

## DAFTAR PUSTAKA

- A., H., & Bau, R. T. R. L. (2023). E-Learning Sebagai Komplemen dalam Pembelajaran: Perwujudan Akselerasi Transformasi Digital dalam Pendidikan. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 69–79. <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.69-79>
- ABDUL GHANI, M. S. A., & WAN SHAMSUDDIN, S. N. (2020). Definitions and Concepts of User Experience (Ux): a Literature Review. *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, 8(1), 130–143. <https://doi.org/10.47252/teniat.v8i1.292>
- AISYURA. (2019). *ANALISIS USER EXPERIENCE SEBAGAI KERANGKA ACUAN UNTUK MENGUKUR KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI MOBILE WHATSAPP (STUDI KASUS PADA MAHASISWA PTI FTK UIN AR\_RANIRY BANDA ACEH) ANALISIS USER EXPERIENCE SEBAGAI KERANGKA ACUAN UNTUK MENGUKUR KEPUASAN PENGGUNA P.*
- Aksara, M., Akademia, G., & Akademia, A. G. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN ( KUANTITATIF & KUALITATIF )* (Issue September).
- Ameniar, N., Prastawa, H., & Rosyada, Z. F. (2022). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq) Dan Penerapan Kansei Engineering Pada Aplikasi Cinepolis Cinemas Indonesia. *Industrial Engineering Online Journal*, 11(4), 1–8. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/ieoj/article/view/35951>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Populasi dalam penelitian

merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi.

*Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.

Anton Priyo Nugroho. (2022). (PDF) Metode Pengumpulan Data. In 2022 (Issue October).

[https://www.researchgate.net/publication/364383690\\_Metode\\_Pengumpulan\\_Data](https://www.researchgate.net/publication/364383690_Metode_Pengumpulan_Data)

Boothe, C. S. (2020). *Generalized User Experience Questionnaire (UEQ-G): A holistic tool for measuring multimodal user experiences.* 225.

<https://scholarsjunction.msstate.edu/td/2385>

Elgamar. (2020). *Konsep Dasar Pemrograman Website dengan PHP by Elgamar, S.Kom., M.Kom. (z-lib.org)* (Vol. 1, pp. 4–5).

Ernanda, K. Y., Indrawan, G., Studi, P., Komputer, I., Pascasarjana, P., & Ganesha, U. P. (2021). Jurnal Ilmu Komputer Indonesia ( JIK ), Volume 6 , No : 2 , November 2021p- ISSN : 2615-2703 ( Print ) dan e-ISSN : 2615-2711 ( Online ) Evaluasi Sistem Informasi Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Bangli Pada Aspek Usability Dengan Metode User Experience. *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)*, 6.

Farisi, A., & Wicaksana, M. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Sistem Pengelola Jurnal Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2016–2026.

<https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i3.3328>

Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik*

- (*JIPH*), 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Hadiwijaya, H., & Octafian, D. T. (2021). *Measurement of blended learning E-school applications using user experience questionnaires*. 5(2), 282–293.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience - A research agenda. *Behaviour and Information Technology*, 25(2), 91–97. <https://doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Himawan, H., & Yanu F, M. (2020). *Interface USER EXPERIENCE* (Cetakan Pe, Issue 1). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Idrus L. (n.d.). *EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN*.
- Ii, B. A. B. (2014). Bab Iii Evaluasi. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Ii, B. A. B., & Teori, L. (2021). BAB II (Holland & Baker, 2001). *Holland & Baker*, 6–24.
- Irawan, J. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Teman Bus Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Informatika*, 10(2), 45–56.
- Irianto, A. B. P., Simamora, C. E., Padawangi, T. Q., Cakreswara, E. Z., & Billion, B. (2021). *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi Analisis Penerimaan dan Penggunaan Situs Kuliah di Universitas Atma Jaya Yogyakarta*

*Dengan Metode Kualitatif Deskriptif*. 48–55.

Ismiyarti, W., Hudaya, C., & Rodianto. (2021). Efektivitas Metode Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal TAMBORA*, 5(3), 1–7. <https://doi.org/10.36761/jt.v5i3.1295>

Jemris Obet Beay, A.A. Istri Ita Paramitha, & Eka Grana Aristyana Dewi. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Dalam Menggunakan Learning Management System Di Stmik Primakara. *Smart Techno (Smart Technology, Informatics and Technopreneurship)*, 4(2), 48–55. <https://doi.org/10.59356/smart-techno.v4i2.57>

Jogianto, M., Romney, M., & Jogiyanto, M. (2015). *BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI 2.1. Pengertian sistem*. 2010, 5–19.

Khuntari, D. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(1), 275–286. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i1.4499>

Kresnanto, M. A., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire ( UEQ ) ( Studi pada RedDoorz dan Airy ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3637–3646.

Kresnha, P. E., Susilowati, E., & Ambo, S. N. (2016). *Analisis Efektifitas Kuliah Berbasis Online Untuk. November*, 14–20.

Law, E., Vermeeren, A., Hassenzahl, M., & Eds, M. B. (2007). The hedonic/pragmatic model of user experience. *Structure*, 2(September 2007), 205–206. <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1531468>

Machmud, M. (2016). Tuntunan Penulisan TUGAS AKHIR Berdasarkan Prinsip Dasar

- Penelitian Ilmiah. *Nucleic Acids Research*, 1–266.
- Maharani, A., Intan, B., & Susilo, A. T. (2021). Analisis User Experience Pada Website Smk Negeri Tugumulyo Berbasis User Experience Questionnaire (Ueq. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 6(2), 169–177.  
<https://doi.org/10.32767/jusim.v6i2.1479>
- Mardiani, M., & Tanjung, G. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi SIMPONI Mobile Universitas Multi Data Palembang Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 25–38. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v3i1.2441>
- Masud, W., & Rina, B. (2014). Validitas Instrumen Penelitian. *Applied Mechanics and Materials*, 496–500(1), 1510–1515.
- Muhammad, M. S. (201 C.E.). bab II pdf. In Y: Vol. h (Issue n).  
<http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/1702>
- Muhammad Robith Adani. (2020). *Apa itu User Experience (UX): Definisi, Tujuan, Model, dan Penerapan*. 02 November.  
<https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-user-experience/>
- MUTIA, I., & LEONARD, L. (2015). Kajian Penerapan E-Learning Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Faktor Exacta*, 6(4), 278–289.  
[https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor\\_Exacta/article/view/239](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor_Exacta/article/view/239)
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME



- Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- Prayoga, A., C W Kusuma, M Christy, & R Andika. (2023). Analisis User Experience Jogjakarta Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(1), 53–60. <https://doi.org/10.46764/teknimedia.v4i1.98>
- Rahman, F., Setyanto, A., & Henderi, H. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Pada Website Pemda Kabupaten Dompu. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(4), 495–501. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i4.1306>
- Ramadhani Khija, ludovick Uttoh, M. K. T. (2015). Teknik Pengambilan Sampel. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Rangkuti, N. A. (2022). *Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Ayo Src Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq)*. 1–215. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66397>
- Ridha, M. (2021). Interaksi Dan Implikasinya Terhadap Optimalisasi Capaian Kompetensi Pembelajaran Daring. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 153. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n2.p153--166>
- Romli, M. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi. *Explore*, 12(1), 50–56. <https://utmmataram.ac.id/ojs/index.php/explore/article/view/526>
- 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>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sangga, U., Sandy, B., & Solihin, H. H. (2021). Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA) Audit Keamanan dan Manajemen Risiko pada e-Learning. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(April), 1–14. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1>
- Sari sasi gendro, dea aulya. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *LP2M UST Jogja* (Issue March).
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook v10(03.05.2023)*. 1–16. [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)
- Setiawan, N. (2007). *Penentuan Ukuran Sampel Memakai Rumus Slovin Dan Tabel Krejcie-Morgan: Telaah Konsep Dan Aplikasinya*. November.
- Setiawan, N. (2015). Diklat Metodologi Penelitian Sosial. *Inspektorat Jenderal Departemen Pendidikan Nasional Daftar*, 25–28. [http://pustaka.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2009/03/teknik\\_sampling1.pdf](http://pustaka.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2009/03/teknik_sampling1.pdf)
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Supardi, S. (1993). Populasi dan Sampel Penelitian. *Unisia*, 13(17), 100–108. <https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13>
- Susanti, R. (2019). Sampling Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 16, 187–208. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.543>
- Susanto, N. (2022). Evaluasi User Experience Sso Undip Menu Siap Berdasarkan

- Persepsi Mahasiswa Teknik Industri Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 17(1), 30–39.  
<https://doi.org/10.14710/jati.17.1.30-39>
- Susila, I. W. (2018). Teknik pengambilan sampel purposive. *Jurnal Alfabeta*, 1, 49–53.
- Susilana, R. (2015). Modul Populasi dan Sampel. *Modul Praktikum*, 3–4.  
[http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENELITIAN\\_PENDIDIKAN/BBM\\_6.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENELITIAN_PENDIDIKAN/BBM_6.pdf)
- Tanaya, T. N. (2023). *EVALUASI USER EXPERIENCE PROTOTYPE APLIKASI MOBILE PEMINJAMAN RUANGAN MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*. 1(November 2022), 629–636.
- Teknik, P., Dan, I., Elektro, J. T., Teknik, F., & Jakarta, U. N. (2015). *Penerapan konsep desain*.
- Ueq, M. (2023). *Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Website Payoprint Menggunakan*. April. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4354>
- 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.  
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2020762763>
- Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158.  
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>