukkan nilai yang netral, dan +3 menunjukkan nilai yang paling positif [10].

c. Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini dalam menentukan ukuran sampel dapat dilakukan dengan memakai rumus *Lemeshow*. Jumlah populasi yang tidak diketahui menjadi indikator utama penggunaan rumus *Lemeshow* pada penelitian ini [11]. Perhitungan yang digunakan sebagai berikut:

$$n = \frac{Z P (1 - P)}{d^2} \quad (1)$$

Keterangan: (n) merupakan keseluruhan sampel, (Z) merupakan nilai distribusi z pada CI 5%, (P) dapat diartikan sebagai probabilitas maksimal estimasi dan (d) tingkat kesalahan.

Berikut merupakan rangkaian rumus tersebut, maka penentuan jumlah sampel menggunakan rumus *Lemshow* dengan maksimal 50% dan kesalahan 10% adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{1,64 \times 0,5 \times (1 - 0,5)}{0,05^2} = 96 \text{ sampel}$$

Dengan demikian peneliti menetapkan sampel minimal menjadi 100 responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan analisis pengalaman pengguna aplikasi MyPertamina guna mengetahui penyebab buruknya *rating* aplikasi MyPertamina. Peneliti menggunakan metode ini karena pertanyaan-pertanyaan UEQ langsung tertuju kepada pengguna yang menggunakan aplikasi ini.

Hasil Inkonsistensi Data

Inkonsistensi data dilakukan untuk mengesampingkan data yang tidak jelas yang disebabkan oleh responden yang mengisi kuesioner secara acak. Data akan dihapus jika nilai data menunjukkan inkonsistensi lebih dari tiga (>3) [12]. Data yang tidak konsisten tidak digunakan dalam penelitian agar mendapatkan hasil penelitian yang optimal [13]. Berikut ini merupakan hasil evaluasi Inkonsistensi data penelitian yang disajikan seperti pada Gambar 2.

Attractiveness	Perspicuity	Scales with inconsistent answers			Novelty	Critical ?	Critical length Some answer for
		Efficiency	Dependability	Stimulation			
			1			1	7
				1		0	9
					1	1	7
						1	14
						0	6
					1	1	13
						1	14
					1	1	14
			1		1	2	8
						0	7
						2	0
			1	1		0	26
						0	9
					1	1	14
						0	12
				1		1	8
			1			1	9
						0	26
						2	7
						0	10
						0	26
						0	11
			1		1	2	17
						1	7
						0	11
					1	1	10
						1	10
						0	24
						0	13
						0	24
						1	13
						0	9
						1	8
						1	17
					1	0	10
						0	11
						0	20
						0	16
						0	12
						0	13
						1	10
					1	2	10
						0	9
					1	1	10
						0	11
						1	13
						0	7
						0	13
						0	12
						1	14
						1	14
						1	13
						1	12
						1	9
						1	12
						1	7
						1	17
						1	6
						1	7
						0	9
						0	13
						0	9
						0	20
						0	18
						0	26
						1	18
						0	16
						1	7
						0	10
						0	11
						1	13
						1	8
						0	8
						1	14
						0	14
						1	11
						0	12
						0	14
						1	11
						1	12
						2	7
						2	6
						0	9
						0	10
						2	9
						0	13
						0	9
						0	10
						1	10
						1	10
						2	9
						0	11
						0	10
						0	8
						0	26
						0	9
						2	9
						0	9
						0	12
						1	10
						1	9
						1	11
						1	8
						2	15
						1	11
						1	14
						1	14
						1	13
						0	13
						1	14
						0	13
						0	13
						1	14

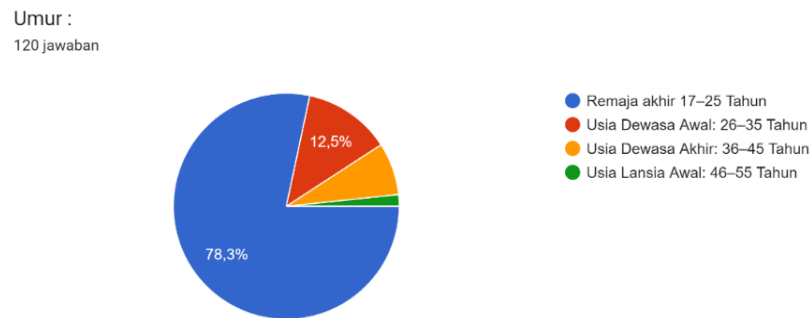
Gambar 2. Inkonsistensi Data

Hasil Analisis Demografis

Kuesioner didistribusikan secara daring melalui berbagai platform media di internet dan melibatkan 139 responden dari berbagai wilayah di Indonesia. Namun, ada 19 data yang tidak konsisten, sehingga data dihilangkan, dan hanya ada tertinggal 120 data dari responden. Hasil analisis demografis responden penelitian akan dikategorikan berdasarkan jenis kelamin, usia, domisili (provinsi), dan lama penggunaan aplikasi MyPertamina. Berikut adalah hasil analisis demografis responden.

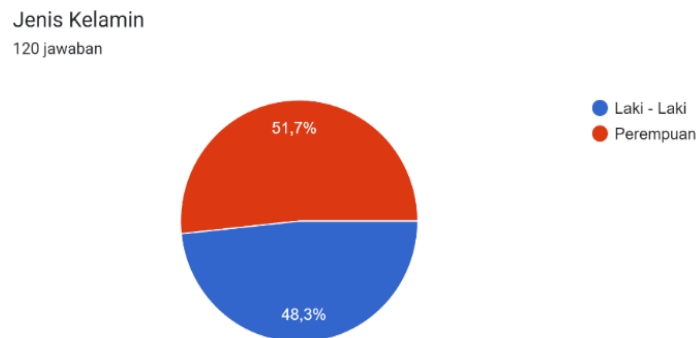
Usia dibagi menjadi kelompok yang dikategorikan menurut penelitian yang dilakukan oleh Lukman N Hakim[14]. Pada penelitian ini hanya menggunakan klasifikasi Usia Remaja

Akhir hingga Usia Lansia Awal. Berikut adalah hasil usia responden yang terdapat pada Gambar 3.



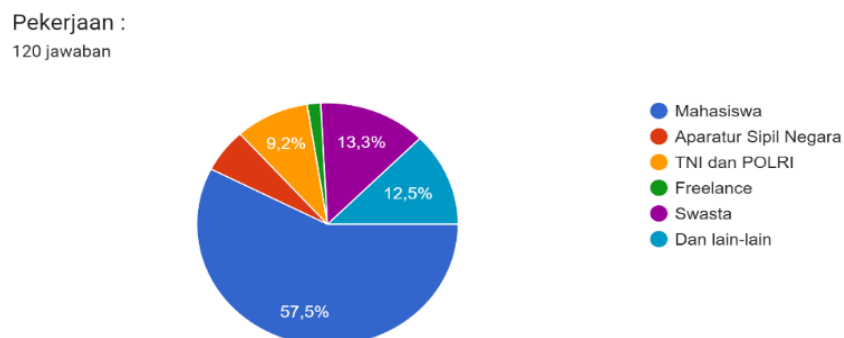
Gambar 3. Usia Responden

Peneliti menyusun kuesioner dengan membagikan responden laki-laki dan perempuan. Disini peneliti mendapatkan 51,7% perempuan yang berjumlah 62 orang dan 48,3% laki-laki berjumlah 58 orang. Diagram jenis kelamin seperti pada Gambar 4.



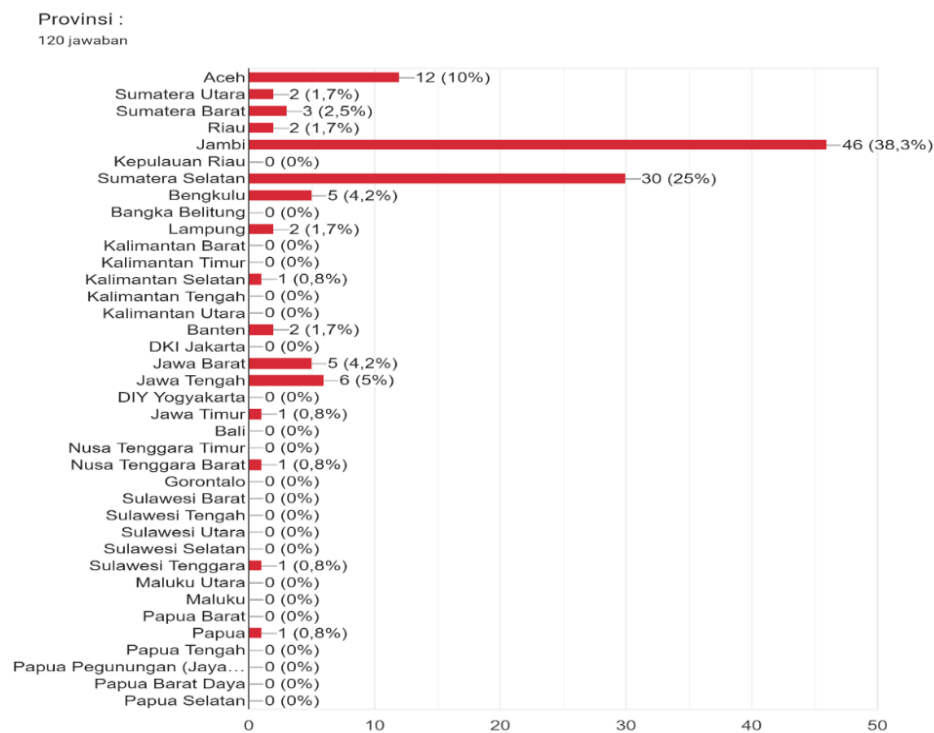
Gambar 4. Jenis Kelamin Responden

Peneliti menetapkan 6 jenis pekerjaan dalam kuesioner yang berisi Mahasiswa, Aparatur Sipil Negara, TNI dan POLRI, *Freelance*, Swasta dan lain lain. Berdasarkan diagram diatas terdapat 57,5% Mahasiswa berjumlah 69 orang, 5,8% Aparatur Sipil Negara berjumlah 7 orang, 9,2% TNI dan POLRI berjumlah 11 orang, 1,7% *Freelance* berjumlah 2 orang, 13,3% Swasta berjumlah 16 orang, dan 12,5% Dan lain-lain berjumlah 15 orang. Diagram pekerjaan responden terdapat pada Gambar 5.



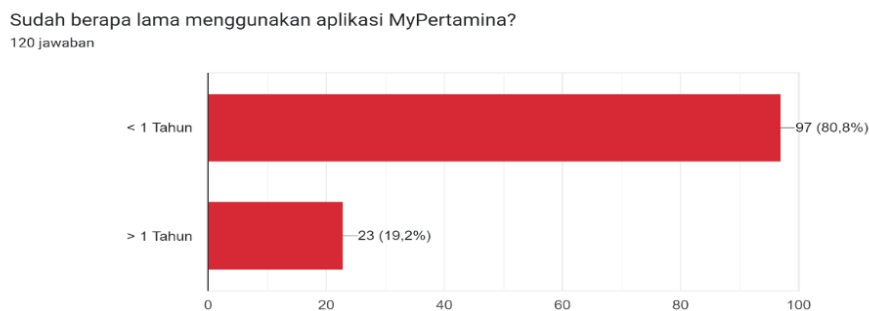
Gambar 5. Pekerjaan Responden

Terdapat 16 provinsi dari 38 provinsi yang ada di Indonesia ikut berpartisipasi menjawab kuesioner yang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Domisili Responden

Terdapat berapa lama pengguna mengoperasikan aplikasi MyPertamina[13]. Berdasarkan penjelasan seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Lama Pengguna Aplikasi MyPertamina

Hasil Pembahasan Analisis Statistik

Penelitian Ini dilakukan terlebih dahulu dengan mengubah data ke dalam alat analisis data UEQ. Selanjutnya, nilai rata-rata dihitung dengan menggunakan aturan skala penilaian *mean* UEQ.

Nilai rata-rata pada aplikasi MyPertamina tergolong positif dan ada dua poin netral yaitu, dibagian pembaruan (*novelty*). Dapat diartikan aplikasi MyPertamina memiliki hasil

analisis cukup bagus, namun bisa ditingkatkan lagi pada bagian *usual/leading edge* dan *creative/dull* pada aspek *novelty*. Hasil pertanyaan UEQ terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil 26 Pertanyaan UEQ

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1,1	2,5	1,6	120	<i>annoying</i>	<i>enjoyable</i>	<i>Attractiveness</i>
2	1,4	1,8	1,3	120	<i>not understandable</i>	<i>understandable</i>	<i>Perspicuity</i>
3	0,4	3,3	1,8	120	<i>creative</i>	<i>dull</i>	<i>Novelty</i>
4	1,1	2,7	1,7	120	<i>easy to learn</i>	<i>difficult to learn</i>	<i>Perspicuity</i>
5	0,8	3,8	2,0	120	<i>valuable</i>	<i>inferior</i>	<i>Stimulation</i>
6	0,9	2,6	1,6	120	<i>boring</i>	<i>exciting</i>	<i>Stimulation</i>
7	1,3	2,1	1,5	120	<i>not interesting</i>	<i>interesting</i>	<i>Stimulation</i>
8	1,0	2,6	1,6	120	<i>unpredictable</i>	<i>predictable</i>	<i>Dependability</i>
9	0,8	2,8	1,7	120	<i>fast</i>	<i>slow</i>	<i>Efficiency</i>
10	1,1	2,7	1,6	120	<i>inventive</i>	<i>conventional</i>	<i>Novelty</i>
11	1,1	3,0	1,7	120	<i>obstructive</i>	<i>supportive</i>	<i>Dependability</i>
12	1,2	2,5	1,6	120	<i>good</i>	<i>bad</i>	<i>Attractiveness</i>
13	1,2	2,5	1,6	120	<i>complicated</i>	<i>easy</i>	<i>Perspicuity</i>
14	1,2	2,2	1,5	120	<i>unlikable</i>	<i>pleasing</i>	<i>Attractiveness</i>
15	0,7	2,9	1,7	120	<i>usual</i>	<i>leading edge</i>	<i>Novelty</i>
16	1,3	2,2	1,5	120	<i>unpleasant</i>	<i>pleasant</i>	<i>Attractiveness</i>
17	1,2	2,5	1,6	120	<i>secure</i>	<i>not secure</i>	<i>Dependability</i>
18	1,1	2,3	1,5	120	<i>motivating</i>	<i>demotivating</i>	<i>Stimulation</i>
19	1,1	2,5	1,6	120	<i>meets expectations</i>	<i>does not meet expectations</i>	<i>Dependability</i>
20	1,1	2,8	1,7	120	<i>inefficient</i>	<i>efficient</i>	<i>Efficiency</i>
21	0,9	2,5	1,6	120	<i>clear</i>	<i>confusing</i>	<i>Perspicuity</i>
22	1,3	2,5	1,6	120	<i>impractical</i>	<i>practical</i>	<i>Efficiency</i>
23	1,3	2,3	1,5	120	<i>organized</i>	<i>cluttered</i>	<i>Efficiency</i>
24	1,1	2,2	1,5	120	<i>attractive</i>	<i>unattractive</i>	<i>Attractiveness</i>
25	1,2	2,3	1,5	120	<i>friendly</i>	<i>unfriendly</i>	<i>Attractiveness</i>
26	1,1	2,5	1,6	120	<i>conservative</i>	<i>innovative</i>	<i>Novelty</i>

Pengguna aplikasi MyPertamina memiliki pengalaman yang positif pada semua skala, yaitu daya tarik bernilai 1,206, kejelasan bernilai 1,148, efisiensi bernilai 1,102, ketepatan bernilai 1,092, stimulasi bernilai 1,029, dan skala kebaruan bernilai 0,825. [15]. namun pada bagian *novelty* hanya sedikit diatas >0,8, meskipun demikian nilai *novelty* masih dikategorikan positif. Hasil nilai rata-rata dan varian UEQ disajikan seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Nilai Rata-rata dan Varian UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
<i>Attractiveness</i>	1,206	1,86
<i>Perspicuity</i>	1,148	1,79
<i>Efficiency</i>	1,102	2,04
<i>Dependability</i>	1,092	1,89
<i>Stimulation</i>	1,029	1,94
<i>Novelty</i>	0,825	1,39

Disusun menjadi tiga komponen yakni *attractiveness* atau daya tarik, *Pragmatic Quality* yang berinteraksi berkaitan dengan tujuan yang dilakukan pengguna, seperti kejelasan, ketepatan, efisiensi dan *Hedonic Quality* yang merupakan kualitas yang menggambarkan kepuasan atau kesenangan dalam memakai produk, seperti dorongan dan inovasi. Hasil dari analisis UEQ untuk elemen daya tarik bernilai 1,21, kualitas pragmatis bernilai 1,11 dan kualitas hedonis bernilai 0,93. Hasil perhitungan *pragmatic* dan *hedonic quality* terdapat pada Tabel 4.

Tabel 4. Nilai *Pragmatic dan Hedonic*

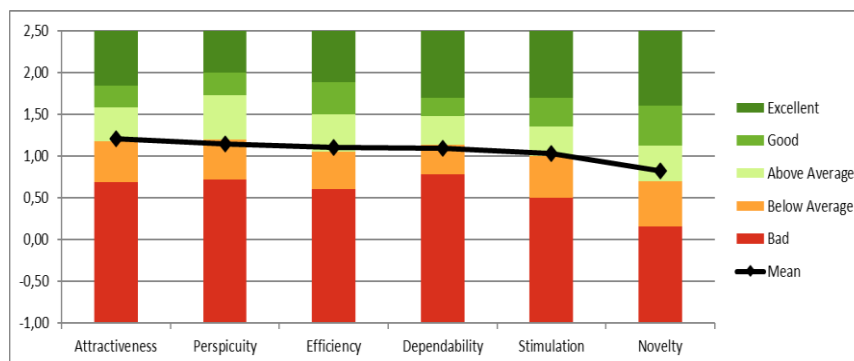
Pragmatic and Hedonic Quality	
<i>Attractiveness</i>	1,21
<i>Pragmatic Quality</i>	1,11
<i>Hedonic Quality</i>	0,93

Membandingkan hasil produk dengan data benchmark yang memungkinkan untuk membuat kesimpulan tentang kualitas relatif dan bagaimana produk tersebut dibandingkan dengan produk lain. Merupakan grafik analisis *benchmark*. Analisis *benchmark* dilakukan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Komparasi *Benchmark*

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
<i>Attractiveness</i>	1,21	Above average	25% of results better, 50% of results worse
<i>Perspiciuity</i>	1,15	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
<i>Efficiency</i>	1,10	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
<i>Dependability</i>	1,09	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
<i>Stimulation</i>	1,03	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
<i>Novelty</i>	0,83	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

Hasil grafik *benchmark* UEQ pada aplikasi MyPertamina dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Grafik *Benchmark*

KESIMPULAN

Hasil kesimpulan pada penelitian yang telah dilakukan dari analisis pengalaman pengguna terhadap aplikasi MyPertamina, dapat disimpulkan aplikasi MyPertamina

mendapatkan nilai yang positif didalam seluruh aspek-aspek *User Experience Questionnaire*. Mulai dari aspek *Attractiveness* (Daya Tarik) mendapatkan nilai paling tinggi yaitu 1,206 (*above average*) diatas rata rata scale UEQ. Hampir seluruh aspek per-item dari 26 pertanyaan UEQ aplikasi MyPertamina mendapatkan nilai positif, terkecuali pada *creative/dull* (kreatif/membosankan) dan *usual/leading edge* (lazim/terdepan) mendapatkan nilai *netral* 0,4 dan 0,7. Jelas nilai itu berada diantara -0,8 - 0,8 sehingga mendapatkan nilai yang netral. Pada bagian *Benchmark* aplikasi MyPertamina menunjukkan *attractiveness*, *efficiency*, *novelty* dan *stimulation* mendapat nilai diatas rata-rata (*Above Average*), sedangkan aspek *perspicuity* dan *dependability* mendapatkan nilai dibawah rata-rata (*Below Average*).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. P. Pengguna *Et Al.*, “Jurnal Informatika Jil. 7 Nomor 2 (2022) Sistem Informasi Dengan Metode Ueq.” [Online]. Available: Www.Onlinedoctranslator.Com
- [2] R. I. Liperda And U. Ayu Septia Nieng, “Analisis Manajemen Resiko Aplikasi Mypertamina Dengan Menggunakan Iso 31000,” *Infotech Journal*, Vol. 9, No. 2, Pp. 361–370, Jul. 2023, Doi: 10.31949/Infotech.V9i2.6232.
- [3] S. Paujiah, A. Ahmad, And M. N. Wulan, “Pengaruh Foto Produk Dan Customer Rating Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Aplikasi Gofood,” *Reviu Akuntansi, Manajemen, Dan Bisnis*, Vol. 2, No. 2, Pp. 79–87, Dec. 2022, Doi: 10.35912/Rambis.V2i2.1501.
- [4] A. N. Ardianti And W. Widiartanto, “Pengaruh Online Customer Review Dan Online Customer Rating Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Marketplace Shopee.(Studi Pada Mahasiswa Aktif Fisip Undip),” *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, Vol. 8, No. 2, Pp. 55–66, 2019.
- [5] H. B. Santoso, M. Schrepp, L. M. Hasani, R. Fitriansyah, And A. Setyanto, “The Use Of User Experience Questionnaire Plus (Ueq+) For Cross-Cultural Ux Research: Evaluating Zoom And Learn Quran Tajwid As Online Learning Tools,” *Heliyon*, Vol. 8, No. 11, Nov. 2022, Doi: 10.1016/J.Heliyon.2022.E11748.
- [6] N. Limantara, *The Evaluation Of Business Process Simulation Software From User Experience Perspective Using The User Experience Questionnaire*. Jakarta: International Conference On Information Management And Technology (Icimtech), 2019.
- [7] A. M. Saleh, H. Y. Abuaddous, I. S. Alansari, And O. Enaizan, “The Evaluation Of User Experience Of Learning Management Systems Using Ueq,” *International Journal Of Emerging Technologies In Learning*, Vol. 17, No. 7, Pp. 145–162, 2022, Doi: 10.3991/Ijet.V17i07.29525.
- [8] N. Saputra *Et Al.*, “Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Patik Bali Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq),” Vol. 8, No. 2, Pp. 217–226, 2021, Doi: 10.25126/Jtiik.202182763.
- [9] Schrepp Martin, Kollmorgen Jessica, And Thomaschewski Jörg, “Perbandingan Sus, Umux-Lite, Dan Ueq-S,” *Journal Of User Experience*, Vol. 18, Pp. 86–104, Feb. 2023, Accessed: Oct. 27, 2023. [Online]. Available: [Https://Uxpajournal.Org/Wp-Content/Uploads/Sites/7/Pdf/Jux_Schrepp_Feb2023_Updated.Pdf](https://Uxpajournal.Org/Wp-Content/Uploads/Sites/7/Pdf/Jux_Schrepp_Feb2023_Updated.Pdf)

- [10] Y. Wijayanti, S. Suyoto, And A. T. Hidayat, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq),” *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, Vol. 3, No. 1, Pp. 10–17, Apr. 2023, Doi: 10.25008/Janitra.V3i1.169.
- [11] N. Amin Fadilah, S. Garancang, And K. Abunawas, “Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian,” *Pilar*, Vol. 14, Pp. 15–31, Jun. 2023.
- [12] S. Dominggos Silaban And D. Pibriana, “Penggunaan Model Ueq Untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Xaris Di Gereja Methodist Indonesia Using The Ueq Model To Analyze The Quality Of Xaris Application User Experience In The Indonesian Methodist Church,” 2022.
- [13] M. Salsabila *Et Al.*, “Metode Ueq Untuk Mengukur User Experience Pengguna Simpeg Pada Balai Ksda Sumsel The Ueq Method For Measuring User Experience At The South Sumatra Balai Ksda,” *Jtsi*, Vol. 4, No. 2, Pp. 197–209, 2023.
- [14] L. Nul Hakim, “Urgensi Revisi Undang-Undang tentang Kesejahteraan Lanjut Usia,” *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, vol. 11, no. 1, pp. 43–55, 2020, doi: <https://doi.org/10.22212/aspirasi.v11i1.1589>.
- [15] A. S. Ahda And C. I. Ratnasari, “Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi Pengujian Pengalaman Pengguna Pada Website Jurusan Informatika Uii Menggunakan User Experience Questionnaire User Experience Testing On The Uii Informatics Department Website Using The User Experience Questionnaire.” *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi* 12, no. 2, Pp.527-536, 2023.
- [16] D. Khuntari, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek Dan Grab Dengan Pendekatan User Experience Questionnaire,” *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, Vol. 8, No. 1, Apr. 2022, Doi: 10.28932/Jutisi.V8i1.4499.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
