

**References**

- Intanny, V., Widiyastuti, I., & Perdani, M. (2018). Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza. id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire. *Jurnal Pekommas* 3.2, 117-26.
- Febrianto, W., Putra, W., & Perdanakusuma, A. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi MY JNE Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN 2548, 964X*.
- Pakarbudi, A., & Sodik, A. (2019). Evaluasi Antarmuka Situs Web Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya pada Perangkat Mobile Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal IPTEK* 23.2, 117-124.
- Rohman, R., Ermawati, E., Farlina, Y., & Syabaniah, R. (2018). Rancang Bangun Web E-Learning untuk Pengelolaan Mata Pelajaran Tik Pada Smpit Adzkia Sukabumi. *Swabumi* 6.1, 85-90.
- Jelantik, S., Satwika, I., & Anggara, I. (2019). Analisis sistem informasi akademik stmik primakara menggunakan user experience questionnaire (UEQ). *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 8.3.
- Schrepp, M. (2019). User Experience Questionnaire Handbook. Retrieved from <https://www.ueq-online.org/>
- Adamson, K. A., & Prion, S. (2013). Reliability: measuring internal consistency using Cronbach's  $\alpha$ . *Clinical Simulation and Nursing*, 9 No. 5, 179-180.
- Saputra, H., & Falah, M. (2020). Analisis User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Stmik Palcomtech Palembang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Doctoral dissertation, STMIK Palcomtech*.
- Nurhayati, D., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3771-3780.
- Akbar, R. A., Az-Zahra, H. M., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1660-1668.
- Fatimah, S. (2019). nalisis Pengaruh Citra Destinasi Dan Lokasi Terhadap Minat Berkunjung Kembali. *Majalah Ilmiah Bahari Jogja*, 17(2), 28-41.
- Min, J. L., Istiqomah, A., & Rahmani, A. (2020). Evaluasi Penggunaan Manual Dan Automated Software Testing Pada Pelaksanaan End-To-End Testing. *JTT (Jurnal Teknologi*

- Terapan*), 6(1), 18-25.
- Suastini, N. K., Putra, I. L., & Satwika, I. P. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans). *JUSTISI*, 7 No. 3, 135-144.
- Schrepp, M. (2019). *User Experience Questionnaire Handbook*. Retrieved from <https://www.ueq-online.org/>
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). ANALISIS KOMBINASI WARNA PADA ANTARMUKA WEBSITEPEMERINTAH KABUPATEN KLATEN. *TEKNOLOGI TECHNOSCIENTIA*, 12(2), 125-133.
- Putri, N. R., & Wahyudi, S. E. (2019). Rancang Bangun Aplikasi User Interface Template. *JUISI*, 5(1), 1-12.
- A'yuni, S. G., & Chusumastuti, D. (2021). Pengaruh User Interface Aplikasi Shopee terhadap Minat Beli Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi dan Komunikasi*, 5(1).
- Putro, Kusri, & Kurniawan. (2019). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul . *Journal*, 27-37.
- Fasabuma, Tolle, & Wijoyo. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1324-1332.