

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. E. P. Laras, 2022, Dampak Keberadaan Transportasi *Online* terhadap Pendapatan Transportasi Konvensional, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, No. 1, 2614–3097.
- [2] A. F. dan S. S. M. R. Y. Saputraa, 2023, Analisis Sistem Informasi Driver Maxim Indonesia Menggunakan Pendekatan Evaluasi *Usability Heuristik dan Human Resource Information System*, Banjarmasin, Desember 2023.
- [3] F. Y. Cantika dan R. Y. Rusdianto, 2023, Mengoptimalkan Akurasi Navigasi dan Fleksibilitas Pembayaran pada Aplikasi Maxim: Tinjauan terhadap Pengalaman Pengguna, *Jurnal Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, Vol. 2, No. 2, 84–95, DOI: 10.55606/jppmi.v2i2.385.
- [4] Silvi, dkk., 2023, Pengaruh *E-Service Quality* dan *E-Trust* Terhadap Kepuasan Konsumen Maxim di Kota Tasikmalaya, *Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis*, Vol. 3, No. 4, 96–113, DOI: 10.55606/cemerlang.v3i4.1866.
- [5] A. Dwivi, 2023, Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Maxim Untuk Peningkatan Layanan Menggunakan Algoritma Naïve Bayes, Bandung, Agustus 2023.
- [6] K. Karina dan D. Pibriana, 2023, Penggunaan Metode *User Experience Questionnaire* Untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi MYINDIHOME MOBILE, *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, Vol. 7, No. 1, 10–19, DOI: 10.46880/jmika.Vol7No1.pp10-19.
- [7] N. Khasanah, 2023, Evaluasi *User Experience* dan *Usability* Pada Aplikasi JConnect Mobile dan Pengaruhnya Terhadap *Continuance Intention*, Surabaya, Juli 2023.
- [8] R. H. P. Kusumo dan B. S. Suranto, 2023, Evaluasi *User Experience* Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), [Online]. Available: <https://sekawan-uii.id/si-penjaluran/auth>
- [9] I. Hamidah, I. Nugroho, dan S. Surorejo, 2023, Penerapan Interaksi Manusia dan Komputer Pada Antarmuka Sistem Informasi Akademik, Semarang, Februari 2023.
- [10] A. Suprpto dan M. Eng, 2021, *Dasar-Dasar Interaksi Manusia dan Komputer*, Semarang, September 2021.
- [11] A. Ikhwan, 2020, *Interaksi Manusia Dan Komputer*, Medan, Desember 2020.
- [12] P. S. Rosiana, A. R. Nurhidayat, A. A. Mohsa, dan A. A. Ridha, 2023, Analisis Aplikasi Tiktok Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer Menggunakan Evaluasi Heuristic, *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 11, No. 3, DOI: 10.23960/jitet.v11i3.3271.
- [13] N. Luh, dkk., 2020, Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Berbasis Web Pada SIMRS Modul Sarana Dan Prasarana.
- [14] R. Dyna, 2020, Analisis dan Perancangan *User Interface* pada *Website* Pusat Karir dan Alumni Universitas Dinamika dengan Menggunakan Model *User Centered Design* (UCD), *Teknologi dan Informatika*, 29–73, September 2020.
- [15] W. N. Rangga, 2021, *User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan*, Jakarta, Juni 2021.
- [16] N. Nurtsani dan E. Sarvia, 2022, Perancangan dan Analisis *User Interface/User Experience Online Store* dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: *Wods*), *Journal of Integrated System*, Vol. 5, No. 1, 27–48, DOI: 10.28932/jis.v5i1.4476.
- [17] L. Hardiansyah dan K. Iskandar, 2019, Perancangan *User Experience Website* Profil Dengan Metode *The Five Planes* (Studi Kasus: BP3K Kecamatan Mundu), *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, Vol. 01, No. 01, 11–21.
- [18] V. Y. P. Ardhana, 2022, Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi Evaluasi *Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda* Menggunakan *System Usability Scale* (SUS), *Media Online*, Vol. 3, No. 1, [Online]. Available: <https://djournals.com/resolusi>
- [19] M. A. Kosim, S. R. Aji, dan M. Darwis, 2022, Pengujian *Usability* Aplikasi PeduliLindungi Dengan Metode *System Usability Scale* (SUS), *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, Vol. 4, No. 2.

- [20] N. Nulngafan dan H. Sibyan, 2020, Analisis Faktor-Faktor *Usability* pada *Website* RSUD Wonosobo, *Journal of Economic, Management, Accounting and Technology*, Vol. 3, No. 1, 49–54, DOI: 10.32500/jematech.v3i1.1080.
- [21] R. A. Abdillah, S. H. Wijoyo, I. Sartika, dan E. Maghfiroh, 2022, Perancangan *User Experience* Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pendakian Semeru menggunakan Metode *Human-Centered Design*, [Online]. Available: http://j-ptiik.ub.ac.id.
- [22] S. Elisurya, H. Muslimah Az-Zahra, dan N. H. Wardani, 2019, Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Studi pada *E-Commerce Fashion*), [Online]. Available: http://j-ptiik.ub.ac.id.
- [23] M. Ariansidi, I. M. Candiasa, I. Made, dan G. Sunarya, 2023, Analisis *Usability* Pada Sistem Informasi LAPORBUP Menggunakan *Performance Measurement*, *Retrospective Think Aloud* dan *User Experience Questionnaire*, *Media Online*, Vol. 3, No. 6, 754–764, DOI: 10.30865/klik.v3i6.807.
- [24] E. Aulia, 2024, Analisis *User Experience* Aplikasi Twitter Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), Depok, Jawa Barat, Februari 2024, [Online]. Available: https://www.ueq-online.org/.
- [25] M. Salehudin, 2020, Penggunaan Multimedia Berbasis Teknologi Bagi Pendidikan Profesi Guru (PPG): Analisis *User Experience* (UX), *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 1, 2528–2476, DOI: 10.24042/atjpi.v11i1.5857.
- [26] K. Khanza Pangestu, T. Lathif, M. Suryanto, dan A. Pratama, 2023, Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi *Creative Commons* Atribusi 4.0 *Internasional User Experience Questionnaire* (UEQ) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual CampusTour UPN, *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, Vol. 7, No. 2, 442–451, DOI: 10.52362/jisamar.v7i2.718.
- [27] F. Kerwagen, dkk., 2023, Kegunaan Solusi *Health* menggunakan Pengenalan Ucapan untuk Manajemen Diagnostik Temporal Perawatan, *J Med Syst*, Vol. 47, No. 1, DOI: 10.1007/s10916-022-01896-y.
- [28] A. Nurlifa, A. M. Dewi, dan A. Haryoko, 2023, Perancangan UI/UX Aplikasi *Fishline* Menggunakan Metode *Design Thinking*, Jawa Timur, Indonesia, Desember 2023, [Online]. Available: https://www.ueq-online.org/.
- [29] E. Kurniawan, A. Nata, dan S. Royal, 2022, Penerapan *System Usability Scale* (SUS) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi di STMIK ROYAL, [Online]. Available: http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR.
- [30] D. Firmansyah, S. Pasim Sukabumi, dan S. Al Fath Sukabumi, Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: *Literature Review*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik* (JIPH), Vol. 1, No. 2, 85–114, DOI: 10.55927.
- [31] A. Dwi Setiawan, dkk., 2022, Pengukuran Kepuasan Konsumen Menggunakan *Customer Satisfaction Index* (CSI) dan *Importance Performance Analysis* (IPA) (Studi Kasus UMKM Ahul Saleh), *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan* (JTMIT), Vol. 1, No. 4, 286–295.
- [32] T. Nurhikmah, dkk., 2022, Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Loyalitas Pelanggan Layanan Transportasi *Online* (GO-JEK): Kualitas Pelayanan, Harga Dan Kepuasan Konsumen, Vol. 3, No. 6, DOI: 10.31933/jimt.v3i6.
- [33] M. Fadhli Nursal, M. R. Rianto, H. Rohaeni, dan F. Saputra, 2023, Pengaruh *Electronic Word of Mouth* (EWOM) Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Minat Beli Pada Jasa Transportasi *Online* Maxim di Kota Bekasi, Vol. 1, No. 3, DOI: 10.38035/jmpd.v1.i3.
- [34] C. M. Sitorus, A. Rizal, dan M. Jajuli, 2020, Prediksi Risiko Perjalanan Transportasi *Online* Dari Data Telematik Menggunakan Algoritma *Support Vector Machine*, *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Vol. 6, No. 2, DOI: 10.28932/jutisi.v6i2.2672.
- [35] A. F. G., H. Theresia Lounggina Luisa Peny, 2023, Pengaruh Motivasi Kerja, Kepemimpinan Partisipatif, dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Perdagangan Kabupaten Alor, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 710, No. 721, 2089–5364.