Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pelni Mobile Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Studi Kasus Pada PT Pelni Cabang Tual.

Nur Tamara Baangga Rahawarin[1], Viry Puspaning Ramadhan[2]
Program Studi Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang.
e-mail: tamirhwrn@gmail.com[1], viry.puspaning@unmer.ac.id[2]

Kata Kunci:

Pelni Mobile
Penggalaman Pengguna
UEQ
Analisis
Tiket Seluler

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna Pelni Mobile dan menyusun rekomendasi perbaikan *design* berdasarkan hasil evaluasi. Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods dengan *User Experience Questionnaire (UEQ)* sebagai metode kuantatif dan wawancara semi-terstruktur sebagai pendukung kualitatif. Pengumpulan data dilakukan terhadap 35 responden di Kota Tual. Hasil analisis UEQ menunjukkan bahwa terdapat lima skala berada pada evaluasi positif dengan *efficiency* memperoleh nilai *mean* tertinggi, sedangkan *novelty* menjadi skala terendah dan berada pada kategori normal. Berdasarkan *benchmark* UEQ, *efficiency* berada pada kategori *Good*, *perspicuity* berada pada kategori *Above Average*, sedangkan *attractiveness*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* berada pada kategori *Below Average*. Hasil wawancara digunakan untuk memperkuat interpretasi terhadap pengalaman pengguna dan mengidentifikasi kebutuhan perbaikan. Berdasarkan temuan tersebut, rekomendasi perbaikan *design* difokuskan pada aspek yang memiliki hasil *benchmark* rendah. Rekomendasi tersebut diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan layanan.

Keyword:

Pelni Mobile
User Experience
UEQ
Analysis
Mobile Tickecting

ABSTRACT

This study aims to analyze the Pelni Mobile user experience and develop design improvement recommendations based on the evaluation results. The study used a mixed methods approach with the User Experience Questionnaire (UEQ) as a quantitative method and semi-structured interviews as qualitative support. Data collection was conducted on 35 respondents in Tual City. The UEQ analysis results showed that there were five scales in a positive evaluation with efficiency obtaining the highest mean value, while novelty was the lowest scale and was in the normal category. Based on the UEQ benchmark, efficiency was in the Good category, perspicacity was in the Above Average category, while attractiveness, dependability, stimulation, and novelty were in the Below Average category. The interview results were used to strengthen the interpretation of the user experience and identify improvement needs. Based on these findings, design improvement recommendations focused on aspects that had low benchmark results. These recommendations are expected to be evaluation materials for developers in improving the quality of user experience and services.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi digital di Indonesia terus meningkat, tercermin dari data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2024 yang mencatat 72,78% penduduk Indonesia telah menggunakan internet. Kondisi ini mendorong berkembangnya berbagai aplikasi digital yang bertujuan meningkatkan efisiensi dan kemudahan bagi penggunanya [1]. PT Pelayaran Nasional Indonesia (PELNI) turut memanfaatkan tren tersebut melalui aplikasi Pelni Mobile yang menyediakan layanan pemesanan tiket kapal, informasi jadwal dan rute perjalanan, sistem pembayaran, serta promosi secara real-time [2]. Meskipun telah diunduh lebih dari satu juta kali, aplikasi ini masih memperoleh rating rendah, yaitu 3,2 di Play Store dan 2,6 di App Store, yang mengindikasikan adanya masalah pada pengalaman pengguna.

Observasi awal terhadap ulasan pengguna serta wawancara dengan staf embarkasi-debarkasi PT Pelni Cabang Tual menunjukkan bahwa aplikasi ini telah banyak digunakan masyarakat Kota Tual dan membantu mengurangi antrean pembelian tiket secara langsung. Namun demikian, pengguna masih mengalami kebingungan dalam memilih kapal dan jadwal keberangkatan, dan kesulitan pada proses pembayaran.

Penilaian dan umpan balik pengguna merupakan bentuk evaluasi berdasarkan pengalaman langsung terhadap suatu aplikasi [3], yang juga termasuk dalam konsep electronic Word of Mouth (eWOM) yang dapat memengaruhi pandangan pengguna lain [4]. Oleh karena itu, pengalaman pengguna (User Experience) menjadi elemen penting yang dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna apabila dikelola dengan baik, dan menurunkan minat pengguna apabila diabaikan [5].

Metode UEQ terbukti fleksibel digunakan pada berbagai jenis aplikasi digital, seperti pada evaluasi aplikasi mobile ticketing lain yang menunjukkan dimensi perspicuity dan efficiency cenderung memperoleh nilai rendah, serta tampilan antarmuka yang kurang menarik memengaruhi dimensi attractiveness dan stimulation [6], evaluasi sistem informasi rumah sakit [7], serta berbagai aplikasi layanan digital lainnya [8].

Penerapan UEQ juga dilakukan pada aplikasi SIA Universitas Teknologi Yogyakarta [9], aplikasi Botani Mobile yang menunjukkan skala novelty sebagai skala dengan nilai terendah [10], serta aplikasi Jogjakita yang penentuan jumlah sampelnya merujuk pada UEQ Handbook [11]. Selain itu, evaluasi UEQ pada aplikasi McDonald's menunjukkan nilai pragmatic quality yang lebih dominan dibandingkan hedonic quality [12], sejalan dengan studi perbandingan UEQ aplikasi MyPertamina dan Shell Asia [13] serta evaluasi UEQ aplikasi Tokopedia dan Shopee [14], yang menunjukkan kecenderungan umum aplikasi transaksional untuk lebih unggul pada aspek fungsional dibandingkan aspek emosional. Evaluasi UEQ pada dompet digital OVO turut menyoroti pentingnya aspek visual dan kenyamanan penggunaan terhadap dimensi attractiveness [15].

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

Berbagai penelitian tersebut membuktikan bahwa metode UEQ efektif digunakan untuk mengidentifikasi masalah pengalaman pengguna secara komprehensif pada beragam kategori aplikasi, namun evaluasi UX belum pernah diterapkan pada aplikasi Pelni Mobile. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis user experience aplikasi Pelni Mobile pada studi kasus PT Pelni Cabang Tual menggunakan metode UEQ yang mencakup enam dimensi, yaitu attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty, dilengkapi wawancara semi terstruktur, serta menyusun rekomendasi perbaikan desain berdasarkan hasil evaluasi.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods yang mengombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna aplikasi Pelni Mobile melalui User Experience Questionnaire (UEQ) sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali lebih dalam permasalahan pengguna melalui wawancara semi terstruktur. Variabel penelitian ini adalah pengalaman pengguna yang diukur melalui enam dimensi UEQ, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.

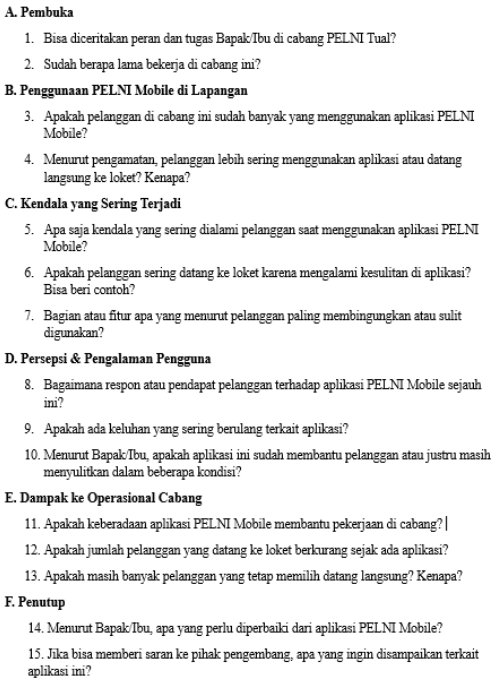
Penelitian ini menggunakan *User Experience Questionnaire* (*UEQ*) sebagai instrumen kuantitatif untuk mengukur pengalaman pengguna aplikasi MyPertamina dan Shell Asia. UEQ dipilih karena merupakan instrumen standar yang telah tervalidasi dan banyak digunakan dalam evaluasi pengalaman pengguna aplikasi digital. UEQ terdiri dari 26 pasangan kata bipolar yang mengukur enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu Attractiveness, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*, dengan skala penilaian −3 hingga +3. Daftar item kuesioner UEQ disajikan pada Gambar 1.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

Gambar 1. Pertanyaan UEQ

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

Selain kuesioner UEQ, penelitian ini juga menggunakan panduan wawancara berbasis Heuristic Evaluation Nielsen sebagai instrumen kualitatif untuk menggali permasalahan kegunaan aplikasi secara lebih mendalam. Daftar pertanyaan wawancara disajikan pada Gambar 2.



A. Pembuka

1. Bisa diceritakan peran dan tugas Bapak/Ibu di cabang PELNI Tual?
2. Sudah berapa lama bekerja di cabang ini?

B. Penggunaan PELNI Mobile di Lapangan

3. Apakah pelanggan di cabang ini sudah banyak yang menggunakan aplikasi PELNI Mobile?
4. Menurut pengamatan, pelanggan lebih sering menggunakan aplikasi atau datang langsung ke loket? Kenapa?

C. Kendala yang Sering Terjadi

5. Apa saja kendala yang sering dialami pelanggan saat menggunakan aplikasi PELNI Mobile?
6. Apakah pelanggan sering datang ke loket karena mengalami kesulitan di aplikasi? Bisa beri contoh?
7. Bagian atau fitur apa yang menurut pelanggan paling membingungkan atau sulit digunakan?

D. Persepsi & Pengalaman Pengguna

8. Bagaimana respon atau pendapat pelanggan terhadap aplikasi PELNI Mobile sejauh ini?
9. Apakah ada keluhan yang sering berulang terkait aplikasi?
10. Menurut Bapak/Ibu, apakah aplikasi ini sudah membantu pelanggan atau justru masih menyulitkan dalam beberapa kondisi?

E. Dampak ke Operasional Cabang

11. Apakah keberadaan aplikasi PELNI Mobile membantu pekerjaan di cabang?
12. Apakah jumlah pelanggan yang datang ke loket berkurang sejak ada aplikasi?
13. Apakah masih banyak pelanggan yang tetap memilih datang langsung? Kenapa?

F. Penutup

14. Menurut Bapak/Ibu, apa yang perlu diperbaiki dari aplikasi PELNI Mobile?
15. Jika bisa memberi saran ke pihak pengembang, apa yang ingin disampaikan terkait aplikasi ini?

Gambar 2. Pertanyaan Wawancara

Penelitian dilakukan di Kota Tual dengan populasi berupa pengguna aktif aplikasi Pelni Mobile yang berdomisili di wilayah tersebut. Sampel penelitian berjumlah 35 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria pengguna aktif aplikasi, berusia minimal 17 tahun, dan berdomisili di Kota Tual.

Pengumpulan data utama dilakukan melalui penyebaran kuesioner UEQ secara daring yang didukung oleh wawancara semi-terstruktur. Pada penelitian ini, kuesioner UEQ berhasil dikumpulkan dari 35 responden pengguna aplikasi Pelni Mobile. Jumlah responden tersebut telah memenuhi rekomendasi minimum penggunaan UEQ untuk memperoleh hasil pengukuran yang stabil dan representatif. Wawancara dilakukan kepada pengawai di PT Pelni Tual untuk memperoleh data kualitatif mengenai kendala penggunaan dan persepsi pengguna terhadap aplikasi.

Data kuantitatif dari kuesioner UEQ dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata (mean), serta membandingkan hasil pengukuran dengan benchmark UEQ untuk menentukan kategori kualitas pengalaman pengguna. Data kualitatif dari wawancara semi terstruktur dianalisis dengan tujuan mengidentifikasi permasalahan kegunaan aplikasi serta sebagai memperkuat hasil analisis kuantitatif.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

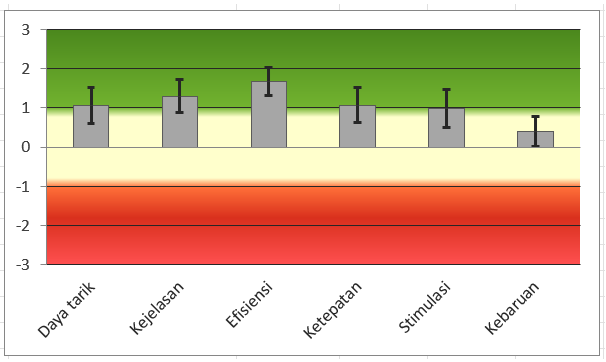
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis UEQ

Analisis UEQ pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan nilai rata – rata (mean) dari setiap indikator variabel dengan acuan aturan yaitu, hasil kuisioner yang memperoleh mean < 0,8 menandakan evaluasi negatif ditandai dengan panah berwarna merah. Nilai mean -0,8 dan 0,8 menandakan evaluasi netral dengan tanda panah kuning. Nilai mean > 0,8 menandakan evaluasi positif ditandai dengan tanda panah. Berikut merupakan hasil rata-rata nilai dari masing-masing aspek.

Tabel 1. Hasil UEQ

UEQ Scales	
Daya Tarik *(Attractiveness)*	↑ 1,057
Kejelasan *(Perspicuity)*	↑ 1,300
Efisiensi *(Efficiency)*	↑ 1,664
Ketepatan *(Dependability)*	↑ 1,071
Stimulasi *(Stimulation)*	↑ 0,986
Kebaruan *(Novelty)*	→ 0,393



Gambar 3. Grafik Hasil Pengujian UEQ

Hasil pengukuran keenam skala UEQ pada aplikasi Pelni Mobile menunjukkan bahwa lima skala memperoleh evaluasi positif dengan skala efficiency memperoleh nilai rata-rata tertinggi, sedangkan novelty menjadi skala dengan nilai terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengalaman pengguna Pelni Mobile cenderung lebih baik pada aspek fungsional. Hal ini terlihat dari nilai efficiency, perspicuity, dan dependability yang relatif lebih tinggi dibandingkan aspek stimulation dan novelty.

3.3 Interpretasi Kualitas Pengalaman Pengguna UEQ

Dari keenam skala tersebut kemudian dibagi menjadi kualitas pragmatis (kejelasan, Efisien, Ketepatan) dan kualitas hedonis (Stimulasi, Kebaruan). Penilain daya Tarik, kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis tertera pada Tabel 2 berikut.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

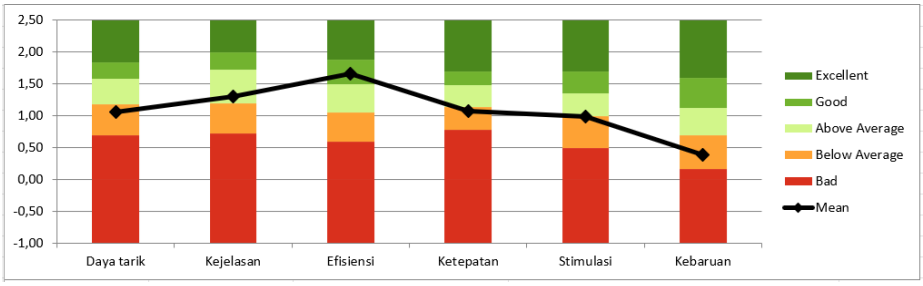
Tabel 2. Pragmatic and Hedonic Quality Pelni Mobile

UEQ Quality	Nilai	Skala	Nilai Skala
Attractiveness	1,06	*Attractiveness*	1,057
Pragmatic Quality	1,35	*Perspicuity*	1,300
		Efficiency	1,664
		Dependability	1,071
Hedonic Quality	0,69	*Stimulation*	0,986
		Novelty	0,393

Berdasarkan hasil interpretasi kualitas UEQ, aplikasi Pelni Mobile menunjukkan nilai positif pada kualitas pragmatik dengan nilai sebesar 1,35, diikuti oleh daya tarik sebesar 1,06, sedangkan kualitas hedonik memperoleh nilai 0,69 yang berada pada kategori netral. Nilai kualitas pragmatik menunjukkan bahwa Pelni Mobile dinilai cukup mudah dipahami, efisien, dan dapat diandalkan dalam mendukung kebutuhan pengguna. Sementara itu, nilai kualitas hedonik yang berada pada kategori netral menunjukkan bahwa aspek pengalaman emosional dan kebaruan aplikasi masih belum optimal. Hal tersebut juga terlihat pada aspek *Stimulation* yang memperoleh nilai 0,986, sedangkan *Novelty* menjadi aspek dengan nilai terendah, yaitu 0,393. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa Pelni Mobile memiliki kualitas pragmatik yang lebih baik dibandingkan kualitas hedoniknya, sehingga masih terdapat peluang untuk meningkatkan pengalaman pengguna terutama dari sisi stimulasi dan kebaruan aplikasi.

3.4 Hasil Benchmark UEQ

Grafik benchmark UEQ menunjukkan posisi kualitas pengalaman pengguna aplikasi berdasarkan kategori excellent, good, above average, below average, dan bad. Analisis benchmark terdapat pada Gambar 3 berikut.



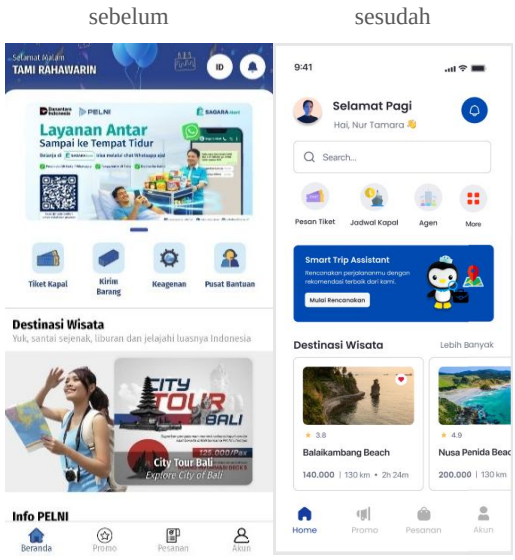
Gambar 4. Grafik Benchamark Pelni Mobile

Grafik benchmark pada Gambar 4 menunjukkan bahwa Efisiensi menjadi aspek terkuat Pelni Mobile dengan kategori *Good*, sedangkan Kejelasan berada pada kategori *Above Average*. Sebaliknya, Daya Tarik, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan berada pada kategori *Below Average*, dengan Kebaruan menjadi aspek terendah. Pola ini menunjukkan bahwa Pelni Mobile relatif kuat dalam mendukung penyelesaian tugas dan pemahaman penggunaan, tetapi masih tertinggal pada aspek pengalaman yang berkaitan dengan daya tarik, stimulasi, dan inovasi aplikasi.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

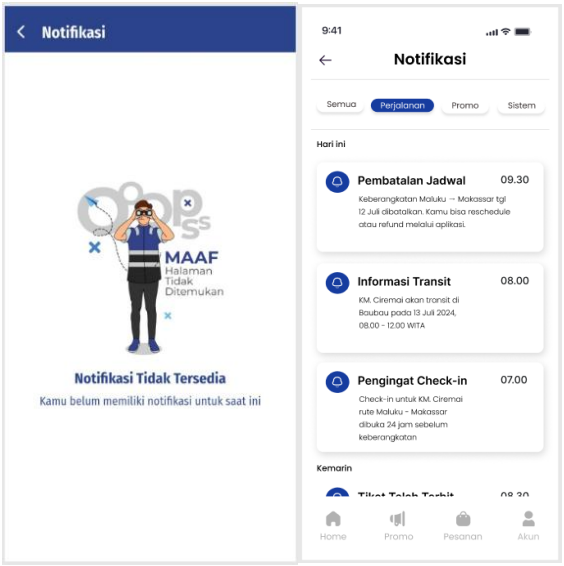
3.4 Rekomendasi Perbaikan Design

Berdasarkan hasil evaluasi, empat skala yang masih berada pada kategori Below Average, yaitu daya tarik, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, menjadi prioritas perbaikan desain aplikasi Pelni Mobile. Pada aspek daya tarik, rekomendasi berupa perancangan ulang tampilan halaman depan agar lebih menarik secara visual dan nyaman digunakan.



Gambar 5. Aspek Attractiveness

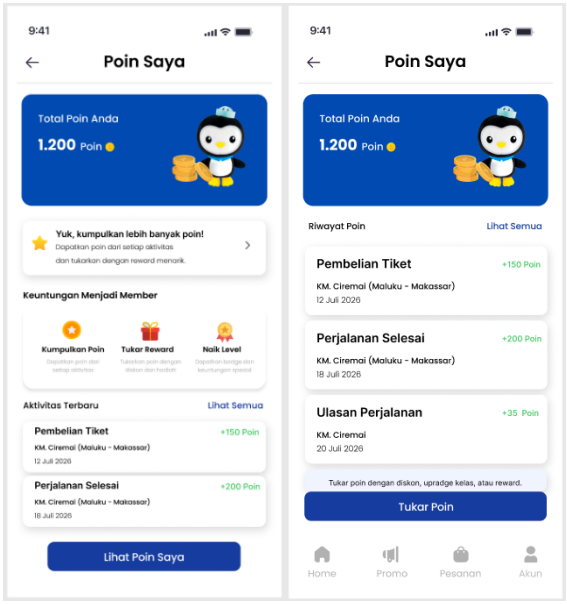
Pada aspek ketepatan, rekomendasi berupa penambahan fitur notifikasi perjalanan yang lebih informatif terkait perubahan jadwal, transit, dan pengingat keberangkatan, agar pengguna memperoleh informasi secara tepat waktu.



Gambar 6. Aspek Perspecuity

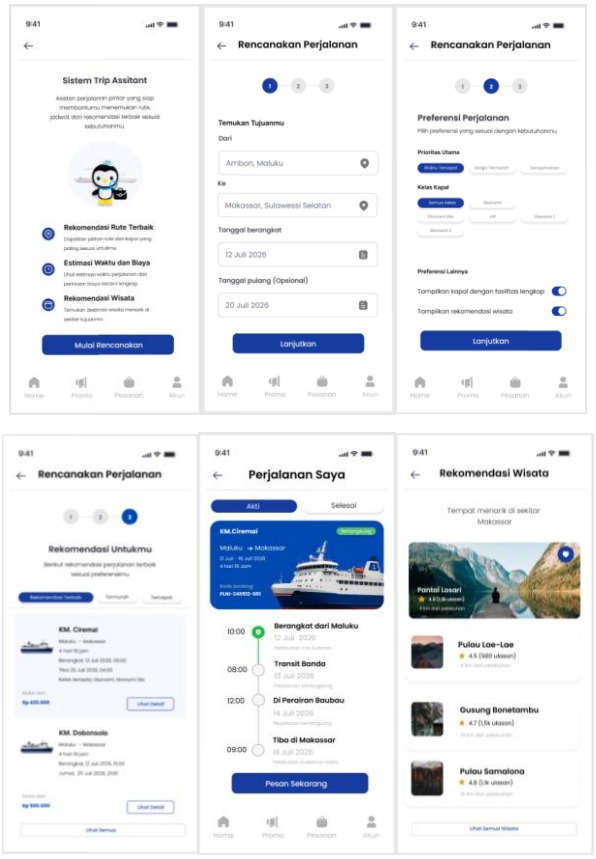
Pada aspek stimulasi, rekomendasi berupa penambahan fitur sistem poin sebagai bentuk penghargaan kepada pengguna setelah melakukan aktivitas tertentu, seperti pembelian tiket dan penyelesaian perjalanan, guna memberikan pengalaman yang lebih interaktif.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076



Gambar 7. Aspek Stimulation

Pada aspek kebaruan, rekomendasi berupa penambahan fitur Smart Trip Assistant yang membantu pengguna merencanakan perjalanan melalui rekomendasi rute, jadwal kapal, estimasi biaya, serta rekomendasi destinasi wisata, sehingga memberikan pengalaman baru yang membedakan Pelni Mobile dari aplikasi transportasi lainnya.



Gambar 8. Aspek Novelity

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 35 responden pengguna aktif Pelni Mobile di Kota Tual, pengalaman pengguna secara umum berada pada arah positif, tetapi belum seluruh aspek menjadi keunggulan dibandingkan produk digital pada benchmark UEQ. Efficiency menjadi aspek terkuat dengan kategori *good*, menunjukkan bahwa kekuatan utama Pelni Mobile terletak pada kemampuannya membantu pengguna menyelesaikan kebutuhan secara efisien. Sebaliknya, novelty memperoleh nilai terendah sebesar dengan kategori *below average*, yang menunjukkan bahwa aplikasi masih memiliki keterbatasan dalam memberikan pengalaman yang baru dan inovatif. Meskipun attractiveness, dependability, dan stimulation memperoleh evaluasi positif, ketiganya masih berada pada kategori *below average*, sehingga menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan fungsional dan kualitas pengalaman pengguna. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian menghasilkan rekomendasi perbaikan desain berupa penyempurnaan tampilan halaman utama, penambahan notifikasi perjalanan, penerapan sistem poin, serta fitur Smart Trip Assistant. Rekomendasi tersebut diharapkan dapat menjadi bahan masukkan bagi pihak pengembang PT PELNI dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada pengembangan Pelni Mobile selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

[1] M. A. Permana, I. Paisal And A. Lattu, "Penerapan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Sebagai Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Kita Bestee," *Jurnal Computer Science And Information Technology (Coscitech)*, Pp. 482-490, 2025.

[2] W. And I. , "Perancangan Dashboard Pemantauan Akses User Id Untuk Meningkatkan Efisiensi Dan Keamanan Production Server Di PT Bank Mandiri," *Spectrum: Multidisciplinary Journal*, Vol. 2, No. 3, P. 22–29, 2025.

[3] Y. A. Takke, L. F. Marini And L. Y. Baisa, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi PELNI Mobile Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan End User Computing Satisfaction (EUCS)," *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, P. 1921–1930, 2024.

[4] H. T. Hariyanto And L. Trisunarno, "Analisis Pengaruh Online Customer Review, Online Customer Rating, Dan Star Seller," *Jurnal Teknik ITS*, Vol. 9, No. 2, Pp. A234-A239, 2020.

[5] I. Natya, D. Yuniarto And D. Setiadi, "Analisis User Experience Pada Aplikasi E-Office Sumedang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Studi Kasus: Kantor Kecamatan Rancakalong," *Jurnal Informatika Dan Sains Teknologi*, Vol. 3, No. 2, Pp. 62-71, 2025.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076

[6] E. A. Bailaen And D. H. Bangkalang, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Ticketing Menggunakan User Experience Questionnaire.," *Jurnal Sistem Informasi*, Pp. 1460-1470, 2025.

[7] I Wayan Bayu Diarsa, Kadek Yota Ernanda And Gede Indrawan, "Evaluasi Sistem Informasi Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Bangli Pada Aspek Usability Dengan Metode User Experience Questionnaire Dan Think Aloud," *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK) ,,* Vol. 6, 2021.

[8] M. F. R. Alfarizi, P. D. H. Kuncoro And S. I. Nurfaldini, *TEKNOMATIKA: Jurnal Informatika Dan Komputer*, P. 48–55, 2024.

[9] Nurizal Dwi Priandani, Yohana Avelia Sandy And Nadia Roosmalita Sari, "User Experience Evaluation Of Botani Mobile Application Using User Experience Questionnaire," *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, Vol. 9, Pp. 12-19, 2023.

[10] R. Rahmawati And N. R. Oktadini, "Analisis User Experience Aplikasi Mcdonald's Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Jurnal FASILKOM*, P. 26–33, 2024.

[11] J. Khasanah And A. S. Ilmananda, "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Mypertamina Dan Shell Asia Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, Pp. 1867-1875, 2026.

[12] RAHMATIKA, "EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PENGGUNA APLIKASI TOKOPEDIA DAN SHOPEE DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)," No. 1, 2024.

[13] Al Ghifari Hartzani, "Evaluasi User Experience Pada Dompet Digital Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," Vol. 1, P. 94, 2021.

[14] R. A. Agustina And M. A. Gustalika, "User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ).," *Bulletin Of Information Technology (BIT)*, Pp. 323-331, 2022.

[15] M. Faizah, E. Saputra, M. M. Fronita And A. , "Evaluasi User Experience Aplikasi OVO Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).," *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, Pp. 12-20, 2024.

Copyright © SENASIF 2026
ISSN: 2598-0076