

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Elisurya, H. M. Az-zahra, and N. H. Wardani, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion)," vol. 3, no. 5, pp. 4327–4332, 2019.
- [2] W. Kusuma, R. I. Rokhmawati, and M. T. Ananta, "Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Learning dengan menggunakan UX Honeycomb," vol. 3, no. 6, pp. 5756–5764, 2019.
- [3] Z. R. Karyono, Y. T. Mursityo, and H. M. Az-zahra, "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Music Streaming Menggunakan Metode UX Curve (Studi Pada Spotify dan JOOX)," vol. 3, no. 7, pp. 6422–6429, 2019.
- [4] D. Noviani, R. Pratiwi, S. Silvanadewi, M. B. Alexandri, and A. Hakim, "PENGARUH STREAMING MUSIK TERHADAP INDUSTRI MUSIK DI INDONESIA," vol. 29, no. 1, 2020.
- [5] N. F. Salsabila, H. M. Az-zahra, and A. Rachmadi, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Messenger Menggunakan Metode UX Curve (Studi Kasus pada Aplikasi LINE dan WhatsApp)," vol. 3, no. 7, pp. 6526–6537, 2019.
- [6] J. F. Andry and C. Tjee, "ANALISIS MINAT MAHASISWA MENDENGARKAN APLIKASI MUSIK BERBAYAR DAN UNDUHAN MUSIK GRATIS Analysis of Student Interest in Listening to Paid Music Applications and Free Music Downloads," vol. 2, no. 2, pp. 9–15, 2019.
- [7] F. N. Syifa, "EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI STREAMING MUSIC ONLINE MENGGUNAKAN MECUE QUISTIONNAIRE (STUDI KASUS SPOTIFY DAN RESSO)," 2022.
- [8] T. Online, S. R. Henim, and R. P. Sari, "Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada

- Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire,” vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020.
- [9] F. Della, N. Annisa, J. Nashar, and U. Jaya, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire,” vol. 3, no. 3, pp. 242–251, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i3.1527.
- [10] A. A. A. P. Ardyanti, I. P. P. S. Wibawa, and I. G. J. E. Putra, “Evaluation and efficient measurement I-Canang digital startup in Bali with questionnaire user experience and lean startup machine validation board Evaluation and efficient measurement I-Canang digital startup in Bali with questionnaire user experience and,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1402, pp. 1–6, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1402/2/022070.
- [11] C. Agustina, “EVALUASI APLIKASI TRANSPORTASI MOBILE YOGYAKARTA INTERNATIONAL AIRPORT,” vol. 10, no. 2, pp. 57–63, 2022.
- [12] M. Hernández-campos, J. Thomaschewski, Y. C. Law, I. Tecnológico, D. C. Rica, and C. C. Rica, “Results of a Study to Improve the Spanish Version of the User Experience Questionnaire (UEQ),” no. November, 2022, doi: 10.9781/ijimai.2022.11.003.
- [13] C. Sylvia and F. Halim, “Evaluasi User Experience Platform Video Communication dengan User Experience Questionnaire (UEQ),” vol. 5, pp. 1412–1421, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i4.3263.
- [14] A. Hinderks and M. Schrepp, “A Benchmark for the Short Version of the User Experience Questionnaire,” no. September, 2018, doi: 10.5220/0007188303730377.
- [15] H. Lee and K. K. Lee, “A Structural Model for Unity of Experience : Connecting User Experience , Customer Experience , and Brand Experience,” vol. 14, no. 1, pp. 8–34, 2018.
- [16] I. N. Saputra, W. Wijaya, P. P. Santika, I. Bagus, A. Indra, and I. N. Alit, “ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

- PaTik BALI WITH THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD,” vol. 8, no. 2, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202182763.
- [17] A. Kurniansyah *et al.*, “Motif penggunaan media streaming joox (studi kasus pada mahasiswa kota bandung pengguna joox,” vol. 7, no. 1, pp. 1703–1711, 2020.
- [18] R. A. Agustina and M. A. Gustalika, “Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” vol. 3, no. 4, pp. 323–331, 2022.
- [19] R. Amanda, “Music streaming dalam industri musik era industri 4.0,” vol. 6, no. March, pp. 358–382, 2022, doi: 10.25139/jsk.v6i1.3772.
- [20] P. Vonderau, “The Spotify Effect: Digital Distribution and Financial Growth,” 2019, doi: 10.1177/1527476417741200.
- [21] N. Luh, E. Kadeari, and K. K. Heryanda, “Pengaruh Gaya Hidup dan Promosi terhadap Keputusan Pembelian Layanan ‘ Music Spotify Premium ’ Studi Kasus pada Generasi Milenial di Bali,” vol. 9, no. 2, pp. 276–283, 2021.
- [22] R. Anjasmara, P. Pratama, H. M. Az-zahra, and S. H. Wijoyo, “Evaluasi User Experience Menggunakan meCUE Questionnaire (Studi Kasus Pada Aplikasi Traveloka Dan Pegipegi),” vol. 3, no. 3, pp. 2335–2343, 2019.
- [23] D. A. Wongso, F. Ekonomi, U. K. Petra, and C. Loyalty, “Analisa user experience terhadap customer loyalty dengan trust sebagai variabel intervening pada aplikasi ovo digital payment,” 2018.
- [24] P. Suseta, R. I. Rokhmawati, and K. C. Brata, “Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi E-Commerce Tapp Market Menggunakan Parameter UX Honeycomb,” vol. 3, no. 6, pp. 6191–6199, 2019.
- [25] N. Fazri, A. Maulidiyah, D. Singasatia, and M. A. Sunandar, “Analysis of User Experience Effect on Users of VLive Mobile Application Using the SCSi Model Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Mobile Application VLive Menggunakan Model SCSi,” vol. 2, no. October, pp. 28–34, 2022.

- [26] Nurhalima and E. L. Hadisaputro, “Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Traveloka dengan Menerapkan Metode TAM,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4, pp. 466–471, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1778.
- [27] R. I. Rahmi, R. I. Rokhmawati, and A. Rachmadi, “Analisis User Experience Pada Website Streaming Video (Studi Kasus : Youtube dan VLIVE),” vol. 2, no. 8, 2018.
- [28] R. Nooriza, “EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI MOBILE CINEMA TICKETING DI INDONESIA MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ),” 2023.
- [29] L. Maharani, “EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PEMESANAN TIKET PESAWAT TRAVELOKA DAN TIKET.COM MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ),” 2022.