

Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Gebrila Permata Calista¹, M. Rudi Sanjaya^{2*}

09031382025145@student.unsri.ac.id¹, m.rudi.sjy@ilkom.unsri.ac.id²

^{1,2} Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

Informasi Artikel

Diterima : 2 Jul 2024
Direvisi : 2 Agu 2024
Disetujui : 29 Agu 2024

Kata Kunci

TIX ID, User Experience Questionnaire (UEQ), Aplikasi Mobile, User Experience, *E-ticket*

Abstrak

Di lingkungan saat ini, penggunaan aplikasi seluler sedang meningkat dan pengalaman pengguna adalah kunci keberhasilan aplikasi. Adapun tujuan penelitian adalah untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi TIX ID dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) di lingkungan kampus Fakultas Ilmu dan Teknologi Komputer Universitas Sriwijaya. Alasan umumnya mencakup konten usang, ukuran aplikasi berlebihan, dan kualitas buruk. Tujuan penelitian untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi TIX ID, pemahaman fitur aplikasi, dan kepuasan pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah pengukuran dengan menggunakan instrumen kepada mahasiswa Fasilkom Unsri. Analisis data pengguna aplikasi TIX ID menunjukkan bahwa meskipun aplikasi tersebut menerima ulasan positif untuk banyak fitur, masih ada ruang untuk perbaikan guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Untuk itu, guna hasil penelitian ini adalah dapat memberikan saran yang berguna untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan kesuksesan pada aplikasi TIX ID. Penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap perbaikan aplikasi TIX ID agar lebih memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna, serta meningkatkan kepuasan pengguna saat mengakses dan menggunakan aplikasi.

Keywords

TIX ID, User Experience Questionnaire (UEQ), Mobile Application, User Experience, *E-ticket*

Abstract

In today's environment, the use of mobile apps is on the rise and user experience is the key to an app's success. The aim of the research is to analyze the level of satisfaction of users of the TIX ID application using the User Experience Questionnaire (UEQ) method in the campus environment of the Faculty of Computer Science and Technology, Sriwijaya University. Common reasons include outdated content, excessive app size, and poor quality. The aim of the research is to determine the level of user satisfaction in using the TIX ID application, understanding of application features, and user satisfaction. The research method used was measurement using instruments for Fasilkom Unsri students. Analysis of TIX ID app user data shows that although the app received positive reviews for many features, there is still room for improvement to enhance the overall user experience. For this reason, the purpose of the results of this research is to provide useful suggestions for improving user experience and success in the TIX ID application. This research will contribute to improving the TIX ID application so that it better meets user needs and desires, as well as increasing user satisfaction when accessing and using the application.

A. Pendahuluan

Keadaan teknologi saat ini di tandai dengan kemajuan yang sangat pesat dan peningkatan kontak manusia-komputer. Perkembangan teknologi informasi memudahkan manusia dalam mengakses informasi secara cepat dan tepat[1]. Dengan memanfaatkan *smartphone*, Pengguna dapat langsung merasakan kemudahan pemesanan dan menyelesaikan transaksi dengan mudah menggunakan ponsel. Hal ini dapat menyebabkan peningkatan pendapatan, dan loyalitas pelanggan. *E-ticketing*, adalah salah satu penggunaan internet umum yang dilakukan para konsumen [1]. Hal ini memunculkan kebutuhan akan platform pemesanan tiket bioskop yang efisien dan mudah digunakan oleh pengguna. Salah satu *platform* yang populer saat ini adalah TIX ID.

Aplikasi TIX ID merupakan platform yang diluncurkan oleh PT yang menyediakan layanan pemesanan tiket film online atau e-tiket. Nusantara Elang Sejahtera sejak tanggal 21.3.2018[2]. Aplikasi mobile TIX ID, pengguna yang menyukai menonton film dapat dengan mudah melakukan pembelian tiket, melihat informasi tentang film yang sedang atau akan tayang, serta melakukan pemesanan tiket secara online secara praktis. Selain itu, TIX ID juga menyediakan opsi pemilihan kursi yang memungkinkan pengguna untuk memilih posisi duduk yang diinginkan dalam acara tertentu. [3] Aplikasi TIX ID sendiri memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan pembayaran [4]. Salah satu startup fintech indonesia, DANA bekerja sama dengan TIX ID dalam proses pembayarannya. Teknologi finansial atau fintech merupakan inovasi industri keuangan yang berupaya menyederhanakan transaksi keuangan bagi konsumen [5]. Aplikasi TIX ID dapat dengan mudah didapatkan melalui playstore dan appstore, Sehingga perlunya untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna salah satunya adalah pemesanan tiket secara online, sehingga diperlukan analisis tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi mobile TIX ID. Melalui inovasi dan pengembangan terus-menerus, TIX ID terus berupaya meningkatkan layanan dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam memperoleh tiket acara dengan cara yang praktis dan efisien. [6]

Tingkat keberhasilan penerapan TIX ID penting untuk diketahui dari sudut pandang pengguna bioskop biasa sebagai bagian dari analisis sistem yang berlangsung saat ini [7]. Karena begitu banyak orang menyukai film, semakin banyak bisnis yang mulai menawarkan tiket film online dengan cara yang mirip dengan TIX ID. Setiap aplikasi tentunya mempunyai keutamaan tersendiri sehingga TIX ID akan bersaing dengan berbagai platform e-tiket yang menawarkan kelebihan dan layanan yang beragam. Aplikasi yang sukses bukan hanya ditentukan oleh bagaimana suatu sistem itu dapat diproses dan menghasilkan informasi yang baik, tetapi juga tentang kepuasan pengguna terhadap kinerja yang dirasakan dari aplikasi tersebut.

Namun, masih ada sejumlah tantangan yang harus diatasi oleh pengguna TIX ID agar dapat menggunakannya secara efektif. Oleh karena itu, metode user experience questioner (UEQ) yang dapat menganalisis data tingkat kepuasan pengguna aplikasi TIX ID harus digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna TIX ID. Dilakukan analisis dengan metode UEQ untuk memastikan tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi TIX ID. Metode UEQ dipilih karena kemampuannya untuk mengukur pengalaman pengguna suatu aplikasi melalui

kuesioner yang terdiri dari 26 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam 6 skala pengukuran [11]. Keunggulan metode UEQ dibandingkan dengan metode pengukuran lainnya adalah kemudahannya dalam melakukan perhitungan dengan cepat dan menampilkan hasilnya secara menyeluruh [12].

B. Metode Penelitian

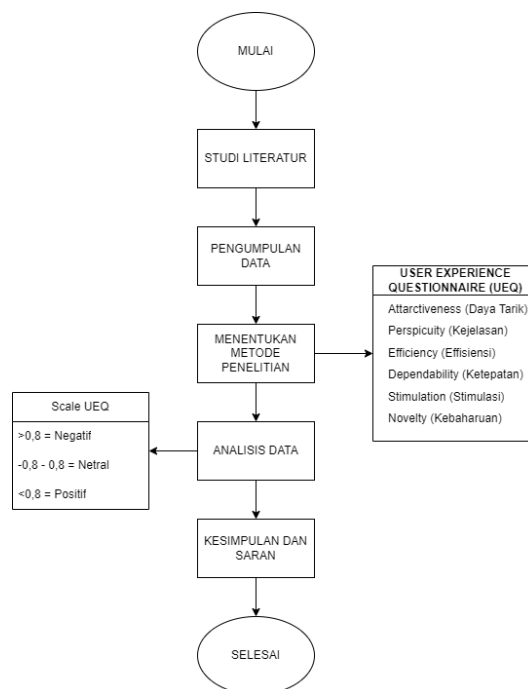
1. Jenis Penelitian

Ada dua kategori penelitian yang dilakukan untuk penelitian ini: penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Wawancara dan observasi akan digunakan untuk melakukan penelitian kualitatif [9]. Instrumen yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah angket atau bentuk yang menyerupai angket.

2. Lokasi Penelitian

Dilakukan di lingkungan kampus Universitas Sriwijaya Fakultas Ilmu Komputer dengan memanfaatkan media Google Formulir sebagai sarana untuk menyebarkan kuesioner.

3. Alur Penelitian



Gambar 1. Alur Penelitian

- Studi literatur = Dalam studi literatur, peneliti mencari dan memeriksa berbagai sumber-sumber akademis seperti jurnal, buku, artikel, dan dokumen lainnya yang relevan dengan topik penelitian tersebut..
- Pengumplan data = Data primer yang dikumpulkan langsung dari hasil kuesioner online yang dikirimkan melalui media Google Form merupakan bentuk data yang digunakan dalam penelitian ini.
- Adapun Metode yang digunakan pada penelitian ialah *user experience questionnaire* (UEQ).

Daya tarik, visibilitas, efisiensi, keandalan, stimulasi, dan kebaruan adalah enam faktor skala yang ditentukan oleh metode kuesioner pengalaman pengguna (UEQ). Metode UEQ terdiri dari total 26 pertanyaan [10]. Adapun 26 butir pertanyaan sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar Pertanyaan UEQ

Variabel	Indikator		Item
Attractiveness	<i>Annoying</i>	<i>Enjoyable</i>	ATT1
	<i>Good</i>	<i>Bad</i>	ATT2
	<i>Unlikable</i>	<i>Pleasing</i>	ATT3
	<i>Unpleasant</i>	<i>Pleasant</i>	ATT4
	<i>Attractive</i>	<i>Unattractive</i>	ATT5
	<i>Friendly</i>	<i>Unfriendly</i>	ATT6
Perspicuity	<i>Not Understandable</i>	<i>Understandable</i>	PER1
	<i>Easy To Learn</i>	<i>Difficult To Learn</i>	PER2
	<i>Complicated</i>	<i>Easy</i>	PER3
	<i>Clear</i>	<i>Confusing</i>	PER4
Efficiency	<i>Fast</i>	<i>Slow</i>	EFF1
	<i>Inefficient</i>	<i>Efficient</i>	EFF2
	<i>Impractical</i>	<i>Practical</i>	EFF3
	<i>Organized</i>	<i>Cluttered</i>	EFF4
Dependability	<i>Unpredictable</i>	<i>Predictable</i>	DEP1
	<i>Obstructive</i>	<i>Supportive</i>	DEP2
	<i>Secure</i>	<i>Not Secure</i>	DEP3
	<i>Meets Expectations</i>	<i>Does Not Meet Expectations</i>	DEP4
Stimulation	<i>Valuable</i>	<i>Inferior</i>	STI1
	<i>Boring</i>	<i>Exciting</i>	STI2
	<i>Not Interesting</i>	<i>Interesting</i>	STI3
	<i>Motivating</i>	<i>Demotivating</i>	STI4
Novelty	<i>Creative</i>	<i>Dull</i>	NOV1
	<i>Inventive</i>	<i>Conventional</i>	NOV2
	<i>Usual</i>	<i>Leading Edge</i>	NOV3
	<i>Conservative</i>	<i>Innovative</i>	NOV4

Tabel selanjutnya menggambarkan bagaimana skala nilai dari tabel 1 (yang berkisar antara 1 sampai 7) akan diubah menjadi rentang nilai -3 (sangat setuju dengan nilai negatif) hingga +3 (sangat setuju dengan nilai positif) [8] :

Tabel 2. Transformasi Data

No.	Skala	Transformasi
1.	7	+3
2.	6	+2
3.	5	+1
4.	4	0
5.	3	-1
6.	2	-2
7.	1	-3

- d. Analisis data = Metode kuesioner pengalaman pengguna (UEQ) sendiri menyediakan alat analisis data, UEQ Versi 12 dalam format excel, yang digunakan peneliti untuk menganalisis data. Dengan memasukkan informasi yang dikumpulkan dari survei.
- e. Kesimpulan dan Saran = Menarik kesimpulan dari data yang dikumpulkan untuk kuesioner pengalaman pengguna aplikasi TIX ID dan memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan pada setiap komponen kuesioner.

C. Hasil dan Pembahasan

Pengguna aplikasi TIX ID diberikan kuesioner online sebagai bagian dari proses pengumpulan data penelitian ini. Ada empat pertanyaan tentang informasi pribadi dan dua puluh enam pertanyaan tentang kuesioner pengalaman pengguna (UEQ) dalam kuesioner. Total 195 responden telah mengisi kuesioner tersebut. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan *Data Analysis Tools Version 12* UEQ yang tersedia di *website* resmi UEQ untuk melanjutkan analisis.

1. Analisis *Inconsistencies* Data

Analisis *Inconsistencies* Data ini dilakukan untuk memfilter data yang tidak konsisten karena pengisian kuesioner secara tidak serius atau acak oleh responden. Data yang terdeteksi memiliki *inconsistencies* (≥ 3) dalam jawaban responden akan dihapus atau dianggap tidak relevan. Berikut adalah hasil lembaran *inconsistencies* pada aplikasi TIX ID:

[illegible]

Gambar 2. Hasil Analisis *Inconsistencies* Data

Pada gambar 2, terlihat bahwa ada data yang tidak konsisten atau memiliki nilai ≥ 3 pada kuesioner aplikasi TIX ID yang telah terkumpul. *Inconsistency* data ini terjadi pada responden nomor 62, 63, 64, 65, 66, 98, 99, 100, 101, 102, 132, 133, 138, 142, 143, 155, 156, 160, 161, dan 162. Setelah menghapus data yang memiliki *inconsistencies* atau nilai ≥ 3 , jumlah data responden dalam kuesioner aplikasi TIX ID menjadi 174. Berikut adalah data yang telah diperbarui:

[illegible]

2. Analisis Statistik Deskriptif

Saat mendeskripsikan data yang dikumpulkan, analisis statistik deskriptif

© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd

panah hijau dan terjadi bila nilai rata-rata kuesioner melebihi 0,8. Analysis Tools Version 12 UEQ akan digunakan untuk mengolah data sebelum dianalisis.

Tabel 3. Mean Pada UEQ

Nilai Mean	Keterangan
>0,8	Positif
-0,8 – 0,8	Netral
<0,8	Negatif

4. Nilai UX Pada Aplikasi TIX ID

Tabel 4. Nilai Mean Aplikasi TIX ID

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	1,258	0,38
Perspicuity	1,927	0,78
Efficiency	2,096	0,88
Dependability	1,636	0,62
Stimulation	-0,001	0,26
Novelty	1,708	1,00

Skala UEQ aplikasi TIX ID menunjukkan evaluasi positif pada atribut daya tarik, visibilitas, efisiensi, keandalan, dan inovasi dengan nilai rata-rata >0,8 berdasarkan hasil nilai rata-rata pada grafik. Panah hijau menunjukkan kualitas-kualitas ini. Dengan skor rata-rata kurang dari -0,8 maka aspek stimulasi dinilai negatif dan ditandai dengan panah kuning. Silakan lihat gambar di bawah ini untuk informasi nilai rata-rata setiap item UEQ dari data kuesioner aplikasi TIX ID.

Tabel 5. Mean Item Skala UEQ Aplikasi TIX ID

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	-1,6	1,7	1,3	174	Annoying	Enjoyable	Attractiveness
2	1,9	1,8	1,3	174	Not understandable	Understandable	Perspicuity
3	1,6	1,0	1,0	174	Creative	Dull	Novelty
4	2,1	1,2	1,1	174	Easy to learn	Difficult to learn	Perspicuity
5	-1,6	1,7	1,3	174	Valuable	Inferior	Stimulation
6	-1,0	0,9	0,9	174	Boring	Exciting	Stimulation
7	1,7	1,1	1,0	174	Not interesting	Interesting	Stimulation
8	1,3	1,1	1,1	174	Unpredictable	Predictable	Dependability
9	2,1	1,6	1,3	174	Fast	Slow	Efficiency
10	2,0	1,2	1,1	174	Inventive	Conventional	Novelty
11	1,5	0,9	1,0	174	Obstructive	Supportive	Dependability
12	2,2	0,9	0,9	174	Good	Bad	Attractiveness
13	1,7	1,1	1,0	174	Complicated	Easy	Perspicuity
14	1,4	0,7	0,9	174	Unlikable	Pleasing	Attractiveness
15	1,6	2,4	1,5	174	Usual	Leading edge	Novelty
16	1,7	1,0	1,0	174	Unpleasant	Pleasant	Attractiveness
17	2,1	1,6	1,3	174	Secure	Not secure	Dependability
18	0,9	1,2	1,1	174	Motivating	Demotivating	Stimulation
19	1,6	0,9	0,9	174	Meets expectations	Does not meet expectations	Dependability

20	2,0	1,1	1,1	174	<i>Inefficient</i>	<i>Efficient</i>	<i>Efficiency</i>
21	2,1	1,2	1,1	174	<i>Clear</i>	<i>Confusing</i>	<i>Perspiciuity</i>
22	2,2	1,1	1,1	174	<i>Impractical</i>	<i>Practical</i>	<i>Efficiency</i>
23	2,1	1,0	1,0	174	<i>Organized</i>	<i>Cluttered</i>	<i>Efficiency</i>
24	1,6	1,1	1,0	174	<i>Attractive</i>	<i>Unattractive</i>	<i>Attractiveness</i>
25	2,3	1,2	1,1	174	<i>Friendly</i>	<i>Unfriendly</i>	<i>Attractiveness</i>
26	1,6	1,7	1,3	174	<i>Conservative</i>	<i>Innovative</i>	<i>Novelty</i>

Berikut ini adalah penjelasan untuk setiap aspek dari skala *user experience questionnaire* (UEQ):

1. Skala *Attractiveness*

Tabel 6. Nilai Skala *Attractiveness* Aplikasi TIX ID

Item	Indikator		Rata - Rata	Keterangan
ATT1	<i>Annoying</i>	<i>Enjoyable</i>	-1,6	Negatif
ATT2	<i>Good</i>	<i>Bad</i>	2,2	Positif
ATT3	<i>Unlikable</i>	<i>Pleasing</i>	1,4	Positif
ATT4	<i>Unpleasent</i>	<i>Pleasant</i>	1,7	Positif
ATT5	<i>Attractive</i>	<i>Unattractive</i>	-1,6	Negatif
ATT6	<i>Friendly</i>	<i>Unfriendly</i>	2,2	Positif

Skala daya tarik merupakan seberapa besar mereka menyukai atau tidak menyukai produk yang mereka gunakan, serta seberapa puas mereka dengan tampilannya, dinyatakan dalam skala daya tarik. Setiap indikasi pada skala daya tarik memperoleh informasi positif sesuai tabel 4, sedangkan dua indikator memperoleh informasi negatif.

2. Skala *Perspiciuity*

Tabel 7. Nilai Skala *Perspiciuity* Aplikasi TIX ID

Item	Indikator		Rata - Rata	Keterangan
PER1	<i>Not Understandable</i>	<i>Understandable</i>	1,9	Positif
PER2	<i>Easy To Learn</i>	<i>Difficult To Learn</i>	2,1	Positif
PER3	<i>Complicated</i>	<i>Easy</i>	1,7	Positif
PER4	<i>Clear</i>	<i>Confusing</i>	2,1	Positif

Skala keterlihatan mengukur sejauh mana pengguna memahami dan menyesuaikan diri dengan program. Tabel 5 menunjukkan bahwa seluruh indikator pada skala persepsi memiliki data yang baik.

3. Skala *Efficiency*

Tabel 8. Nilai Skala *Efficiency* Aplikasi TIX ID

Item	Indikator		Rata - Rata	Keterangan
EFF1	<i>Fast</i>	<i>Slow</i>	2,1	Positif

EFF2	<i>Inefficient</i>	<i>Efficient</i>	2,0	Positif
EFF3	<i>Impractical</i>	<i>Practical</i>	2,2	Positif
EFF4	<i>Organized</i>	<i>Cluttered</i>	2,1	Positif

Pengguna menilai seberapa baik produk membantu mereka melakukan aktivitas dengan cepat dan efektif menggunakan skala efisiensi. Tabel 6 menunjukkan bahwa informasi yang baik diterima oleh setiap indikasi pada skala efisiensi.

4. Skala *Dependability*

Tabel 9. Nilai Skala *Dependability* Aplikasi TIX ID

Item	Indikator		Rata - Rata	Keterangan
DEP1	<i>Unpredictable</i>	<i>Predictable</i>	1,3	Positif
DEP2	<i>Obstructive</i>	<i>Supportive</i>	1,5	Positif
DEP3	<i>Secure</i>	<i>Not Secure</i>	2,1	Positif
DEP4	<i>Meets Expectations</i>	<i>Does Not Meet Expectations</i>	1,6	Positif

Skala ketergantungan mewakili evaluasi pengguna terhadap keamanan produk yang digunakan dan ketepatan interaksinya dengan produk tersebut. Tabel 7 menunjukkan bahwa seluruh indikator skala ketergantungan diberi peringkat baik.

5. Skala *Stimulation*

Tabel 10. Nilai Skala *Stimulation* Aplikasi TIX ID

Item	Indikator		Rata - Rata	Keterangan
STI1	<i>Valuable</i>	<i>Inferior</i>	-1,6	Negatif
STI2	<i>Boring</i>	<i>Exciting</i>	-1,0	Negatif
STI3	<i>Not Interesting</i>	<i>Interesting</i>	1,7	Positif
STI4	<i>Motivating</i>	<i>Demotivating</i>	0,9	Positif

Skala stimulasi mengumpulkan umpan balik dari konsumen mengenai seberapa terlibat atau bosannya mereka terhadap produk dan seberapa besar hal tersebut dapat mendorong mereka untuk lebih memanfaatkannya. Tabel 8 menunjukkan bahwa dua indikator skala stimulasi menerima informasi yang kurang baik.

6. Aspek *Novelty* (Kebaharuan)

Tabel 11. Nilai *Mean* Skala *Novelty* Aplikasi TIX ID

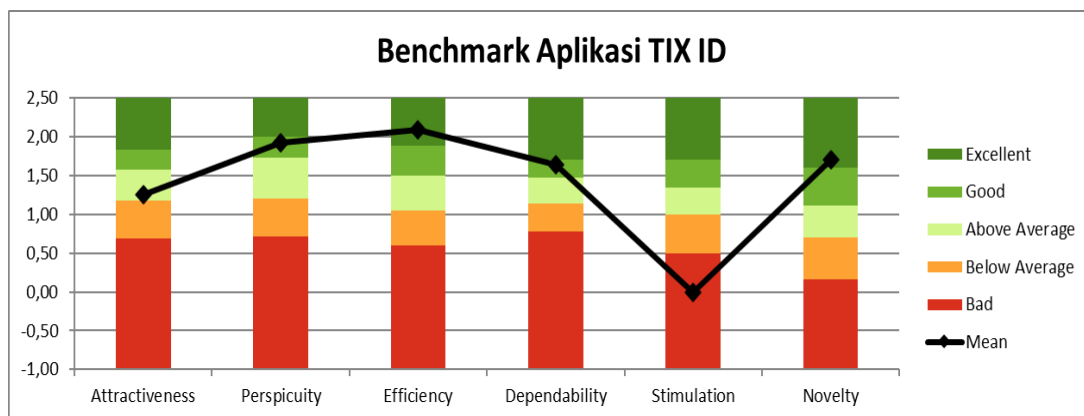
Item	Indikator		Rata - Rata	Keterangan
NOV1	<i>Creative</i>	<i>Dull</i>	1,6	Positif
NOV2	<i>Inventive</i>	<i>Conventional</i>	2,0	Positif
NOV3	<i>Usual</i>	<i>Leading Edge</i>	1,6	Positif
NOV4	<i>Conservative</i>	<i>Innovative</i>	1,6	Positif

Skala kebaruan memungkinkan pengguna menilai seberapa kreatif dan orisinal suatu produk, berdasarkan pandangan mereka terhadap suatu produk. Tabel 9

menunjukkan bahwa informasi positif diterima oleh setiap indikator pada skala kebaruan.

4. Benchmark Pada Aplikasi TIX ID

Nilai rata-rata atau mean setiap variabel dihitung dan kemudian dibandingkan menggunakan prosedur benchmarking. Tolok ukur ini berupaya menguji kualitas relatif fitur aplikasi TIX ID dibandingkan dengan solusi serupa lainnya. Untuk meningkatkan kebahagiaan pengguna, pendekatan ini membantu mengidentifikasi area yang perlu ditangani atau ditingkatkan. Berikut hasil benchmark UEQ alat analisis data versi 12 yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Benchmark Aplikasi TIX ID

Berdasarkan hasil benchmark pada gambar di atas, diketahui bahwa aplikasi TIX ID mendapat skor lebih tinggi dari rata-rata pada skala daya tarik (1,26), skala keterlihatan (1,86), dan skor sangat tinggi pada skala efisiensi (2,10). Pada skala ketergantungan mendapat skor bagus (1,64), skala stimulasi skor buruk (0,00) dan skala kebaruan mendapat skor sangat bagus dengan nilai 1,71.

5. Rekomendasi Perbaikan

Berikut perbaikan yang peneliti berikan berdasarkan evaluasinya terhadap pengalaman pengguna aplikasi TIX ID menggunakan kuesioner pengalaman pengguna (UEQ):

Pada skala *attractiveness* dan *stimulation*, masih terdapat indikator yang menerima keterangan negatif. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan peningkatan pada antarmuka pengguna serta penambahan fitur-fitur baru yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan ketertarikan pengguna.

D. Simpulan

174 responden dinilai menggunakan karakteristik untuk mengukur keseluruhan pengalaman mereka dengan aplikasi TIX ID melalui penggunaan kuesioner pengalaman pengguna (UEQ). Kesimpulan ini didasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data, diketahui bahwa beberapa skala pada Aplikasi TIX ID menerima evaluasi positif, yaitu skala *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, dan *novelty*. Namun, terdapat dua skala yang pada indikatornya menerima keterangan negatif, yaitu skala *attractiveness* dan *stimulation*.

Skala efisiensi dengan nilai rata-rata sebesar 2,10 mendapat penilaian sangat baik, sedangkan skala daya tarik dan visibilitas memiliki nilai rata-rata masing-masing sebesar 1,26 dan 1,93, berdasarkan tolak ukur yang diperoleh dari setiap skala kuesioner pengalaman pengguna (UEQ) menggunakan Alat Analisis Data Versi 12 UEQ. Nilainya tinggi pada skala kebaruan dengan skor rata-rata 1,71, buruk pada skala stimulasi dengan skor rata-rata 0,00, dan baik pada skala ketergantungan dengan skor rata-rata 1,64.

E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih semua pihak-pihak yang telah terlibat dan memberikan dukungan pada penelitian ini.

F. Referensi

- [1] M. R. S. Sanjaya, A. Saputra, and D. Kurniawan, "Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website," *Jurnal Komputer Terapan*, vol. 7, no. 1, 2021, doi: 10.35143/jkt.v7i1.4578.
- [1] M. Tuti and S. Jihan, "Penggunaan TID-ID untuk Menonton di Sinema XXI pada Masa Pandemi Covid-19," *JKBM (Jurnal Konsep Bisnis Dan Manajemen)*, vol. 7, no. 2, pp. 215–226, May 2021, doi: 10.31289/jkbm.v7i2.5255.
- [2] D. Yolania and A. D. Indriyanti, "Evaluasi User Experience Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *JEISBI: Volume 02 Number 03, 2021*, vol. 2, no. 3, pp. 8–13, Jul. 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/41004/35398>
- [3] M. Damayanti, "Evaluasi penggunaan aplikasi TIX ID dengan menggunakan metode usability testing," *Computatio*, vol. 8, no. 1, pp. 38–49, Apr. 2024, doi: 10.24912/computatio.v8i1.24432.
- [4] N. Fadhillah and S. H. Quranisari, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi M-Tix Dan Tix Id Dalam Pembelian Tiket Bioskop Di Kalangan Mahasiswa," *Transekonomika*, vol. 2, no. 5, pp. 153–162, Jun. 2022, doi: 10.55047/transekonomika.v2i5.178.
- [5] S. N. Faizani and A. D. Indriyanti, "Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OV)," *JEISBI: Volume 02 Number 02, 2021*, vol. 2, no. 2, pp. 85–93, May 2021, [Online].
- [6] K. Hamid et al., "Usability Evaluation of Mobile Banking Applications in Digital Business as Emerging Economy", *IJCSNS International Journal of Computer Science and Network Security*, vol. 22, no. 2, pp. 250–260, Feb. 2022.
- [7] Andika Alif Kurniawan, "Analisis Kesuksesan Aplikasi Mobile Tix Id Berdasarkan Perspektif Pengguna Di Kota Surabaya Menggunakan Model Delone And McLean," Tugas Akhir, Universitas Dinamika, 2022.
- [8] M. A. Fadillah, A. Yunus, and A. E. Budianto, "Analisis User Experience Pada Augmented Reality Organology Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *JATI*, vol. 6, no. 2, pp. 512–518, Aug. 2022, doi: 10.36040/jati.v6i2.4888.

- [9] M. Rohandi, "An User experience analysis of UNG E-Learning using User Experience Questionnaire tool," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research/Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Jan. 2022, doi: 10.2991/assehr.k.220402.037.
- [10] L. Maharani, "Systematic Literature Review: Evaluate User Experience On the Ticket Booking Application," Jun. 2021.
- [11] Kharis, P. I. Santosa, and W. W. Winarno, "Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *CITEE*, pp. 1–7, 2019.
- [12] Pangestu, K. K., Suryanto, T. L. M., & Pratama, A. (2023). User Experience Questionnaire (UEQ) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Universitas Pembangunan Nasional (UPN). *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 7(2), 442-451.