

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Kandau dan Munawaroh, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Dan Differentiation Produk Terhadap Keputusan Pembelian Pada Erni Dimsum Di Medan Johor,” *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 4, no. 2, hlm. 547–554, Jul 2023.
- [2] F. L. Wantalangi, “Teknik Komunikasi Persuasif Host Video Sexy Di Aplikasi Nimo Tv Dengan Viewers Agar Tetap Stay Dan Memberi Gift Untuk Mencapai Target,” Jul 2023, Diakses: 1 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/30461>
- [3] A. Ryhan dan D. N. Baskoro, “Motivasi Penonton Livestream di Aplikasi Twitch,” vol. 4, no. 2, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- [4] S. Prasetyaningsih dan S. P. N. Muchtar, “Analisis Perbandingan User Experience pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee Menggunakan UEQ,” *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 5, no. 3, hlm. 162–170, Sep 2023, doi: 10.35746/jtim.v5i3.326.
- [5] Semrush, “Twitch Overview.” Diakses: 2 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.semrush.com/website/twitch.tv/overview/>
- [6] H. A. Ramadhan, B. M. Purwaamijaya, dan R. G. Guntara, “Pengaruh User Experience terhadap Customer Satisfaction pada Aplikasi Seluler Streaming Vidio,” *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 5, no. 2, hlm. 122–133, Agu 2023, doi: 10.35746/jtim.v5i2.367.
- [7] M. Ahnan, A. P. Wibawa, dan I. A. E. Zaeni, “Evaluasi User Experience pada Pengembangan Aplikasi Sistem ADI STETSA SMAN 4 Malang menggunakan User Experience Questionnaire,” *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, vol. 1, no. 7, hlm. 518–525, Jul 2021, doi: 10.17977/um068v1i72021p518-525.
- [8] A. C. Barus, S. I. Sinaga, Y. Setiyadi, dan N. M. Panjaitan, “User Experience Analysis of DiTenun Website-based Application and Mobile-based Application Using User Persona and User Experience Questionnaire (UEQ),” dalam *ICOSNIKOM 2022 - 2022 IEEE International Conference of Computer Science and Information Technology: Boundary Free: Preparing Indonesia for Metaverse Society*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2022. doi: 10.1109/ICOSNIKOM56551.2022.10034903.

- [9] K. K. Pangestu, T. L. M. Suryanto, dan A. Pratama, "User Experience Questionnaire (UEQ) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour UPN," *442 Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 7, no. 2, hlm. 442–451, 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i2.718.
- [10] S. Prasetyaningsih dan W. P. Ramadhani, "Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire," *Jurnal Integrasi* |, vol. 13, no. 2, hlm. 147, 2021.
- [11] F. D. N. Annisa, J. N. U. Jaya, dan Surmiati, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 3, no. 3, hlm. 242–251, Apr 2022, doi: 10.47065/josh.v3i3.1527.
- [12] Riche dan S. H. Marpaung, "Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan User Experience Questionnaire Perpustakaan Digital," *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 5, no. 4, hlm. 1345, Okt 2021, doi: 10.30865/mib.v5i4.3270.
- [13] Dr. M. Schrepp, *User Experience Questionnaire Handbook*. 2023. Diakses: 15 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.ueq-online.org/>
- [14] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, dan I. N. A. Arsana, "Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 8, no. 2, hlm. 217–226, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202182763.
- [15] N. Istiqomah dan A. Hidayat, "Sistem Informasi Website sebagai Media Promosi dan Sarana Informasi pada Rumah Sakit Mardi Waluyo Metro," *JMSI*, vol. 3, no. 1, hlm. 19–26, Des 2021.
- [16] A. C. I. J. Putra dan C. Bella, "Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Pemotreran Berbasis Mobile (Studi Kasus: Studio Muezzart)," *Portaldata.org*, vol. 2, no. 1, hlm. 1–11, 2022.
- [17] A. Suprpto, *Dasar-Dasar Interaksi Manusia Dan Komputer*. Salatiga: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Salatiga, 2022. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/366634150>
- [18] A. M. Nidhom, *Interaksi Komputer Dan Manusia*. Kota Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2019. [Daring]. Tersedia pada: [https://play.google.com/store/books/details?id=2AGsDwAAQBAJ&source=gbs\\_api](https://play.google.com/store/books/details?id=2AGsDwAAQBAJ&source=gbs_api)

- [19] P. B. DEACON, *UX and UI Strategy: A Step by Step Guide on UX and UI Design*. United States of America: Independently published, 2020.
- [20] F. N. Sirait, G. Hanifati, dan F. Ali, “Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking (Studi Kasus: Asuransi Online Superyou.co.id),” *Jurnal Magenta*, vol. 6, no. 2, hlm. 971–991, Jul 2022.
- [21] E. P. Refanus, E. Krisnanik, dan I. N. Isnainiyah, “Analisis User Experience Dan Redesign User Interface Pada Website Pemilihan Raya Keluarga Mahasiswa UPN Veteran Jakarta Menggunakan Pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ),” 2022.
- [22] Dr. Garaika dan Darmanah, *Metodologi Penelitian*. Lampung Selatan: CV. HIRA TECH, 2019. [Daring]. Tersedia pada: [www.hira-tech.com](http://www.hira-tech.com)
- [23] T. S. Nanjundeswaraswamy dan S. Divakar, “Determination of Sample Size and Sampling Methods in Applied Research,” *Proceedings on Engineering Sciences*, vol. 3, no. 1, hlm. 25–32, Mar 2021, doi: 10.24874/pes03.01.003.
- [24] B. Prasetyo, E. Santoso, dan A. D. Gunawan, “Pengaruh Kelengkapan Sparepart Dan Kelengkapan Struktur Organisasi Terhadap Kepuasan Pelanggan Di Ahas Hari Motor 2 Tulungagung,” *Business, Entrepreneurship, and Management Journal*, vol. 1, no. 1, hlm. 14–23, Jun 2022.
- [25] Dr. R. W. D. Paramita, N. Rizal, dan R. B. Sulistyan, *Metode Penelitian Kuantitatif; Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian; Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen*. 2021.
- [26] M. A. Maricar, D. Pramana, dan D. R. Putri, “Evaluasi Penggunaan SLiMS Pada E-Library Dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” vol. 8, no. 2, hlm. 319–328, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202184443.
- [27] S. A. Sandy, “Siklus Hidup Perusahaan dan Penghindaran Pajak,” *Jurnal Fairness*, vol. 9, no. 2, hlm. 93–110, 2019.
- [28] D. Amalia, D. Cahyono, V. Septiani, dan M. Kristiawan, “UX test in the academic information system of vocational higher education,” *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, vol. 7, no. 1, hlm. 36, Mar 2022, doi: 10.29210/021583jpgi0005.