

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Hariyanto, Ach. N. Rifqi, and F. K. Reza, "Exploring the User Experience of E-Thesis System: An Evaluation Using UX Honeycomb Method," *MATICS: Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi (Journal of Computer Science and Information Technology)*, vol. 14, no. 2, pp. 74–77, Oct. 2022, doi: 10.19184/jukasi.v8i1.23968.
- [2] "DANA | Tentang Kami." Accessed: Mar. 17, 2025. [Online]. Available: <https://www.dana.id/corporate/>
- [3] "DANA Dompot Digital Indonesia - Aplikasi di Google Play." Accessed: May 22, 2025. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.dana&hl=id>
- [4] N. Huda, D. Adriano Tambunan, F. Satria, M. Rizki, B. Putra, and R. Artikel, "ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI E-WALLET DANA MENGGUNAKAN METODE SUS INFO ARTIKEL ABSTRAK," vol. 2, no. 3, pp. 61–68, 2023, doi: 10.55123.
- [5] E. Yana *et al.*, "ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI DANA MENGGUNAKAN METODE END-USER COMPUTING SATISFACTION," *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 2, pp. 265–275, 2023.
- [6] M. N. Romadhoni and T. Dirgahayu, "Evaluasi dan Redesain UI/UX pada Aplikasi Web Young on Top," *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)*, vol. 5, no. 3, Sep. 2024, doi: 10.35870/jimik.v5i3.909.
- [7] N. A. Aprilia, A. Faroqi, and S. Mukaromah, "EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI MOBILE PERPUSTAKAAN DIGITAL IPUSNAS MENGGUNAKAN METODE UX HONEYCOMB," *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 11, no. 2, pp. 97–103, Sep. 2024, doi: 10.30656/jsii.v11i2.9196.
- [8] D. Ayu Setyaningrum and P. Harsadi, "Evaluasi Pengalaman Penggunaan Aplikasi Posaja Menggunakan Metode UX Honeycomb," *Jurnal Ilmiah Sinus (JIS)*, vol. 23, no. 1, Jan. 2025, doi: 10.30646/sinus.v23i1.893.
- [9] D. Lugianti, B. I. Nugroho, and S. Surejo, "Penerapan Sistem Interaksi Manusia dan Komputer Pada Website e-Learning di STMIK Tegal," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 11, no. 2, pp. 36–44, Sep. 2022, doi: 10.33395/JMP.V11I2.11639.

- [10] S. A. Kaffah and I. F. Anshori, "ANALISA APLIKASI CAKE BERDASARKAN PRINSIP DAN PARADIGMA INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER MENGGUNAKAN EVALUASI HEURISTIC," *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, vol. 5, no. 2, pp. 291–299, Jul. 2021, doi: 10.59697/JTIK.V5I2.566.
- [11] Beny and H. Yani, "Identifikasi Karakteristik Riset Interaksi Manusia dan Komputer di Indonesia: Alur, Metodologi, dan Arahnya di Masa Mendatang," *Jurnal Processor: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Sistem Komputer*, vol. 15, no. 1, pp. 74–84, Apr. 2020, doi: 10.33998/PROCESSOR.2020.15.1.815.
- [12] D. Saputra and R. Kania, "Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital," *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, vol. 13, no. 01, pp. 1174–1178, Aug. 2022, doi: 10.35313/IRWNS.V13I01.4210.
- [13] F. Nurliana Sirait, G. Hanifati, and F. Ali, "Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking," *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, vol. 6, no. 02, p. 991, Jul. 2022, doi: 10.61344/MAGENTA.V6I02.90.
- [14] W. W. Sejati, E. Sibagariang, and H. Setiawan, "EVALUASI DAN PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI COVE MENGGUNAKAN UX HONEYCOMB," *CBIS JOURNAL*, vol. 12, no. 02, 2024, [Online]. Available: <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>
<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>
- [15] R. Rahmadiansyah, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, "Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Programming HUB Menggunakan Indikator UX Honeycomb," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 7, pp. 2186–2194, Jul. 2020, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [16] N. R. Wiwesa, "USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN," *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, 2021.
- [17] A. K. Aji and Prihatin Dwihantoro, "Pengaruh Motif Penggunaan Media Terhadap Kepuasan Pengguna (Survei Pada Pengakses Akun Instagram @ussfeed)," *Jurnal Audiens*, vol. 5, no. 2, pp. 334–348, Jun. 2024, doi: 10.18196/jas.v5i2.374.
- [18] K. Pelayanan, K. Dan, K. Serta, P. Terhadap, and K. Pelanggan, "KUALITAS PELAYANAN, KEPERCAYAAN DAN KEAMANAN SERTA PENGARUHNYA TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN MELALUI SIKAP PENGGUNA E-

- COMMERCE,” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, vol. 27, no. 2, pp. 183–198, Jul. 2022, doi: 10.35760/EB.2022.V27I2.5189.G2576.
- [19] A. T. Budiarti, F. Wahyudi, and N. Ratnasari, “Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Gojek Menggunakan UX Honeycomb,” *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (JUSIFOR)*, vol. 1, no. 2, pp. 104–111, Dec. 2022, doi: 10.33379/jusifor.v1i2.1634.
- [20] N. I. Solikha, A. Faruqi, and A. Wulansari, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Access by KAI Menggunakan Metode UX Honeycomb,” *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 13, no. 2, Aug. 2024, doi: 10.35889/JUTISI.V13I2.2114.
- [21] N. F. Amin, S. Garancang, ; Kamaluddin Abunawas, N. Penulis, : Nur, and F. Amin, “Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian,” *PILAR*, vol. 14, no. 1, pp. 15–31, Jun. 2023, Accessed: Apr. 09, 2025. [Online]. Available: <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>
- [22] P. C. Susanto, D. U. Arini, L. Yuntina, and J. P. Soehaditama, “Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka),” vol. 3, no. 1, Apr. 2024, doi: 10.38035/jim.v3i1.
- [23] W. Femila, H. Jurusan, P. Relations, and I. Komunikasi, “POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN,” Jakarta. Accessed: Nov. 04, 2024. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/profile/Wanda-Femila/publication/350958488_POPULASI_DAN_SAMPEL_DALAM_PENELITIAN/links/607c61eb8ea909241e0c64bf/POPULASI-DAN-SAMPEL-DALAM-PENELITIAN
- [24] D. Firmansyah and Dede, “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, vol. 1, no. 2, pp. 85–114, 2022, doi: 10.55927.
- [25] “Mengenal Rumus Lemeshow dan Cara Menghitung Sampelnya.” Accessed: Apr. 15, 2025. [Online]. Available: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7176509/mengenal-rumus-lemeshow-dan-cara-menghitung-sampelnya>
- [26] A. T. Budiarti, F. Wahyudi, and N. Ratnasari, “Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Gojek Menggunakan UX Honeycomb,” *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (JUSIFOR)*, vol. 1, no. 2, pp. 104–111, Dec. 2022, doi: 10.33379/jusifor.v1i2.1634.

- [27] R. Akbar, U. S. Sukmawati, and K. Katsirin, "Analisis Data Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Pelita Nusantara*, vol. 1, pp. 430–448, Jan. 2024, doi: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350.
- [28] A. J. Kusuma, P. Sudarmaningtyas, and A. Supriyanto, "Factors Affecting the PeduliLindungi User Experience Based on UX Honeycomb," *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 6, no. 3, pp. 491–498, 2022, doi: 10.29207/resti.v6i3.4131.
- [29] R. Fithri Meuthia and dan Gustati, "Analisis User Experience Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model UX Honeycomb," *Jurnal Akuntansi Keuangan dan Bisnis*, vol. 14, no. 2, pp. 342–351, Nov. 2021, [Online]. Available: <https://ekelurahan.padang.go.id>
- [30] J. A. Andreas, J. Misael, and A. Arifin, "Evaluasi User Experience Pada Aplikasi SignalPolri Menggunakan Metodologi UX Honeycomb," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 3, no. 11, pp. 493–499, Nov. 2023, doi: 10.52436/1.JPTI.344.
- [31] Y. Oktaviola and C. Rudianto, "Analysis of User Satisfaction with the Netflix Application as an Entertainment Medium using the UX Honeycomb Method," *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 13, no. 5, 2024, Accessed: Apr. 15, 2025. [Online]. Available: <https://sistemasi.ftik.unisi.ac.id/index.php/stmsi/article/view/4452>
- [32] K. K. Rafiah, "Analisis Pengaruh Kepuasan Pelanggan dan Kepercayaan Pelanggan terhadap Loyalitas Pelanggan dalam Berbelanja melalui E-commerce di Indonesia," *Al Tijarah*, vol. 5, no. 1, pp. 46–56, Jun. 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/altijarah>
- [33] A. Gunawan, N. Wahyuni, and V. N. Sheka, "Kualitas Pelayanan Aplikasi Dana Terhadap Kepuasan Konsumen," *Journal of Integrated System*, vol. 4, no. 2, pp. 181–198, Dec. 2021, doi: 10.28932/JIS.V4I2.3861.
- [34] W. Kusuma, R. I. Rokhmawati, and M. T. Ananta, "Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Learning dengan menggunakan UX Honeycomb," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 6, pp. 5756–5764, Jun. 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [35] Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

- [36] D. Novia, A. Husaeni, A. Ranga Gintara, G. Firdha Nabila, and M. Nursalman, “Mengungkap Pentingnya Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Penelitian: Studi Kasus dan Aplikasinya,” *Pendidikan Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia*, vol. 9, pp. 829–839, 2025.

