

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Sahrul, N. T. Aulia, and R. Resti, "Studi Komparasi Aplikasi Investasi Online Berbasis Mobile," *Researchgate*, no. June, pp. 1–11, 2022.
- [2] R. Rohyati, F. P. N. Rokhmah, H. N. U. Syazeedah, R. I. Fitriyaningrum, G. Ramadhan, and M. Syahwildan, "Tantangan dan Peluang Pasar Modal Indonesia dalam Meningkatkan Minat Investasi di Era Digital," *Kompeten J. Ilm. Ekon. dan Bisnis*, vol. 3, no. 1, pp. 909–918, 2024, doi: 10.57141/kompeten.v3i1.133.
- [3] N. Naufal, "Redesign User Interface (UI) dengan verbal behaviour analysis dan UEQ menggunakan alur lean ux (studi kasus aplikasi investasik)," *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2022, [Online]. Available: [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/67671%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/67671/1/NADHIF NAUFAL-FST.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/67671%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/67671/1/NADHIF%20NAUFAL-FST.pdf)
- [4] "No Title." [https://duwitmu.com/reksadana/ajaib-vs-bibit#:~:text=Perbedaan utama antara Ajaib dan Bibit adalah Bibit,UI yang user%27s friendly dan komisi yang murah.](https://duwitmu.com/reksadana/ajaib-vs-bibit#:~:text=Perbedaan%20utama%20antara%20Ajaib%20dan%20Bibit%20adalah%20Bibit,UI%20yang%20user%27s%20friendly%20dan%20komisi%20yang%20murah.)
- [5] A. D. Ayu Rinjani and D. R. Prehanto, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Bibit Reksadana Menggunakan Metode EUCS Dan IPA," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, p. 123, 2021, doi: 10.35889/jutisi.v10i2.655.
- [6] R. D. Darmawan and H. Rohman, "Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B: Studi Kasus UX Terhadap Ajaib - Platform Investasi Daring," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.36499/jinrpl.v4i1.4762.
- [7] G. Yosefanita, B. T. Hanggara, and R. I. Rokhmawati, "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Investasi dengan Menggunakan UX Curve (Studi pada Bibit dan Ajaib)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 7, p. 1589, 2022, doi: 10.25126/jtiik.2022976749.
- [8] A. Syaiful Huda, A. H. Muhammad, and T. Hidayat, "User Interface Yang Adaptif Pada Kernwerk Mobile App Berbasis Ekstensi Modular UEQ+," *Bridg. J. Publ. Sist. Inf. dan Telekomun.*, vol. 2, no. 2, pp. 14–25, 2024.
- [9] P. S. Rosiana, A. R. Nurhidayat, A. A. Mohsa, and A. A. Ridha, "Komputer Menggunakan Evaluasi Heuristic," *Anal. Apl. Tiktok Berdasarkan Prinsip Dan*

- Paradig. Interak. Mns. Dan Komput. Menggunakan Eval. Heuristic*, vol. 11, no. 3, 2023.
- [10] R. Maringka and C. Lumingkewas, “Designing User Interface (UI) And User Experience (UX) of a Sport Space Rental Application using Design Thinking Method,” *CogITo Smart J.*, vol. 10, no. 1, pp. 613–624, 2024, doi: 10.31154/cogito.v10i1.692.613-624.
- [11] N. Ufaira, R. Dewi, and H. Az-Zahra, “Perancangan User Experience Aplikasi Pembuatan Konten Tiktok untuk Marketing Produk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 2, pp. 899–908, 2022.
- [12] M. B. Wiryawan, “User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual,” *Humaniora*, vol. 2, no. 2, p. 1158, 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3166.
- [13] H. S. Rasio and S. R. Perdana, “Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire,” *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- [14] D. Arisandy, R. -, J. E. Shinta, and C. Kalyana, “Pengukuran dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi WhatsApp dan Telegram dengan Metode UEQ+ pada Mahasiswa Universitas Mikroskil,” *J. SIFO Mikroskil*, vol. 23, no. 2, pp. 135–146, 2022, doi: 10.55601/jsm.v23i2.892.
- [15] D. Firmansyah and Dede, “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi,” *J. Ilm. Pendidik. Holistik*, vol. 1, no. 2, pp. 85–114, 2022.
- [16] G. Aditama, B. Soedijono, and A. H. Muhammad, “Pengukuran User Experience Penggunaan Krapyak-U Menggunakan Framework User Experience Questionnaire Plus,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 2, pp. 1284–1290, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.6725.
- [17] A. Riyanto, “Perbandingan Menggunakan Obat Tradisional Dan Obat Modern; Dokumentasi,” *Jotika J. Manag. Entrep.*, pp. 35–52, 2020.