

DAFTAR PUSTAKA

- abrilia, N. D., & Tri, S. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 1006–1012.
- Ahyar, Hardani ; Sukmana, Dhika; Andriani, H. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Cv. Pustaka Ilmu. (Issue March).
- Almasura, M., Purba, B., Primadani, B., & Putri, S. (2020). Pengaruh Promosi Penjualan Terhadap Respon Khalayak Pengguna Aplikasi Linkaja. 7(2), 4753–4775.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika Unand*, 8(1), 179. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Analita, S. N., & Wijaksana, I. T. (2020). 1 1. 2. 7(2), 3507–3518.
- Annafi Masruri. (2013). Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pt. Tiki Jalur Nugraha Ekakurir (Jne) Surabaya. *Jurnal Ilmu & Riset Manajemen*, 2(7), 1–20.
- Ar Rasyid, R., Sunarya, E., & M Ramdan, A. (2020). Analisis Minat Menggunakan Mobile Payment Dengan Pendekatan Technology Accpetance Model Pada Pengguna Link Aja Sukabumi. *Hirarki: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 116–125. <https://doi.org/10.30606/hirarki.v2i2.387>
- Aulia, S. (2020). Pola Perilaku Konsumen Digital Dalam Memanfaatkan Aplikasi Dompot Digital. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 311. <https://doi.org/10.24912/jk.v12i2.9829>
- Aydin, G. (2016). Adoption Of Mobile Payment Systems: A Study On Mobile Wallets. *Pressacademia*, 5(1), 73–73. <https://doi.org/10.17261/pressacademia.2016116555>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual Sus Scores Mean; Adding An Adjective Rating. *Journal Of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Brooke, J. (2013). Iups--A Retrospective. *Journal Of Usability Studies*, 8(2), 29–4.
- Brooke, J. (2020). Sus: A “Quick And Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Buheli, F., Rohandi, M., & Olli, S. (2022). Hubungan Pengalaman Pengguna Kuliah Daring. 2(1).
- Dalimunthe Nurmaini, Nazari Faris, Purba Khairunsyah, A. A. (2019). Evaluasi Website Pemko Pekanbaru Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(2), 218. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v5i2.8243>
- Hartzani, A. G. (2021). Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital Ovo Menggunakan User Experience Questioannaire (Ueq).
- Herdiansyah. (2021). Tinjauan Hukum Islam Dan Hukun Positif Terhadap Perlindungan Konsumen Aplikasi Dompot Digital (Studi Kasus Aplikasi Dana).
- Hinderks, A., Winter, D., Schrepp, M., & Thomaschewski, J. (2019). Applicability Of User Experience And Usability Questionnaires. *Journal Of Universal Computer Science*,

- 25(13), 1717–1735.
- Ika Febrilia, Shela Puspita Pratiwi, & Irianto Djatikusumo. (2020). Minat Penggunaan Cashless Payment System – Dompot Digital Pada Mahasiswa Di Fe Unj. *Jrmsi - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 11(1), 1–19. <https://doi.org/10.21009/Jrmsi.011.1.01>
- Janna, N. M. (2020). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss. *Artikel : Sekolah Tinggi Agama Islam (Stai) Darul Dakwah Wal-Irsyad (Ddi) Kota Makassar, 18210047*, 1–13.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas Xyz. *Jatisi (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(3), 1615–1626. <https://doi.org/10.35957/Jatisi.V8i3.1356>
- Kurniawan, R. D. B., Hadi Wijoyo, S., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi My Jne Dengan Metode User Experiencequestionnaire (Ueq) Dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* , 3(6), 5583–5591. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kusuma, W. A., Noviasari, V., & Marthasari, G. I. (2016). Analisis Usability Dalam User Experience Pada Sistem Krs Online Umm Menggunakan Use Questionnaire. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (Jnteti)*, 5(4), 294–301. <https://doi.org/10.22146/Jnteti.V5i4.277>
- Lahallo, S. A., & Wagiu, E. B. (2021). Analisa Tingkat Kepuasan Merchant Ovo Pada 5 Pusat Perbelanjaan Di Kota Bandung Berdasarkan Model Kano Analysis Of Ovo Merchant Satisfaction Levels At 5 Shopping Centers In Bandung City Based On The Kano Model. 11(1), 15–25.
- Mahani, S. A. E. (2012). *Profil Digital Payment Di Indonesia*. 66, 37–39.
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan Slims Pada E-Library Dengan Menggunakan User Experience Question (Euq). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.25126/Jtiik.2021824443>
- Mazzocchi, M. (2012). Primary Data Collection. In *Statistics For Marketing And Consumer Research*. <https://doi.org/10.4135/9780857024657.N3>
- Meileny, F., & Wijaksana, T. I. (2020). Fitur Layanan Dan Kepercayaan Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan Linkaja Di Indonesia. *Jurnal*, 4(2), 1–9.
- Muqoddas, A., Yogananti, A. F., & Bastian, H. (2020). Usability User Interface Desain Pada Aplikasi Ecommerce. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 06(December 2019), 73–82. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Novitasari, S. F., Mursityo, Y. T., & Rusydi, A. N. (2020). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.25126/Justsi.V1i2.9>
- Nurfadila, N., Kalsum, U., & Wahyuni, A. S. M. (2020). Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban 1. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban*, Vi(2), 216–227.

- Pratama, H. S. P., & Putra, R. D. (2022). *Penerapan Metode Technology Acceptance Model (Tam) Dalam Penggunaan Aplikasi Linkaja Hasada*. 9(2), 388–395. <https://doi.org/10.30865/Jurikom.V9i1.3846>
- Prima, E. S. (2021). *Skripsi Evaluasi User Experience Pada Aplikasi E-Wallet Dengan Metode User Experience Questionnaire Oleh : Erico Sahputra Prima Fakultas Ilmu Komputer Dan Rekayasa Universitas Multi Data Palembang Palembang Fakultas Ilmu Komputer Dan Rekayasa Universitas*.
- Rahayu, N. A., & Lestari, M. T. (2021). Pengaruh Customer Experience Terhadap Brand Image Pada Aplikasi Linkaja. *Eproceedings ...*. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/15019%0ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/download/15019/14921>
- Rizaldy, R., & Dirgahayu, R. T. (2020). Pengembangan Front-End Sistem Informasi Pendataan Pendar Foundation Yogyakarta. *Automata*, 1(2), 190–194. <https://journal.uui.ac.id/automata/article/view/15591/10252>
- Rohmah, S., & Ary, M. (2021). *Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Studi Kasus Pada Akulaku Dan Kredivo Indonesia).Pdf*.
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Yugo Kartono Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring User Experience Of The Student-Centered E-Learning Environment. *Journal Of Educators Online*, 13(1), 1–79.
- Schrepp, M. (2019). User Experience Questionnaire Handbook Version 8. *Url: https://www.researchgate.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2*. (Accessed: 02.02. 2017), September 2015, 1–15. www.ueq-online.org
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction Of A Benchmark For The User Experience Questionnaire (Ueq). *International Journal Of Interactive Multimedia And Artificial Intelligence*, 4(4), 40. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian Adaptation Of The System Usability Scale (Sus). *2016 International Conference On Advanced Computer Science And Information Systems, Icaccsis 2016*, 145–148. <https://doi.org/10.1109/Icaccsis.2016.7872776>
- Soejono, A. W., Setyanto, A., Sofyan, A. F., & Anova, W. (2018). *Evaluasi Usability Website Unriyo Menggunakan S Ystem Usability Scale (Studi Kasus : Website Unriyo). Xiii*, 29–37.
- Surahman, M., Widiyasono, N., & Gunawan, R. (2021). *Seri Sains Dan Teknologi Analisis Usability Dan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Menggunakan System Usability Scale Dan User P-Issn 2477-3891 E-Issn 2615-4765*. 7(1), 1–8.
- Surokim. (2017). *Riset Komunikasi : Buku Pendamping Bimbingan Skripsi*. <http://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2016/01/Buku-Riset-Komunikasi-Jadi.Pdf>

- Umar, A. S. A., & Ganggi, R. I. P. (2019). Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada Ijateng. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 11–21. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26854>
- Upadhayaya, A. (2012). *Electronic Commerce And E-Wallet*. I(March), 37–41.
- Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan Dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Ovo Di Depok. *Moneter - Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 7(1), 54–68. <https://doi.org/10.31294/moneter.v7i1.7567>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 07(1), 17–23. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Zuhro, N. C., Saroh, S., & Zunaida, D. (2021). *Penggunaan Ulang E-Money*. 10(2), 284–293.