

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Z. Ainiyah, M. N. Aziz, dan K. D. Permatasari, “Peningkatan Penggunaan E-Money di Masa Pandemi COVID-19,” *MEDIKONIS: Jurnal Media Ekonomi dan Bisnis*, vol. 14, no. 1, hlm. 27–41, Jan 2023, doi: <https://doi.org/10.52659/medikonis.v14i1.74>.
- [2] R. A. D. Susanti, D. Fardahlia, dan P. Indrihastuti, “Kemudahan dan Kemanfaatan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Penggunaan Sistem Pembayaran E-Money OVO, Go-Pay, dan Dana,” *J-MACC : Journal of Management and Accounting*, vol. 4, no. 1, hlm. 57–71, Apr 2021, doi: [10.52166/j-macc.v4i1.2404](https://doi.org/10.52166/j-macc.v4i1.2404).
- [3] A. Y. Achil dan T. M. Kusumaningrum, “Pengaruh Penggunaan Debit Card, Credit Card, E-Money, dan E-Wallet terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa,” *Jurnal Manajemen*, vol. 13, no. 3, hlm. 554–568, 2021, doi: <https://doi.org/10.30872/jmmn.v13i3.8503>.
- [4] R. Manurung, “Analisis Deskripsi Pengguna Fintech Model E-Money Gopay Gojek Di Purwekerto,” *SOSCIED: Journal Social, Science and Education*, vol. 3, no. 1, hlm. 1–6, 2020, doi: <https://doi.org/10.32531/jsoscied.v3i1.221>.
- [5] F. Dikaputra, R. I. Rokhmawati, dan L. Fanani, “Perbaikan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Perangkat Bergerak OVO Menggunakan Metode Diary Study dan User Journey,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 9, hlm. 8429–8438, 2019.
- [6] D. Chandrawan, “Rancangan Strategi Pemasaran Efektif Merchant Qris Di Bank XYZ, Tbk Tahun 2022 – 2023,” *Nilai*, vol. 1, no. 1, hlm. 16–29, 2022, doi: <https://doi.org/10.56881/nilai.v1i1.128>.
- [7] D. W. Antasari, “Pengaruh Uang Elektronik Terhadap Keputusan Berbelanja,” *Jurnal Manajemen*, vol. 10, no. 1, hlm. 8–15, Jun 2020, doi: [10.26460/jm.v10i1.1278](https://doi.org/10.26460/jm.v10i1.1278).
- [8] R. Mahendrajaya, G. A. Buntoro, dan M. B. Setyawan, “Analisis Sentimen Pengguna Gopay menggunakan Metode Lexicon Based dan Support Vector Machine,” *KOMPUTEK*, vol. 3, no. 2, hlm. 52–63, Okt 2019, doi: [10.24269/jkt.v3i2.270](https://doi.org/10.24269/jkt.v3i2.270).

- [9] F. L. Latief, A. Firman, dan D. Dirwan, “Keputusan Pengguna Gopay dari Aspek E-Service Quality, Promosi dan Harga,” *Ekombis Review: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, vol. 11, no. 1, hlm. 391–400, Jan 2023, doi: 10.37676/ekombis.v11i1.3060.
- [10] “Ekspansi pasar, GoPay resmi jadi aplikasi sendiri | IDNFinancials.” Diakses: 26 September 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.idnfinancials.com/id/news/47517/expanding-market-gopay-officially-app>
- [11] “Peta Kompetisi Dompert Digital Indonesia, Siapa Lebih Unggul?” Diakses: 26 September 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220628115548-37-350996/peta-kompetisi-dompert-digital-indonesia-siapa-lebih-unggul>
- [12] “Dompert Digital Naik Daun, Membetot Minat Kala Pandemi.” Diakses: 26 September 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.bi.go.id/id/bi-institute/BI-Epsilon/Pages/Dompert-Digital--Naik-Daun,-Membetot-Minat-Kala-Pandemi.aspx>
- [13] F. D. N. Annisa, J. N. U. Jaya, dan S. 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.
- [14] “OVO App,” Google Play. Diakses: 27 September 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://play.google.com/store/apps/details?id=ovo.id&hl=id&gl=US&pli=1>
- [15] “GoPay App,” Google Play. Diakses: 27 September 2023. [Daring]. Tersedia pada: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gojek.gopay&hl=en_US
- [16] N. A. Ningtyas dan A. Meiriza, “Penerapan Metode System Usability Scale Dalam Mengevaluasi User Experience Aplikasi DANA,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 10, no. 2, hlm. 667–674, Apr 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i2.6083.
- [17] A. Angela, F. Halim, dan C. Sylvia, “Pengukuran Pengalaman Pengguna Aplikasi Platform Pembelajaran dan Konferensi Video Menggunakan Framework UEQ+,” *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 6, no. 2, hlm. 1238–1247, Apr 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3878.

- [18] M. Ahnan, A. Wibawa, dan I. 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.
- [19] M. Schrepp dan J. Thomaschewski, "UEQ+: A Modular Extension of the User Experience Questionnaire." Diakses: 20 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://ueqplus.ueq-research.org/>
- [20] R. Sitohang dan R. Simangunsong, "Upaya Hukum Perlindungan Lingkungan Hidup Oleh Kegiatan Bengkel Sepeda Motor Di Kota Medan," *Jurnal Sains dan Teknologi ISTP*, vol. 15, no. 1, hlm. 86–93, Sep 2021, doi: 10.59637/jsti.v15i1.68.
- [21] M. R. Perdana dan I. Kamal, "Analisis User Experience (UX) Pada Online Food Delivery Di Jabodetabek Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus Layanan GoFood Dan GrabFood)," *Jurnal Ekobis: Ekonomi, Bisnis & Manajemen*, vol. 13, no. 2, hlm. 176–193, 2023, doi: <https://doi.org/10.37932/je.v13i2.835>.
- [22] "Jumlah Penduduk Kota Medan Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin (Jiwa), 2020-2022," Badan Pusat Statistik Kota Medan. Diakses: 27 September 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://medankota.bps.go.id/indicator/12/31/1/jumlah-penduduk-kota-medan-menurut-kecamatan-dan-jenis-kelamin.html>
- [23] Dr. Suyanto S. E. , S. Pd. I. , M. M. , M. Ak. , Ak. , CA., "Mengenal Dompot Digital Di Indonesia," 1 ed., Banten: CV. AA. RIZKY, 2023, hlm. 1–28.
- [24] R. Basatha *dkk.*, "UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi," 1 ed., vol. 1, A. Wirapraja, Ed., Surabaya: IKADO Press, 2022, hlm. 42–56.
- [25] M. Fairuzabadi *dkk.*, "Interaksi Manusia dan Komputer: Konsep dan Praktik," 1 ed., vol. 1, D. Purnama Sari, Ed., Global Eksekutif Teknologi, 2023, hlm. 65–86.
- [26] L. Munawaroh, "Penggunaan Konsep User Experience Terhadap Layanan Situs Web Perpustakaan," *Pustabilia: Journal of Library and Information Science*, vol. 5, no. 2, hlm. 323–346, Des 2021, doi: 10.18326/pustabilia.v5i2.323-346.
- [27] Y. Wijayanti, S. Suyoto, dan A. T. Hidayat, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire

- (UEQ),” *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 1, hlm. 10–17, Apr 2023, doi: 10.25008/janitra.v3i1.169.
- [28] R. W. D. Paramita, Rizal.Noviansyah, dan R. B. Sulistyan, “METODE PENELITIAN KUANTITATIF: Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen,” 1 ed., vol. 3, Jawa Timur: Widya Gama Press, 2021.
- [29] M. B.Gainau, “Pengantar Metode Penelitian,” 1 ed., vol. 1, C. Subagya, Ed., Yogyakarta: PT Kasinius, 2021, hlm. 1–7.
- [30] M. A. Zakariah, V. Afriani, dan K. M. Zakariah, “Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R and D),” 1 ed., vol. 1, Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020, hlm. 4–26.
- [31] R. Abubakar, “Pengantar Metodologi Penelitian,” 1 ed., vol. 1, Yogyakarta: SUKA Press, 2021, hlm. 57–66.
- [32] G. Lesmana dan H. Elfrianto, “Metodologi Penelitian Pendidikan,” H. B. N. Tanjung, Ed., Medan: UMSU Press, 2022, hlm. 8–18.
- [33] R. Putri *dkk.*, “Metodologi Penelitian Sosial,” 1 ed., vol. 1, Suprapno, Ed., Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022, hlm. 29–45.
- [34] M. N. Adlini, A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, dan S. J. Merliyana, “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka,” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, vol. 6, no. 1, hlm. 974–980, Mar 2022, doi: 10.33487/edumaspul.v6i1.3394.
- [35] I. Nurdin dan S. Hartati, “Metodologi Penelitian Sosial,” 1 ed., vol. 1, L. Lutfiah, Ed., Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019, hlm. 159–160.
- [36] H. Hardani *dkk.*, “Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif,” 1 ed., vol. 1, H. Abadi, Ed., Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020, hlm. 400–410.
- [37] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, dan P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 5, no. 2, hlm. 128–137, Des 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [38] N. N. Nayottama dan A. Syarief, “Visualisasi Desain Busana berdasarkan Pandangan Masyarakat terhadap Karakteristik Gender Dysphoria,” *Satwika : Kajian Ilmu Budaya*

- dan Perubahan Sosial*, vol. 7, no. 2, hlm. 350–360, Okt 2023, doi: 10.22219/satwika.v7i2.27488.
- [39] S. Wahyuning, “Dasar-Dasar Statistik,” 1 ed., vol. 1, I. A. Dianta, Ed., Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2021, hlm. 93–104.
- [40] A. Caniago dan A. E. Rustanto, “Kualitas Pelayanan dalam Meningkatkan Minat Beli Konsumen Pada UMKM di Jakarta (Studi Kasus Pembelian Melalui Shopee),” *Responsive*, vol. 5, no. 1, hlm. 19, Jun 2022, doi: 10.24198/responsive.v5i1.39338.
- [41] Z. Salsabila, F. Halim, A. F. F. P. L. Gaol, dan A. A. Hutauruk, “Penggunaan User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Mypertamina,” *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 7, no. 4, hlm. 1856–1867, Okt 2023.
- [42] G. Aditama, B. Soedijono, dan A. H. Muhammad, “Pengukuran User Experience Penggunaan Krapyak-U Menggunakan Framework User Experience Questionnaire Plus,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2, hlm. 1284–1290, Sep 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.6725.
- [43] A. Setiawan, A. T. Prastowo, dan D. Darwis, “Sistem Monitoring Keberadaan Posisi Mobil Berbasis GPS Dan Penyadap Suara Menggunakan Smartphone,” *Jurnal Teknik dan Sistem Komputer*, vol. 3, no. 1, hlm. 35–44, Sep 2022, doi: 10.33365/jtikom.v3i1.1644.
- [44] N. Yurindera, “Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Citra Merek Serta Implikasinya Terhadap Minat Beli Motor Honda Beat Series,” *ESENSI: Jurnal Manajemen Bisnis*, vol. 25, no. 1, hlm. 14–22, 2022, doi: <https://doi.org/10.55886/esensi.v25i1.469>.