DAFTAR PUSTAKA

[1] F. Muhammad, R. A. Nugroho, and D. Turianto N, "Analisis User Experience Untuk Tingkat Keterpilihan Smartphone Android," *Kumpul. J. Ilmu Komput.*, vol. 04, no. 01, pp. 82–91, 2016.

[2] F. K. Dewi and M. Ariyanti, "Perbandingan User Experience Aplikasi Digital Wallet (Pengguna Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja) Pada Mahasiswa Bandung," *J. Manaj. Teknol.*, vol. 19, no. 2, pp. 111–129, 2020, doi: 10.12695/jmt.2020.19.2.1.

[3] J. Emik and U. Hasanuddin, "Penggunaan *E-Wallet* di Kalangan Mahasiswa," vol. 3, 2020.

[4] D. Pemilihan and E. U. Mahasiswa, "IMPLEMENTASI ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP)," vol. 21, no. 3, pp. 259–265, 2019.

[5] J. Jurnal, I. Mea, D. Minat, and P. E. Shopeepay, "JIMEA | Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen , Ekonomi , dan Akuntansi)," vol. 5, no. 3, pp. 157–166, 2021.

[6] Y. P. Savira, "Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 28–29, 2020.

[7] M. B. Wiryawan, "User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual," *Humaniora*, vol. 2, no. 2, p. 1158, 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3166

[8] C. C. Zefanya, "STUDI KOMPARATIF KEPUASAN KONSUMEN DALAM PENGGUNAAN OVO DAN GOPAY Studi Kasus Pada Masyarakat di Kota Bandung COMPARATIVE STUDY OF CONSUMER SATISFACTION IN USE OF OVO AND GOPAY Case Study of Communities in Bandung City," *e-Proceeding Manag.*, vol. 7, no. 2, pp. 6949– 6953, 2020

[9] R. Yuwono, A. Wibowo, S. H. Wijoyo, and R. I. Rokhmawati, “Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability a dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 5666–5673, 2019.

[10] R. D. Munthe, K. C. Brata, and L. Fanani, “Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 7, pp. 2679–2688, 2018, [Online]. Available: https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1672.

[11] L. Fanani *et al.*, “Implementasi Elemen User Interactive (UI) Dan User Experience (UI) Dalam Perancangan Antarmuka Sistem Informasi E-Tourism Di Bali Berbasis Web,” *User Interface*, vol. 2, no. 02, p. 183, 2018.

[12] S. V. Izabal, I. Aknuranda, and H. M. Az-zahra, “Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 9, pp. 3224–3232, 201

[13] D. Nurhayati, H. M. Az-zahra, and A. D. Herlambang, “Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E- Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 3771–3780, 2019, [Online]. Available: http://j-ptiik.ub.ac.id.

[14] M. A. J. Martins and S. Riyanto, “The Effect of User Experience on Customer Satisfaction on Netflix Streaming Services in Indonesia,” *Int. J. Innov. Sci. Res. Technol.*, vol. 5, no. 7, pp. 573–577, 2020, doi: 10.38124/ijisrt20jul545.

[15] F. Febrianty, H. Hadiwijaya, and D. T. Octafian, "Measurement of e-school User Experience, Does it Support Blended Learning during the Covid-19 Pandemik ?," *SinkrOn*, vol. 5, no. 2, pp. 282–293, 2021, doi: 10.33395/sinkron.v5i2.10783.

[16] Mochammad Aldi Kushendriawan, Harry Budi Santoso, Panca O. Hadi Putra, and Martin Schrepp, "Evaluating User Experience of a Mobile Health Application 'Halodoc' using User Experience Questionnaire and Usability Testing," *J. Sist. Inf.*, vol. 17, no. 1, pp. 58–71, 2021, doi: 10.21609/jsi.v17i1.1063.

[17] K. T. MARTONO, "Analysis on User Experience Using UEQ Method in the Information System of Web-Based Child Development Monitoring," *SSRN Electron. J.*, vol. 2016, 2021, doi: 10.2139/ssrn.3794981

[18] S. P. Kristanto, L. Hakim, and F. Hariyati, "Usability Evaluation In Ruang Guru Applications Using User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 4, no. 36, pp. 181–186, 2020, [Online]. Available: https://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/index.

[19] Cloud Host, "apa-itu-user-experience-ux-pengertian-fungsi-dan- cara-kerjanya," *25 oktober*, 2020

[20] O'Brien. (2008), *Introduction to Information*. Jakarta : Salemba Empat, 2008.

[21] Jogiyanto, *"Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta*. Andi, 2005.

[22] M. (2009), *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar*. .

[23] "ewallet-adalah,"PTBukuUsahaDigital,2020. https://bukuwarung.com/ewallet-adalah/.

[24] Money.compas,"simpel-langkah-aktivasi-dan-cara-mengisi-Shopeepay," *28 Agustus*, 2021. .

[25] A. Rakhmanita and D. T. Anggarini, “Dampak Transaksi Pembayaran Go-Pay Bagi Peningkatan Penjualan Pedagang Kecil Menengah Di Pasar Modern Bsd,” *Widya Cipta J. Sekr. dan Manaj.*, vol. 4, no. 2, pp. 124–128, 2020, doi: 10.31294/widyacipta.v4i2.84

[26] 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.

[27] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, “Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 217, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.

[28] S. S. Pandanwangi, “Sampling Jenuh,” *J. Appl. Bus. Adm.*, vol. 1, no., pp. 1–197, 2018, [Online]. Available: http://repository.unika.ac.id/17266/1.

[29] M. Customade, M. Dagang, and C. Indonesia, “No Title,” vol. 6, pp. 1–10, 2016

[30] J. Emik and U. Hasanuddin, “Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa,” vol. 3, 2020

[31] A. M. Suryono, R. A. Supono, M. Manajemen, S. Informasi, and U. Gunadarma, “ANALISIS PENGGUNAAN UANG NON TUNAI (CASHLESS) GO-PAY DAN PROSES BISNISNYA PADA TRANSPORTASI ONLINE GO-JEK DENGAN METODE ROOT CAUSE,” vol. 2, no. 2, pp. 205–213, 2021.

[32] 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

[33] U. M. U. M. K. O. T. A. Xyz, “E u w m m h e s k : (w d p u k xyz),” vol. 15, no. 2, pp. 134–146, 2021.

[34] H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Y. K. Isal, A. Y. Utomo, and B. Priyogi, “Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment,” J. Educ. Online, vol. 13, no. 1, pp. 58–79, 2016.

[35] D. Ayunita, N. Nurmala, and U. Diponegoro, “Modul Uji Validitas dan Reliabilitas,” no. October, 2018.

[36] A. N. Sari, S. U. Mintarti, and S. H. Utomo, “Penggunaan E-wallet dalam Membentuk Perilaku Konsumsi Mahasiswa,” pp. 1860–1866, 2020.

[37] “SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION : A REVIEW SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION : A REVIEW,” no. April, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.