

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Silaen dan B. Prabawani, “Pengaruh Persepsi Kemudahan Menggunakan E-Wallet dan Persepsi Manfaat Serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo E-Wallet OVO,” *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, hal. 1–9, 2019.
- [2] L. Malihah, M. Yulian Mamun, M. R. Adi Al-Mubarak, dan R. Amalia, “Analisis SWOT Terhadap Motivasi Penggunaan Transaksi Non Tunai (E- Money Syariah) oleh Pelaku UMKM,” *Musyarakah: Journal of Sharia Economic (MJSE)*, vol. 1, no. 2, hal. 89–99, 2021, doi: 10.24269/mjse.v1i2.4183.
- [3] Y. Shabrina Galuh dan R. Dwijayanti, “Pengaruh Fitur Layanan dan Promosi Penjualan terhadap Keputusan Pembelian Makanan dan Minuman pada Pengguna OVO,” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, vol. 9, no. 2, hal. 1258–1264, 2021.
- [4] I. Lintang, “Data: 10 Aplikasi E-Wallet Terpopuler di Indonesia,” *Inilah.com*, 2024. <https://www.inilah.com/aplikasi-e-wallet-terpopuler-di-indonesia>
- [5] “OVO,” *PT Visionet Internasional*, 2024. <https://play.google.com/store/apps/details?id=ovo.id&hl=id>
- [6] W. Riyadi dan Kurniabudi, “Analisis Usability Aplikasi Belanja Dengan PSSUQ Dan UMUX,” *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, vol. 17, no. 2, hal. 240–251, 2023, doi: 10.33998/mediasisfo.2023.17.2.811.
- [7] R. Suwandy, S. Hadini Marpaung, dan Caroline, “Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) Perpustakaan Digital Universitas Mikroskil,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, hal. 4190–4206, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.mikroskil.ac.id/pustaka>.
- [8] M. Asyraf Faiz Kamil, “User Experience Analysis of LinkedIn Social Media Using Usability Metric for User Experience (UMUX),” *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, vol. 7, no. 2, hal. 78–82, 2023, doi: 10.26740/jieet.v7n2.p78-82.
- [9] Suyanto, “Mengenal Dompot Digital di Indonesia,” 1 ed., vol. 11, no. 1, Banten: CV. AA. Rizky, 2023, hal. 1–28.
- [10] D. Benyon, “Designing User Experience - a Guide to HCI, UX and Interaction

- Design,” 4 ed., Pearson Education Inc., 2019, hal. 104–108.
- [11] R. Basatha, A. Kristianto, T. Rahmawati, B. Adiwena, N. T. Hariyanti, dan A. Wirapraja, *UI / UX Design : Panduan , Teori dan Aplikasi*, 1 ed. IKADO Press, 2022.
- [12] M. Fairuzabadi, “Interaksi Manusia dan Komputer: Konsep dan Praktik,” 1 ed., M. Sari, D. Purnama, PT. Global Eksekutif Teknologi, 2023, hal. hlm. 65–86.
- [13] R. D. Paramita Wijayanti, N. Rizal, dan R. B. Sulistyan, “Metode penelitian kuantitatif,” 3 ed., Jawa Timur: Widya Gama Press, 2021, hal. 1–4, 60.
- [14] M. Ramdhan, “Metode Penelitian,” 1 ed., A. A. Effendy, Ed. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021, hal. 5–8.
- [15] R. Abubakar, “Pengantar Metodologi Penelitian,” 1 ed., Yogyakarta: SUKA-Press, 2021, hal. 57–66.
- [16] I. Ismail dan F. P. AlBahri, “Perancangan E-Kuisisioner menggunakan CodeIgniter dan React-Js sebagai Tools Pendukung Penelitian,” *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, vol. 3, no. 2, hal. 337, 2019, doi: 10.30645/j-sakti.v3i2.152.
- [17] I. Nurdin dan S. Hartati, “Metodologi Penelitian Sosial,” in *Metodologi Penelitian Sosial*, S. H. Lutfiah, Ed. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019, hal. 159–160, 28–29. doi: 10.11594/ubpress9786232967496.
- [18] N. Tri Anindia Putra dan V. Trivonda Djani, “Analisis User Experience Pada E-Wallet GoPay Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 3, hal. 294–300, 2023.
- [19] A. Hillal Rosyid, P. Dioviando Rakhmadani, dan S. Dwi Alika, “Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 6, hal. 1808, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5073.
- [20] H. R. Faradina, T. Wahyuningrum, N. A. Prasetyo, and I. A. Kresna, "User experience analysis on e-wallet using a combination of heuristic evaluation and UMUX," *International Conference on Cybernetics and Computational Intelligence (CyberneticsCom)*, 2022, pp. 46-51, doi: 10.1109/CyberneticsCom55287.2022.9865427.