

Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi Disney+ Hotstar Menggunakan Metode *MeCUE Questionnaire* (2.0)**Rizka Rahmadhani¹, Allsela Meiriza^{2*}, Putri Eka Sevtiyuni³, Nabila Rizky Oktadini⁴, Pacu Putra⁵**

rizka.rahmadhani02@gmail.com, allsela@unsri.ac.id, putrieka@unsri.ac.id, nabila@unsri.ac.id, pacu89@gmail.com
Universitas Sriwijaya

Informasi Artikel

Diterima : 23 Nov 2023
Direview : 11 Des 2023
Disetujui : 31 Des 2023

Kata Kunci

Pengalaman Pengguna,
MeCUE 2.0, Evaluasi,
Layanan Streaming
Digital.

Abstrak

Aplikasi Disney+ Hotstar sebagai penyedia layanan penyaluran audio dan video menggunakan jaringan internet (*Over-The-Top*) mendapatkan penilaian yang rendah pada Google Play Store, sehingga perlu diperhatikan mutu dari pengalaman pengguna aplikasi dengan cara mengevaluasi pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan agar pengalaman pengguna Disney+ Hotstar dapat dievaluasi dengan menggunakan metode *MeCUE Questionnaire* (2.0). Hasil metode meCUE 2.0 yang terdiri dari modul Persepsi Kualitas Instrumen Produk variabel Kebergunaan (5,43) dan Kemudahan Penggunaan (6,02). Modul Persepsi Kualitas Non-Instrumen Produk variabel Tampilan Estetika (5,74), Status (3,73), dan Komitmen (2,88). Modul Emosi variabel Emosi Positif (5,27) dan Emosi Negatif (2,19). Modul Konsekuensi variabel Niat Menggunakan (4,17) dan Loyalitas Produk (3,76). Serta modul Global dengan nilai 3,8. Yang mana responden penelitian ini adalah masyarakat Kota Palembang. Dari hasil tersebut variabel kemudahan penggunaan memiliki nilai tertinggi dan variabel emosi negatif sebagai nilai terendah.

Keywords

User Experience, MeCUE 2.0, Evaluation, Over-The-Top

Abstrak

Disney+ Hotstar as an audio and video distribution service provider using the internet (Over-The-Top) gets a low rating on Google Play Store, in turn it's essential to be focus on the application's user experience quality by evaluating the user experience. This study purpose to evaluate Disney+ Hotstar user's experience using MeCUE Questionnaire (2.0) method. The results of this method consist of the Perception of Instrumental Product Qualities module, Usefulness (5.43) and Usability (6.02) variable. Perception of Non-Instrumental Product Qualities module, Visual Aesthetics (5.74), Status (3.73), and Commitment (2.88) variable. Emotions module, Positive Emotions (5.27) and Negative Emotions (2.19) variable. Consequences module, Intention to Use (4.17) and Product Loyalty (3.76) variable. Global module with a value of 3.8. The respondents in this research were individuals residing in Palembang City. From these results, usability variable has the highest value, and negative emotions variable has the lowest value.

A. Pendahuluan

Masifnya perkembangan transformasi digital bersama dengan meningkatnya penggunaan internet setiap tahun menyebabkan kegiatan menonton film secara online dengan internet tanpa perlu ke bioskop juga meningkat. Istilah yang dipakai untuk sebuah layanan atau bisnis teknologi penyaluran media seperti audio dan video menggunakan jaringan internet disebut dengan *Over-The-Top* (OTT) [1]. Layanan OTT lebih menjadi hemat biaya karena menyediakan beragam film yang dapat ditonton berkali-kali tanpa membayar uang lagi seperti menonton di bioskop. OTT memungkinkan dan memperkenalkan audiens konten baru dan segar dari genre yang bervariasi bersama dengan genre *box office* biasa. Terdapat penyesuaian algoritme dan rekomendasi yang memungkinkan pengguna menonton konten sesuai minat mereka [2].

Disney+ Hotstar sebagai salah satu layanan OTT yang ada di Indonesia memiliki penilaian yang rendah dibandingkan dengan nilai dari pesaing lainnya di Google Play Store. Penilaian pengguna terhadap aplikasi Disney+ Hotstar hanya sebesar 3,1, sedangkan pesaing lain seperti Netflix mendapatkan nilai 3,8, Vidio dengan penilaian sebesar 3,7, Viu 3,8, dan WeTV sebesar 3,9. Terdapat banyak ulasan kritik pada aplikasi Disney+ Hotstar terutama mengenai pengalaman pengguna [3]. Maka dari itu diperlukan evaluasi *user experience* atau pengalaman pengguna pada aplikasi. Evaluasi dilakukan guna mengetahui sejauh mana aplikasi sukses mencapai tujuan dan mengidentifikasi kekurangan yang mungkin terjadi. Evaluasi yang merupakan proses pengumpulan, analisis, dan penyajian informasi, bisa menjadi landasan untuk mengambil sebuah kebijakan maupun keputusan mengenai sebuah proyek [4]. Dalam hal ini akan mengevaluasi *user experience* pada aplikasi Disney+ Hotstar.

User experience (UX) merupakan pandangan maupun respons individu yang terbentuk oleh penggunaan ataupun penggunaan yang diantisipasi pada sebuah produk, sistem, begitu juga layanan yang mencakup produk, sistem, layanan, dan objek yang digunakan [5]. *User experience* merupakan bagaimana seseorang berinteraksi dengan sebuah sistem dan bagaimana alurnya sampai ekspektasi pengguna terpenuhi. Ketika *user experience* tidak dapat memenuhi harapan pengguna, kemungkinan besar pengguna akan pergi karena merasa tidak nyaman menggunakan sistem karena ketidakpuasan mereka [6]. Para peneliti dan praktisi kini menjadi lebih sadar akan pentingnya *user experience* dalam mengembangkan aplikasi seluler yang tidak hanya dapat digunakan tapi juga mempromosikan pengalaman yang menyenangkan untuk mendapatkan keunggulan kompetitif. Sangat penting untuk memahami faktor apa yang dapat menyebabkan pengalaman pengguna menjadi positif atau negatif [7].

Modular Evaluation of Key Components of User Experience (2.0) menjadi salah satu metode untuk mengevaluasi *user experience*. Metode ini merupakan sebuah kuesioner terstandarisasi yang dibangun untuk mengevaluasi atau mengukur aspek utama dari *user experience* untuk produk yang interaktif, memadankan berbagai produk, juga mengamati pengalaman yang berubah dalam waktu penggunaan yang lama [8]. Metode lain seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan AttrakDiff mengukur persepsi dan penerimaan produk seperti kualitas *pragmatic* dan *hedonic*, di sisi lain PANAS menangkap reaksi batin dan lisan [9]. Minge et al. menyatakan belum ada yang menjadi instrumen yang dapat melakukan penilaian pada seluruh

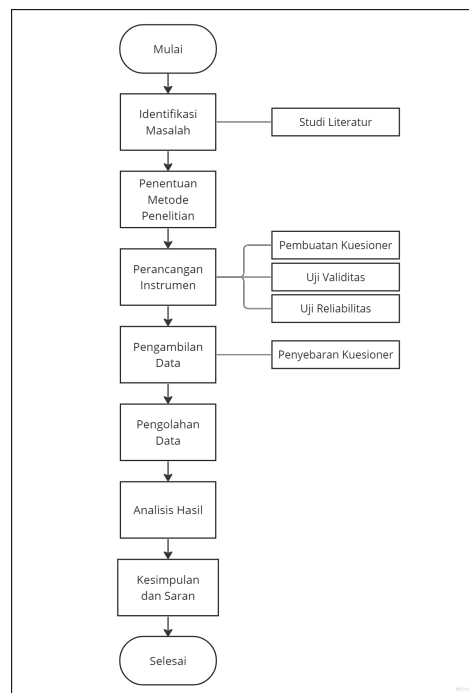
komponen tersebut dalam satu kesatuan, menggunakan instrumen yang berbeda-beda akan mempersulit pengujian, maka dari itu dikembangkan metode meCUE untuk mengatasi dan membahas seluruh komponen kunci dari user experience secara terintegrasi [8]. MeCUE 2.0 tersusun secara modular dengan 5 modul, memiliki total 34 pertanyaan yang dievaluasi menggunakan skala Likert 1 hingga 7, pengecualian untuk modul ke-5 pertanyaan tunggal menggunakan skala diferensial semantik -5 hingga 5 beserta interval 0,5 [10].

Dengan kepraktisan dan keunggulan meCUE 2.0 ini, pada penelitian-penelitian terdahulu telah dilakukan evaluasi UX terhadap aplikasi layanan daerah [11], layanan kesehatan [12], layanan transportasi [13], hingga layanan penginapan [14], tetapi belum terdapat kajian yang menerapkan metode ini untuk mengevaluasi UX terhadap layanan menonton video digital terutama aplikasi Disney+ Hotstar.

Menggunakan metode meCUE 2.0, penelitian ini akan mengevaluasi *user experience* pada aplikasi Disney+ Hotstar untuk mengidentifikasi dan mengetahui informasi mengenai aspek kekurangan juga peluang peningkatan pengalaman pengguna terhadap aplikasi agar *user experience* Disney+ Hotstar dapat diperbaiki dan meningkat menjadi lebih baik bagi para pengguna.

B. Metode Penelitian

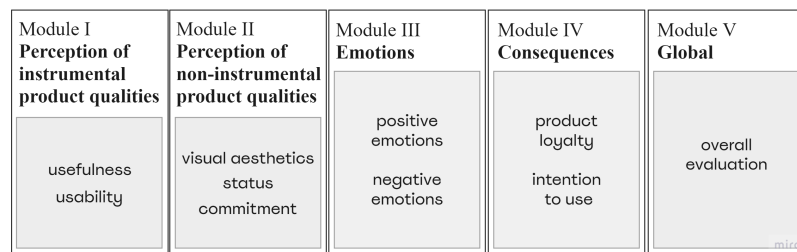
Gambar 1 di bawah adalah alur yang digunakan untuk melaksanakan penelitian ini :



Gambar 1 Alur Penelitian

Tahapan penelitian dimulai dari pengidentifikasian masalah yang ada. Dilakukan studi literatur atau pencarian data dan informasi dengan membaca jurnal-jurnal ilmiah, buku, internet, maupun bahan bacaan lainnya mengenai topik yang diambil dan isu-isu berkaitan. Dari informasi dan masalah yang telah didapatkan, selanjutnya adalah menentukan metode yang baik untuk masalah

penelitian. Penelitian ini mengevaluasi *user experience* aplikasi Disney+ Hotstar menggunakan metode *MeCUE Questionnaire (2.0)* karena keterbaruannya dan kepraktisannya yang lebih unggul daripada metode lain [8]–[10]. Gambar 2 di bawah ini merupakan struktur dari modul *meCUE 2.0*.



Gambar 2 Struktur Modul *MeCUE Questionnaire 2.0*

MeCUE 2.0 dikembangkan dengan menggunakan bahasa Jerman dan bahasa Inggris, belum ada penelitian yang dilakukan untuk membuatnya ke dalam bahasa Indonesia. Sehingga Darmawan et al. melakukan penelitian untuk membuat *meCUE 2.0* ke dalam Bahasa Indonesia [15]. Terjemahan Bahasa Indonesia inilah yang dipakai untuk kuesioner pada studi kali ini.

Pernyataan-pernyataan pada kuesioner dijawab dengan sistem penilaian Likert. Penilaian tersebut juga dipakai guna mengukur hasil dari penerapan metode *meCUE* terhadap produk [13]. Bagi modul ke-5 yang merupakan pertanyaan tunggal menggunakan skala diferensial semantik -5 hingga 5 beserta interval 0,5, semakin kiri buruk, nilai 0 netral, dan semakin kanan baik [10].

Instrumen diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu menggunakan IBM SPSS Statistics. Uji validitas dalam penelitian merupakan derajat ketetapan antara hal nyata yang akan dihitung dengan item yang ditanyakan. Dalam sebuah penelitian uji validitas terlebih dahulu memastikan agar data yang diambil adalah valid. Apabila diuji $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dikemukakan item tersebut adalah valid, sedangkan jika diuji $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dikemukakan item itu tidak valid. Disamping uji validitas, diujikan juga reliabilitasnya yang merupakan sebuah metode instrumen untuk dilakukan pengukuran, dapat dikatakan reliabel jikalau pengukurannya konsisten dan stabil setiap kali digunakan. Dalam pengukuran reliabilitas digunakan *Cronbach's Alpha*, jika $\alpha > 0,60$ maka reliabel/konsisten [16].

Metode pengumpulan data studi ini menggunakan kuesioner untuk mendapatkan data primer yang disebarluaskan dengan Google Formulir kepada peserta penelitian. Untuk penarikan sampel diterapkan metode *purposive sampling* dimana sampel diambil secara acak dan sesuai dengan batasan yang telah ditetapkan. Kuesioner ini disebarkan kepada para responden yaitu pengguna aplikasi Disney+ Hotstar di Kota Palembang. Penghitungan sampel dilakukan menggunakan rumus Lemeshow dimana rumus ini dipakai saat penelitian yang jumlah populasinya tidak diketahui dengan pasti [17].

$$\text{total sampel} = \frac{\text{nilai standar kepercayaan}^2 \cdot \text{proporsi estimasi} (1 - \text{proporsi estimasi})}{\text{sampling error}^2}$$

$$total\ sampel = \frac{1,96^2 \cdot 0,5(1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$total\ sampel = 96 \rightarrow 100$$

Setelah dilakukan perhitungan dan pembulatan, maka responden untuk kajian ini sejumlah 100 orang. Ketika seluruh data responden terkumpul, data jawaban tersebut akan diolah menggunakan Microsoft Excel, dicari rata-ratanya setiap aspek/variabel dan direpresentasikan dalam bentuk diagram sehingga lebih mudah dibaca untuk tahap selanjutnya yaitu analisis hasil data. Didapatkan informasi dari tahap analisis, kemudian ditarik kesimpulan dan memberikan saran dari hasil yang didapat.

C. Hasil dan Pembahasan

Pada pengujian instrumen ini menggunakan 36 responden, $r_{tabel} = 0,329$.

Validitas

Tabel 1. Hasil dari Pengujian Validitas

Kode	R tabel	Korelasi hitung	Keterangan
F1	0,329	0,816	Valid
F2	0,329	0,847	Valid
F3	0,329	0,792	Valid
U1	0,329	0,813	Valid
U2	0,329	0,860	Valid
U3	0,329	0,892	Valid
A1	0,329	0,949	Valid
A2	0,329	0,906	Valid
A3	0,329	0,833	Valid
S1	0,329	0,898	Valid
S2	0,329	0,818	Valid
S3	0,329	0,892	Valid
C1	0,329	0,947	Valid
C2	0,329	0,851	Valid
C3	0,329	0,927	Valid
PA1	0,329	0,904	Valid
PA2	0,329	0,854	Valid
PA3	0,329	0,708	Valid
PD1	0,329	0,708	Valid
PD2	0,329	0,830	Valid
PD3	0,329	0,647	Valid
NA1	0,329	0,755	Valid
NA2	0,329	0,867	Valid
NA3	0,329	0,862	Valid
ND1	0,329	0,928	Valid
ND2	0,329	0,875	Valid
ND3	0,329	0,736	Valid
L1	0,329	0,922	Valid
L2	0,329	0,880	Valid
L3	0,329	0,648	Valid
IN1	0,329	0,805	Valid
IN2	0,329	0,685	Valid
IN3	0,329	0,796	Valid

Berdasarkan Tabel 1, semua item mendapatkan r hitung yang lebih besar daripada r tabel sehingga semua item di atas telah valid.

Reliabilitas

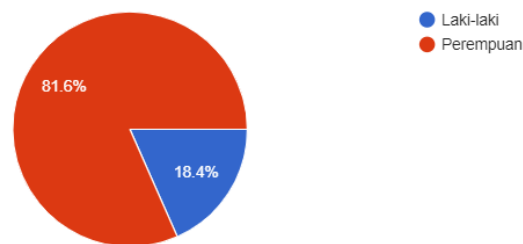
Tabel 2. Hasil dari Pengujian Reliabilitas

Instrumen	Item	Alpha Cronbach	Ket
Modul Satu	6	0,747	Reliabel
Modul Dua	9	0,813	Reliabel
Modul Tiga	12	0,794	Reliabel
Modul Empat	6	0,782	Reliabel

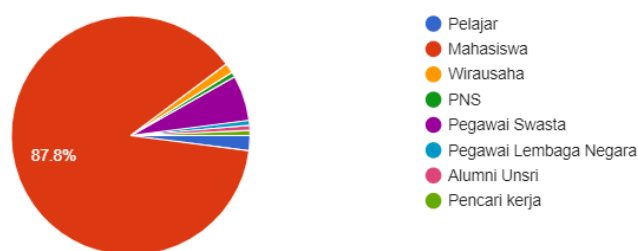
Tabel 2 di atas hasil bahwa instrumen lebih tinggi daripada 0,6 dengan demikian instrumen dianggap konsisten dan stabil jika dipakai waktu ke waktu.

Profil Responden

Berdasarkan hasil dari proses olah data yang telah dijalankan terhadap 100 orang responden kuesioner. Responden merupakan pengguna aplikasi Disney+ Hotstar di Kota Palembang. Rata-rata berumur 21 tahun, terdapat pula umur 15 hingga 52 tahun. Pada Gambar 3 dapat terlihat bahwa 81,6% adalah perempuan, dan pekerjaan paling banyak adalah mahasiswa dengan 87,8% diikuti dengan pekerjaan lainnya seperti yang dapat dilihat di Gambar 4.



Gambar 3 Jenis Kelamin Responden



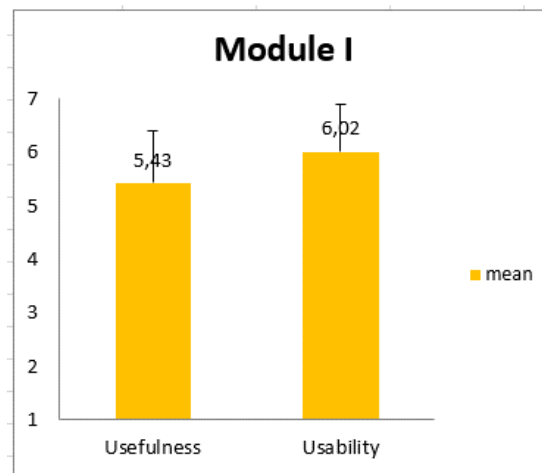
Gambar 4 Pekerjaan Responden

Analisis Hasil

Telah didapatkan rata-rata dari setiap variabel dan direpresentasikan dalam bentuk diagram untuk dianalisis.

1. Analisis Hasil Modul I

Modul I mengenai persepsi terhadap kualitas instrumen memiliki 2 variabel yaitu *Usefulness* dan *Usability*.

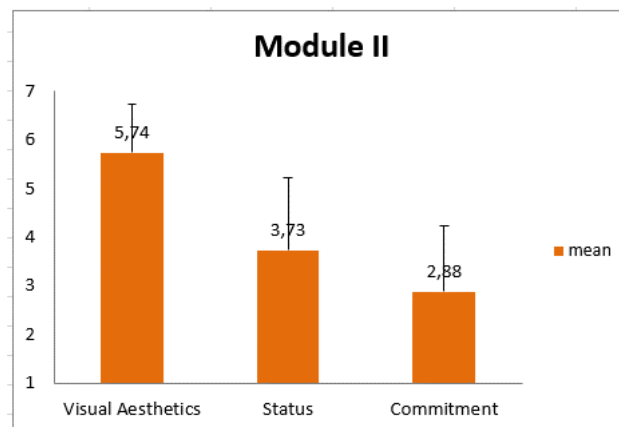


Gambar 5 Diagram Modul I

Dari hasil yang didapat di Gambar 5, *usability* menjadi variabel dengan nilai tertinggi yaitu sebesar 6,02. Hasil dari penilaian *usability* dapat dibilang memuaskan. Menurut nilai *usability* yang telah didapatkan, para pengguna setuju bahwa Disney+ Hotstar merupakan aplikasi yang mudah untuk digunakan juga mudah dipahami. Untuk variabel *usefulness* mendapatkan nilai sebesar 5,43. *Usefulness* merupakan variabel untuk melihat kegunaan dari aplikasi. Nilai yang didapatkan untuk *usefulness* lebih rendah daripada *usability*, tetapi 5,43 merupakan hasil yang lumayan dimana para pengguna menganggap aplikasi Disney+ Hotstar cukup berguna dan dapat mencapai tujuan pengguna.

2. Analisis Hasil Modul II

Modul II mengenai persepsi terhadap kualitas non-instrumen yang memiliki 3 variabel yaitu *Visual Aesthetics*, *Status*, dan *Commitment*.



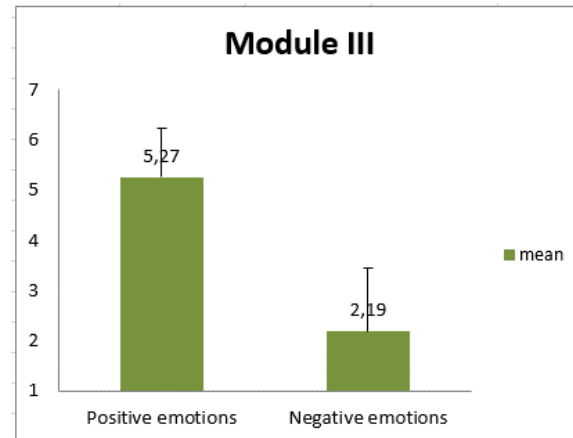
Gambar 6 Diagram Modul II

Dapat diamati dari gambar 6, variabel *visual aesthetics* mendapatkan nilai sebesar 5,74, ini memperlihatkan bahwa para pengguna merasa tampilan aplikasi Disney+ Hotstar cukup menarik dan bergaya. Untuk variabel *status*, mendapatkan nilai 3,73 yangmana pengguna merasa agak tidak setuju jika aplikasi Disney+

Hotstar dapat meningkatkan status pengguna menjadi dilihat berbeda. Sedangkan untuk variabel *commitment* mendapatkan nilai yang rendah yaitu sebesar 2,88. Ini menunjukkan bahwa para pengguna tidak bergantung dengan aplikasi Disney+ Hotstar.

3. Analisis Hasil Modul III

Modul III mengenai emosi mempunyai 2 variabel yaitu *Positive Emotions* juga *Negative Emotions*.

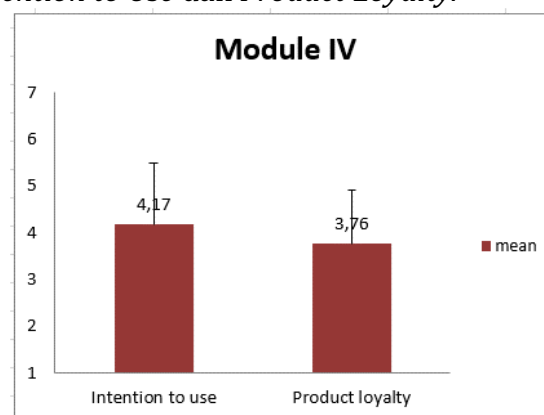


Gambar 7 Diagram Modul III

Berdasarkan hasil pada Gambar 7, variabel *positive emotions* memiliki nilai sebesar 5,27. Para pengguna memiliki respons emosi positif yang cukup tinggi. Saat menggunakan aplikasi Disney+ Hotstar, pengguna merasa cukup senang dan rileks. Sementara variabel *negative emotions* memiliki nilai 2,19, dimana para pengguna memiliki respons emosi negatif yang rendah pada aplikasi Disney+ Hotstar.

4. Analisis Hasil Modul IV

Modul IV mengenai konsekuensi atau efek nyata mempunyai 2 variabel yang mana adalah *Intention to Use* dan *Product Loyalty*.



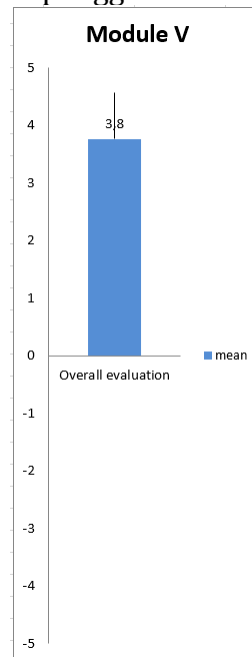
Gambar 8 Diagram Modul IV

Untuk modul keempat ini seperti pada Gambar 8, didapatkan nilai sebesar 4,17 untuk aspek *intention to use* ini mengemukakan bahwa para pengguna kurang

cukup memiliki kecenderungan untuk menggunakan aplikasi Disney+ Hotstar. Pada variabel *product loyalty* didapatkan nilai sebesar 3,76. Para pengguna kurang menunjukkan loyalitas dengan aplikasi Disney+ Hotstar.

5. Analisis Hasil Modul V

Modul V *Overall Evaluation* ini membahas pengalaman secara keseluruhan dengan aplikasi Disney+ dari para pengguna.



Gambar 9 Diagram Modul V

Terlihat pada Gambar 9, rata-rata nilai yang diberikan para pengguna untuk pengalaman pengguna secara keseluruhan yang mereka alami pada aplikasi Disney+ Hotstar adalah sebesar 3,8. Para pengguna merasa secara keseluruhan pengalamannya dengan aplikasi Disney+ Hotstar adalah cukup baik.

D. Simpulan

Berdasarkan penerapan dari metode meCUE 2.0 dalam mengevaluasi *user experience* aplikasi Disney+ Hotstar didapatkan bahwa aspek *usability* memiliki nilai tertinggi yaitu 6,02. Dapat disimpulkan aplikasi Disney+ Hotstar disetujui memiliki kemudahan untuk digunakan dan dipahami. Tetapi pengguna memiliki ketergantungan yang rendah dijelaskan dengan nilai aspek *commitment* yang rendah sebesar 2,88. Sedangkan nilai aspek lainnya yang didapatkan seperti *Usefulness* (5,43), *Visual Aesthetics* (5,74), *Status* (3,73), *Positive Emotions* (5,27), *Negative Emotions* (2,19), *Intention to Use* (4,17), *Product Loyalty* (3,76), juga *Overall Evaluation* (3,8).

Pada penelitian ini aplikasi Disney+ Hotstar memiliki beberapa aspek yang kurang dan memiliki peluang untuk ditingkatkan yaitu *commitment*, *status*, *product loyalty*, dan *intention to use*. Keempat aspek ini merupakan konsekuensi atau efek nyata dari penggunaan produk dan juga persepsi pengguna terhadap produk secara non-instrumental. Disarankan untuk dilakukan peningkatan pada ketergantungan, loyalitas, maupun kepercayaan pada aplikasi serta meningkatkan status dan

terutama komitmen pengguna terhadap aplikasi. Selain itu, meskipun nilai yang didapatkan pada respons emosi negatif telah rendah namun dapat pula ditingkatkan lagi agar semakin bagus, dan juga nilai evaluasi keseluruhan dari cukup baik menjadi lebih baik lagi.

E. Referensi

- [1] E. Prihantoro and A. A. Handayani, "Streaming Media Over The Top (OTT) di Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 20, no. 3, pp. 382–397, Dec. 2022.
- [2] M. Sindhu and C. Vani, "The OTT (Over the Top) Platforms and Movie Watching Experience of the Audience Introduction and Overview," *International Journal on Transformations of Media, Journalism & Mass Communication*, vol. 6, no. 2, pp. 27–35, 2021.
- [3] "Disney+ Hotstar," Play Store. Accessed: Jun. 30, 2023. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=in.startv.hotstar.dplus>
- [4] Ambiyar and Muharika, *Metodologi Penelitian Evaluasi Program*, 1st ed. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [5] S. Rasio Henim and R. Perdana Sari, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *Jurnal Komputer Terapan*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020.
- [6] E. B. Watulingas and D. Permana, "The Influence of User Interface, User Experience and Digital Marketing Toward Purchase Intention (Study in sejasa.com)," *International Humanities and Applied Science Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 35–39, Sep. 2020.
- [7] W. T. Nakamura, E. C. de Oliveira, E. H. T. de Oliveira, D. Redmiles, and T. Conte, "What factors affect the UX in mobile apps? A systematic mapping study on the analysis of app store reviews," *Journal of Systems and Software*, vol. 193, Nov. 2022.
- [8] R. Anjasmara, P. P. Hadi, H. Muslimah Az-Zahra, and S. H. Wijoyo, "Evaluasi User Experience Menggunakan meCUE Questionnaire (Studi Kasus Pada Aplikasi Traveloka Dan Pegipegi)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, pp. 2335–2343, 2019.
- [9] A. W. Saputra, "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Ovo dan LinkAja Menggunakan Metode MeCUE Questionnaire," Universitas Sriwijaya, 2022.
- [10] M. Minge and M. Thüring, "The MeCUE questionnaire (2.0): Meeting five basic requirements for lean and standardized UX assessment," in *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, Springer Verlag, 2018, pp. 451–469.
- [11] A. K. Darmawan, M. B. Setyawan, B. Bakir, M. Walid, M. A. Hamzah, and A. Asir, "Assessing and Enhancing an Existing User Experience (UX) of Smart Regency Mobile-Apps Service with meCUE 2.0 Framework," in *2021 9th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2021*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2021.
- [12] A. K. Darmawan, I. Arifin, and Anwari, "Exploring User Experience and User Interface of Indonesian e-Health PeduliLindungi Mobile-Apps with MeCUE 2.0

- Framework," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 12, no. 2, pp. 244–253, Jul. 2023.
- [13] Joosten, F. Halim, D. Evawani Sihombing, and Y. Lamtumiari Hutahaean, "Penerapan Metode meCUE 2.0 Dalam Mengukur Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi inDriver JITSi," *Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, vol. 4, no. 2, pp. 58–63, 2023.
- [14] Joosten, F. Halim, A. Myron, and F. T. H. Marpaung, "Penggunaan Metode meCUE 2.0 dalam Mengukur Pengalaman Pengguna pada Aplikasi "OYO"," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 2, Aug. 2023.
- [15] A. Kisnu Darmawan, M. Bhanu Setyawan, A. Fajaryanto Cobantoro, F. Masykur, A. Komarudin, and M. Waail Al Wajieh, "Adaptation of the meCUE 2.0 Version for User Experience(UX) Measurement Approach into Indonesian Context," in *2021 6th International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2021*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2021.
- [16] W. Helena, Sudarwati, and Istiqomah, "Analisis Kinerja Karyawan Bank Panin KCU Kota Surakarta," *Jurnal Ilmiah Edunomika*, vol. 04, no. 02, 2020.
- [17] S. Riyanto and A. Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*, 1st ed., vol. 1. Yogyakarta: Deepublish, 2020.