

EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI MAXIM MOBILE MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE* *QUESTIONNAIRE*

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:



JEKI HARYA PERMANA
12050310352



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU

2025

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI MAXIM
MOBILE MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE*
*QUESTIONNAIRE***

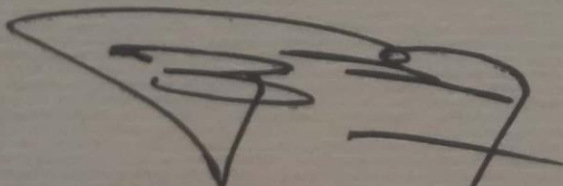
TUGAS AKHIR

Oleh:

JEKI HARYA PERMANA
12050310352

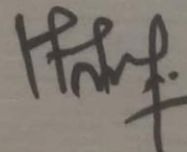
Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 16 Januari 2025

Ketua Program Studi



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

Pembimbing



Megawati, S.Kom., MT.
NIP. 198305012023212029

LEMBAR PENGESAHAN

EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI MAXIM MOBILE MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE* *QUESTIONNAIRE*

TUGAS AKHIR

Oleh:

JEKI HARYA PERMANA
12050310352

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 08 Januari 2025

Pekanbaru, 16 Januari 2025

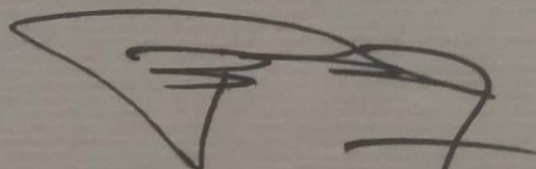
Mengesahkan,



Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 196403011992031003

Ketua Program Studi



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198307162011011008

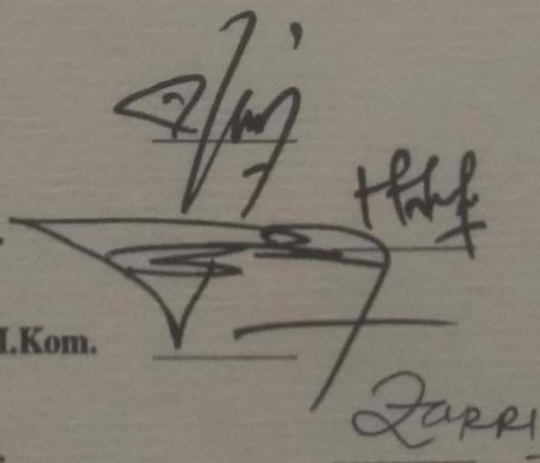
DEWAN PENGUJI:

Ketua : Arif Marsal, Lc., MA.

Sekretaris : Megawati, S.Kom., MT.

Anggota 1 : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2 : Zarnelly, S.Kom., M.Sc.



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Jeki Harya Permana

Nim : 12050310352

Tempat/Tgl.Lahir : Pekanbaru, 12 Juni 2000

Fakultas/Pascasarjana : Sains Dan Teknologi

Prodi : Sistem Informasi

Judul Disertai/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* :

Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Maxim Mobile Menggunakan User Experience Questionnaire.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 17 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



JEKI HARYA PERMANA

NIM. 12050310352

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada peneliti. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin peneliti dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman, dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 16 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,

JEKI HARYA PERMANA
NIM. 12050310352

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta 'ala sebagai bentuk rasa syukur atas segala nikmat yang telah diberikan tanpa ada kekurangan sedikitpun. Shalawat beserta salam tak lupa pula kita ucapkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam dengan mengucapkan Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad. Semoga kita semua selalu senantiasa mendapat syafa'at-Nya di dunia maupun di akhirat, Aamiin Ya Rabbal'alamiin.

Dengan penuh rasa hormat dan cinta, peneliti mempersembahkan Tugas Akhir yang telah diselesaikan ini kepada Ibunda Yuliar tercinta dan Bapak Bahar yang selalu memberikan inspirasi, kekuatan, motivasi, serta dukungan semangat. Berkat do'a dan kasih sayangmu, anakmu telah berhasil memperoleh gelar sarjana seperti yang engkau harapkan. Untuk itu, saya anakmu ini selalu mendo'akan yang terbaik dan bahagia dunia akhirat serta diberikan tempat istimewa di sisi-Nya kelak sehingga kita bisa berkumpul kembali bersama-sama di Jannah-Nya.

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang mendalam juga kepada Dosen Pembimbing peneliti yaitu Ibu Megawati, S.Kom., MT yang dengan sabar memberikan masukan, arahan, ilmu yang berharga, dan bersedia menyempatkan waktu untuk mengajari dan membimbing peneliti dalam semua hal proses penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tidak lupa pula peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Sistem Informasi yang telah mewariskan ilmu, memberikan motivasi, dan arahan untuk menyelesaikan studi di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Terima kasih untuk sahabat terdekat seperjuangan yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu bersama kalian masa perkuliahan menjadi lebih bermakna. Semoga dimasa mendatang kita dapat bertemu lagi dalam keadaan yang lebih baik.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, bersyukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. *Shalawat* serta salam kita ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'Ala Sayyidina Muhammad Wa'Ala Ali Sayyidina Muhammad*. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pada penulisan Tugas Akhir ini terdapat beberapa pihak yang sudah berkontribusi dan mendukung peneliti baik berupa materi, moril, dan motivasi. Peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus Penguji I Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu, memberikan kritik, serta saran dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi.
6. Ibu Megawati, S.Kom., MT sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir peneliti yang telah berkenan membimbing, mengarahkan, serta memberi kemudahan peneliti dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom., M.Sc sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberikan arahan, serta perhatian kepada peneliti.
8. Bapak Arif Marsal, Lc., MA sebagai Ketua Sidang peneliti yang telah memberikan arahan, masukan, nasihat, serta motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
9. Ibu Zarnelly, S.Kom., M.Sc sebagai Penguji II Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu, memberikan kritik, serta saran dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada peneliti. Semoga ilmu yang diberikan dapat peneliti amalkan dan menjadi amal *jariyah*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

11. Ibunda tercinta Yuliar dan Bapak Bahar yang tanpa lelah selalu memberikan semangat, dukungan, serta do'a terbaiknya, dan selalu menjadi motivasi peneliti dalam menyelesaikan Strata Satu (S1) ini. Terima kasih atas segala keringat, jerih payah pengorbanan, dan kerja keras yang telah kalian berikan dengan penuh keikhlasan demi menuju kesuksesan anakmu ini. Semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* selalu menjaga dan melindungi ibu dan bapak dimanapun kalian berada.
12. Abang Peneliti Koko Dan Dino terima kasih telah memberikan perhatian, kasih sayang, semangat, dan dukungan.
13. Sahabat-sahabat terbaik peneliti yaitu Faldo, Iqbal, Ahmad Iqbal, Betra, Tio, Fikri, Agus, dan Najim.
14. Teman-teman seperjuangan peneliti yaitu Danil Risaldi dan Dzaki Anza.
15. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu yang terlibat dalam perjuangan penyelesaian pendidikan Strata Satu (S1) yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat kepada peneliti baik dalam pengumpulan data maupun penyusunan Tugas Akhir ini.

Semoga segala do'a dan dorongan yang telah diberikan selama ini menjadi amal kebajikan dan mendapat balasan setimpal dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*. Peneliti menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini yang dapat dikirim melalui *e-mail* 12050310352@students.uin-suska.ac.id. Semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 16 Januari 2025

Peneliti,

JEKI HARYA PERMANA
NIM. 12050310352

UIN SUSKA RIAU



ISSN : 2540-8984

Letter of Acceptance

Tulungagung, 26 Juli 2024

No. : 047/JIPI.PTI.UBHI/X.II/IV/2024

Lm : -

Hal : Penerimaan artikel JIPI Vol. 10 No.2 2025

Kepada

Jeki Harya Permana, Megawati, Eki Saputra, Zarnelly, Arif Marsal

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini, redaksi Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JIPI) Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Bhinneka PGRI menginformasikan kepada Bapak/Ibu bahwa naskah dengan judul : "**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MAXIM MOBILE MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**" telah diterima untuk diterbitkan pada Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JIPI) Vol.10 No.2 2025.

Kami mengucapkan terima kasih dan selamat atas diterimanya artikel tersebut. Kami juga mengharapkan artikel – artikel berikutnya untuk diterbitkan pada JIPI

Demikian surat kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan ucapan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ketua Redaksi
Fahrur Rozi, M.Kom.

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Universitas Bhinneka PGRI
Jl. Mayor Sujadi Tim. No. 24 Plosokandang
Tulungagung, Jawa Timur 66229
E-mail : jipistkippti@gmail.com



EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MAXIM MOBILE MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

Jeki Harya Permana*¹⁾, Megawati²⁾, Eki Saputra³⁾, Zarnelly⁴⁾, Arif Marsal⁵⁾

1. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Pekanbaru, Riau
2. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Pekanbaru, Riau
3. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Pekanbaru, Riau
4. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Pekanbaru, Riau

Article Info

Kata Kunci: kepuasan pengguna; pengalaman pengguna; aplikasi maxim; User Experience Questionnaire (UEQ); Metode survei; Rumus Lemeshow; Rekomendasi peningkatan.

Keywords: user satisfaction; user experience; maxim application; User Experience Questionnaire (UEQ); Survey method; Lemeshow formula; Improvement recommendation.

Article history:

Received DD MM YY

Revised DD MM YY

Accepted DD MM YY

Available online MM DD 2025

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jupi.v4i1.781>

* Corresponding author.

Corresponding Author

E-mail address:

12050310352@students.uin-suska.ac.id

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi Maxim Ojek dan Transportasi serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Maxim menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei menggunakan kuesioner UEQ. Subjek penelitian adalah mahasiswa pengguna aplikasi Maxim di Pekanbaru dengan rentang usia 20-23 tahun. Karena populasi pengguna tidak diketahui, penentuan sampel menggunakan rumus Lemeshow. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada 100 responden dan dianalisis menggunakan alat analisis data UEQ. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna memberikan nilai positif untuk sebagian besar variabel, seperti daya tarik (1.34), kejelasan (1.18), efisiensi (0.97), dan ketepatan (1.19). Namun, variabel kebaruan menerima skor yang lebih rendah dengan nilai 0.43. Diperlukan perbaikan pada aspek kebaruan dan akurasi lokasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi Maxim. Studi ini memberikan wawasan tentang kepuasan pengguna dan menawarkan ide untuk mengoptimalkan aplikasi.

ABSTRACT

This study aims to measure the level of satisfaction of Maxim Ojek and Transportation app users and provide recommendations to improve user experience. This study aims to evaluate the user experience of the Maxim application using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. This research uses a quantitative approach with a survey method using the UEQ questionnaire. The research subjects were college students using the Maxim application in Pekanbaru with an age range of 20-23 years. Because the user population is unknown, the sample determination uses the Lemeshow formula. Data were collected through questionnaires distributed to 100 respondents and analyzed using the UEQ data analysis tool. The results showed that users gave positive scores for most variables, such as attractiveness (1.34), clarity (1.18), efficiency (0.97), and accuracy (1.19). However, the novelty variable received a lower score of 0.43. Improvements are needed in the aspects of novelty and location accuracy to enhance the user experience of the Maxim app. This study provides insights into user satisfaction and offers ideas for optimizing the app.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kesuksesan sebuah aplikasi tidak hanya bergantung pada fungsinya, tetapi juga pada Pengalaman Pengguna (UX) yang ditawarkannya. Aplikasi Maxim, platform digital terkemuka yang menyediakan layanan transportasi online, pengiriman barang, dan makanan, dengan lebih dari 10 juta pengguna dan rating 4,8, memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat modern. UX, yang mempelajari perilaku dan kepuasan pengguna, merupakan aspek krusial dalam pengembangan aplikasi. Pengujian UX yang efektif mencakup evaluasi terhadap efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna, yang tidak hanya bergantung pada antarmuka pengguna, tetapi juga pada berbagai elemen lain seperti kemudahan navigasi, alur informasi yang jelas, dan desain yang menarik. Pengalaman pengguna yang baik tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga berdampak positif pada citra aplikasi dan bisnis. Sebuah aplikasi dengan UX yang baik dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat, mendorong loyalitas pengguna, dan bahkan mendukung prinsip good governance dengan memenuhi kriteria transparansi, akuntabilitas, efektivitas, dan efisiensi. Meskipun aplikasi Maxim menawarkan harga yang murah dan kemudahan akses, aplikasi ini mendapatkan banyak ulasan negatif di Play Store. Ulasan-ulasan ini umumnya berfokus pada kurangnya fitur inovatif, antarmuka yang membingungkan, dan proses pemesanan yang rumit. Hal ini menunjukkan adanya potensi masalah dalam UX aplikasi Maxim yang perlu dievaluasi dan diperbaiki. Penelitian tentang UX pada aplikasi transportasi online umumnya berfokus pada aspek-aspek seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Namun, penelitian yang secara spesifik membahas aspek kebaruan dan potensinya untuk meningkatkan kepuasan pengguna masih minim, terutama dalam konteks aplikasi Maxim yang mendapatkan banyak keluhan terkait kurangnya fitur inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi UX pada aplikasi Maxim dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ adalah alat yang dirancang untuk mengukur UX secara komprehensif, termasuk aspek kebaruan, dan telah terbukti reliabel dan valid untuk mengevaluasi aplikasi mobile. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat tentang tingkat kepuasan pengguna terhadap UX pada aplikasi Maxim. Informasi ini dapat digunakan untuk memberikan rekomendasi kepada pengembang aplikasi Maxim untuk meningkatkan UX dan meningkatkan kepuasan pengguna, sehingga aplikasi Maxim dapat menjadi platform yang lebih bermanfaat dan menyenangkan bagi penggunanya.

II. TINJAUAN PUSTAKA.

A. User Experience

Eksperimen pengguna, juga dikenal sebagai user experience, sangat penting dalam menentukan apakah kebutuhan pengguna telah terpenuhi. Dalam penelitian ini, kuesioner pengguna (UEQ)[1] digunakan untuk mengukur pengalaman konsumen[2]. UEQ adalah instrumen yang sederhana dan efektif untuk mengevaluasi UX, yang mencakup enam elemen utama: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan[3]. Survei terdiri tujuh pertanyaan yang mencakup dua puluh enam komponen dengan tujuh opsi jawaban. Menurut ISO 9241-210 (2010), UX mengevaluasi tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna dengan layanan, sistem, dan produk berdasarkan aspek seperti tampilan, kemudahan akses, dan kinerja antarmuka, serta dibantu oleh pengalaman sebelumnya. UX mencakup Emosi, keyakinan, keinginan, persepsi, reaksi fisik, psikologis, perilaku dan hasil yang dialami konsumen selama dan setelah menggunakan produk. Guo Frank (2012) menyatakan bahwa pengalaman pengguna yang baik harus memiliki empat komponen utama: kemudahan, nilai, adopsi, dan keinginan[4]. Kemudahan terkait dengan seberapa mudah pengguna dapat menggunakan produk, nilai berkaitan dengan manfaat yang diperoleh pengguna[5], adopsi mengacu pada seberapa cepat pengguna menerima dan mulai menggunakan produk, dan keinginan menggambarkan seberapa kuat ketertarikan pengguna[6] untuk terus menggunakan produk tersebut. Secara umum, Persepsi, kesan, dan tanggapan pengguna adalah bagian dari pengalaman pengguna (UX) yang dihasilkan dari interaksi[7] mereka dengan suatu sistem, produk, atau layanan. Tanggapan ini mencakup kualitas produk interaktif yang pragmatis dan hedonis, seperti kemudahan penggunaan[8], efektivitas, dan kepuasan yang diperoleh[9] dari penggunaan produk. Produk yang baik harus[10] memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan.

B. Maxim

Di era smartphone dan internet, mobilitas yang tinggi menjadi kebutuhan utama[11]. Hal ini didorong oleh banyaknya perusahaan[12] yang menawarkan layanan transportasi online[13], yang tidak hanya mengurangi kemacetan tetapi juga menawarkan solusi cepat dan mudah untuk mencapai lokasi yang sulit dijangkau oleh

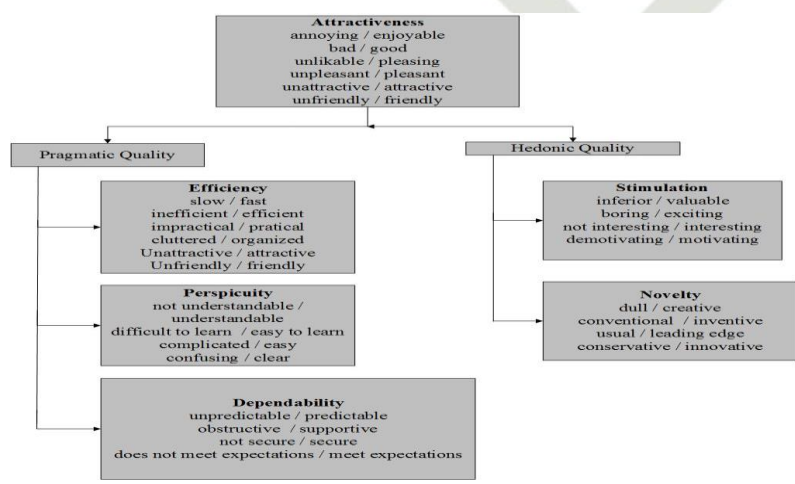
transportasi konvensional. Sektor transportasi sangat penting bagi masyarakat Indonesia, khususnya dengan perkembangan zaman yang pesat di bidang pendidikan, ekonomi, dan teknologi. Transportasi memegang peranan penting dalam menjaga keterhubungan antarwilayah, baik di dalam negeri maupun lintas negara. Definisi transportasi mencakup aktivitas transfer [14] orang atau barang, yang merupakan elemen esensial dalam kehidupan sehari-hari dan industri manusia. Teknologi dan industri menganggap transportasi sebagai salah satu aspek krusial, dengan jaringan internet yang mempercepat komunikasi dan memperkuat peran transportasi dalam menghubungkan manusia dan materi. Bisnis sarana pengangkutan di Indonesia terus tumbuh bersamaan dengan kemajuan teknologi. Layanan pengangkutan [15] kini sepenuhnya dilakukan secara online, termasuk pemesanan dan pembayaran dan penilaian layanan. Perusahaan seperti Maxim memanfaatkan teknologi untuk memudahkan rutinitas sehari-hari pelanggannya, dengan menyediakan layanan pemesanan mobil atau sepeda motor melalui aplikasi seluler untuk berbagai keperluan [16]. Transportasi daring seperti Maxim telah menjadi tren signifikan, memberikan alternatif yang lebih nyaman dan praktis dibandingkan taksi konvensional atau angkutan umum. Namun, meski Maxim memiliki berbagai keunggulan, terdapat beberapa kekurangan yang dilaporkan oleh pengguna. Beberapa di antaranya adalah tampilan aplikasi [17] yang kurang menarik dan membingungkan, jumlah mitra pengemudi dan mitra Food&Shop yang terbatas, pemetaan yang belum terupdate dan tidak akurat, serta sedikitnya [18] promo yang tersedia. Aplikasi terpisah untuk pengemudi, biaya tambahan untuk menunggu, ketidakramahan beberapa pengemudi, kurangnya kepopuleran [19] di Indonesia, jumlah layanan yang terbatas, dan ketiadaan fitur pembayaran non-tunai juga menjadi keluhan. Pengguna juga menyebutkan ketidaknyamanan terkait tampilan GPS dan peta pada aplikasi [20] Maxim, dengan ketidakakuratan lokasi dan navigasi yang sulit. Ini menyebabkan penjemputan yang lebih lama dan biaya tambahan karena pengemudi harus mencari alamat kembali. Kesalahan sistem yang menyebabkan duplikasi pesanan dan fitur aplikasi yang membingungkan turut mengurangi antusiasme pengguna dalam menggunakan layanan Maxim.

C. User Experience Questionnaire

salah satu cara untuk menemukan seberapa baik pengalaman pengguna adalah survei pengguna pengalaman (UEQ). Kuesioner User Experience, juga dikenal sebagai UEQ, adalah kuesioner, dan hasilnya dapat digunakan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna produk dengan cepat. UEQ tersedia di URL berikut: www.ueq-online.org. Terdapat enam skala, dan total ada dua puluh enam elemen. Elemen-elemen ini disusun Berdasarkan data terukur, seperti ada pada UEQ.

Ada enam tangga yang berbeda dengan 26 items:

- (1) Attractiveness (Daya Tarik): pengaruh barang di pelanggan, jika mereka menyukai atau tidak menyukainya.
- (2) Perspicuity (Kejelasan): Apakah menjadi akrab dengan barang sederhana? Apakah Anda menemukan cara untuk gunakan barang dengan mudah?
- (3) Efisiensi (Efisiensi): Apakah pengguna dapat menyelesaikan tugas dalam waktu yang singkat?
- (4) Bergantung (Ketergantungan): Apakah konsumen merasa mereka mengontrol interaksi?
- (5) Apakah Anda merasa tertarik cara menggunakan produk ini?
- (6) Kebaruan (Kebaruan): Jika barang tertentu inovatif dan kreatif? Apakah barang tertentu menarik bagi konsumen? [21]



Gambar. 1. Struktur Aspek UEQ



D. Reliabilitas Alpha Cronbach

"Reliabilitas" berasal dari kata "reliabilitas", yang berarti seberapa dapat dipercaya hasil pengujian. Hasil pengujian sama variabel yang diukur dalam kelompok subjek tidak berubah, dapat dianggap dapat dipercaya jika relatif sama dalam beberapa pengujian terhadap kelompok subjek yang sama. Dalam penelitian ini, alpha Cronbach digunakan untuk mengevaluasi reliabilitas kuesioner; alat user experience questionnaire (ueq) versi 12 didukung [22].

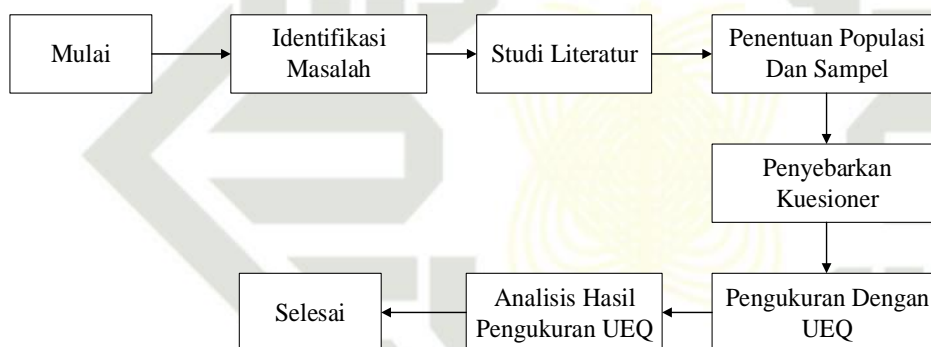
III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei UEQ (User Experience Questionnaire) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Maxim Ojek dan Transportasi. Metode UEQ mengevaluasi pengalaman pengguna berdasarkan enam dimensi utama: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketergantungan, stimulasi, dan kebaruan.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain cross-sectional, di mana data dikumpulkan dari sampel pengguna aplikasi Maxim Ojek dan Transportasi pada satu titik waktu. Contoh metodologi penelitian Alat yang digunakan dalam studi ini adalah sebagai berikut:



Gambar. 2. Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, langkah yang akan dilakukan penulis yaitu:

1. Mulai
2. Pada penelitian ini, penulis mengidentifikasi masalah yang terjadi pada Aplikasi Maxim karena banyak review kurang baik.
3. Pada tahap ini, penulis membaca berbagai referensi yang berkaitan dengan user experience maupun studi kasus untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian.
4. Selanjutnya, penulis menentukan jumlah populasi lalu mencari sampel. Karena populasinya tidak diketahui, maka menentukan populasi dengan menggunakan rumus Lemeshow.
5. Selanjutnya, penulis melakukan pengukuran user experience dengan menyebarkan kuisisioner kepada responden mahasiswa Pekanbaru.
6. Selanjutnya, penulis melakukan analisis hasil pengukuran UEQ menggunakan Data Analysis Tools 12, yang dapat diunduh dari website resmi UEQ.
7. Langkah terakhir, penulis membuat kesimpulan berdasarkan nilai yang didapat dari hasil analisis pengukuran evaluasi user experience aplikasi Maxim menggunakan metode User Experience Questionnaire.
8. Selesai

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pengguna aplikasi Maxim Ojek dan Transportasi yang berusia antara 20 hingga 23 tahun dan tinggal di Pekanbaru. Menentukan Population and sample: Sugiyono (2011:117-118) disebutkan bahwa "populasi" adalah area generasi yang terdiri dari: subjek atau objek yang telah ditentukan oleh peneliti untuk

di periksa dan kemudian ditarik kesimpulan[23]. Seluruh mahasiswa di Pekanbaru terlibat dalam penelitian ini. Hasilnya menunjukkan bahwa penelitian ini menggunakan maxim dan Hal ini disebabkan oleh banyaknya jumlah populasi dan sumber data yang mendukung, sampel diambil menggunakan rumus lemeshow tidak diketahui. Responden penelitian menggunakan rumus lemeshow. Rumus Lemeshow ditunjukkan dalam persamaan berikut.

$$n = \frac{z^2 \times p(1 - p)}{d^2}$$

Rumus
 n = Ukuran Sample
 z = Nilai default = 1,96
 p = estimasi maksimum = 50% = 0.5

Dengan menggunakan Rumus di atas memberikan jumlah sampel yang diambil:

$$n = \frac{z^2 \times p(1 - p)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,5(1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,5(1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \times 0,25}{0,1^2}$$

$$n = 96,04 = 96$$

Jadi, Rumusnya memberikan responden adalah 96,04, jadi 96 orang. Namun, empat orang lagi ditambahkan sebagai responden cadangan dalam penelitian ini, sehingga setidaknya sampel dari 100 orang harus diambil.[24]

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah survei online menggunakan kuesioner UEQ yang telah divalidasi. Kuesioner UEQ didistribusikan kepada pengguna aplikasi Maxim Ojek dan Transportasi melalui platform media sosial dan email. Proses ini digambarkan dilihat gambar 3 dibawah:



Gambar. 3. Memproses data UEQ

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan alat analisis data UEQ untuk menghitung skor rata-rata pada enam dimensi utama UEQ. Skor rata-rata ini kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi aspek-aspek UX yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Koefisien Cronbach Alpha

Kata reliabilitas yang menunjukkan tingkat kepercayaan hasil pengukuran. Hasil ukuran dapat dianggap dapat dipercaya selama komponen diukur dalam kelompok subjek tetap sama. Beberapa kali pengujian untuk sekelompok orang yang sama. Dalam penelitian ini, alpha Cronbach digunakan untuk menguji reliabilitas kuesioner, Untuk melakukan ini, Anda perlu alat user experience questionnaire (ueq) versi 12, Pada Gambar 4 berikut dapat dilihat nilai koefisien untuk semua skala Cronbach Alpha yang lebih besar dari 0,7 dengan rincian attractiveness (0.90),

perspicuity (0,87), efficiency (0.84), dependability (0.73), stimulation (0.87), dan novelty (0,66). Setiap skala memiliki lebih besar dari 0,60 atau 0,70, sehingga setiap skala dianggap dapat reliabel.

Attractiveness		Perspicuity		Efficiency		Dependability		Stimulation		Novelty	
Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation
1, 12	0,49	2, 4	0,46	9, 20	0,47	8, 11	0,30	5, 6	0,49	3, 10	0,21
1, 14	0,40	2, 13	0,64	9, 22	0,44	8, 17	0,19	5, 7	0,57	3, 15	0,38
1, 16	0,59	2, 21	0,51	9, 23	0,25	8, 19	0,25	5, 18	0,55	3, 26	0,27
1, 24	0,52	4, 13	0,42	20, 22	0,74	11, 17	0,28	6, 7	0,72	10, 15	0,08
1, 25	0,44	4, 21	0,61	20, 23	0,43	11, 19	0,28	6, 18	0,44	10, 26	-0,09
12, 14	0,45	13, 21	0,53	22, 23	0,42	17, 19	0,48	7, 18	0,47	15, 26	0,49
12, 16	0,37	Average	0,53	Average	0,46	Average	0,30	Average	0,54	Average	0,22
12, 24	0,68	Alpha	0,82	Alpha	0,77	Alpha	0,63	Alpha	0,82	Alpha	0,54
12, 25	0,70	Conf.	0,75	Conf.	0,69	Conf.	0,48	Conf.	0,76	Conf.	0,36
14, 16	0,47	Int. Alpha (5%)	0,87	Int. Alpha (5%)	0,84	Int. Alpha (5%)	0,73	Int. Alpha (5%)	0,87	Int. Alpha (5%)	0,66
14, 24	0,55										
14, 25	0,48										
16, 24	0,45										
16, 25	0,42										
24, 25	0,72										
Average	0,52										
Alpha	0,87										
Conf. Int. Alpha (5%)	0,82										
	0,90										

Gambar. 4. Hasil reliabilitas

B. Rata - rata perskala

Hasil temuan menunjukkan bahwa pengguna memberikan nilai positif untuk sebagian besar variabel seperti daya tarik (1.34), kejelasan (1.18), efisiensi (0.97), dan ketepatan (1.19). Variabel kebaruan mendapat skor lebih rendah yaitu 0.43. Tabel dan grafik di bawah ini menyajikan distribusi skor untuk setiap skala UEQ:

Variabel	Mean	Variance
Daya tarik	1,338	1,13
Kejelasan	1,178	1,42
Efisiensi	0,965	1,50
Ketepatan	1,185	1,02
Stimulasi	0,913	1,43
Kebaruan	0,430	0,91

Gambar. 5. UEQ Scales (Mean and Variance) Aplikasi Maxim

- (1) Kategori Daya Tarik ("Attractiveness") pada aplikasi Maxim memiliki skor 1,338 yang berada di area skor evaluasi positif, yang berarti para responden umumnya menyukai tampilan visual dan estetika dari aplikasi Maxim. Pengguna merasa bahwa aplikasi ini menarik dan menyenangkan secara visual.
- (2) Kategori Dependability (Ketepatan)" dengan nilai Mean 1,178 menerima nilai evaluasi positif, Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menemukan aplikasi Maxim mudah dikendalikan dan diandalkan. Aspek ketepatan dan konsistensi dalam kinerja aplikasi dihargai oleh para pengguna.
- (3) kategori Perspicuity (Kejelasan) dengan nilai Mean sebesar 0,965 aplikasi Maxim menerima evaluasi positif, Meskipun demikian, interpretasi yang diberikan dalam teks agak membingungkan. Skor ini seharusnya menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi mudah dipahami dan digunakan, yang meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.
- (4) kategori, Efficiency (Efisiensi) dengan nilai Mean sebesar 1,185. Aplikasi Maxim menerima evaluasi positif,

Pengguna merasakan bahwa aplikasi Maxim membantu mereka mencapai tujuan dengan cepat dan tanpa hambatan berarti. Efisiensi dalam proses dan penggunaan waktu sangat dihargai oleh pengguna.

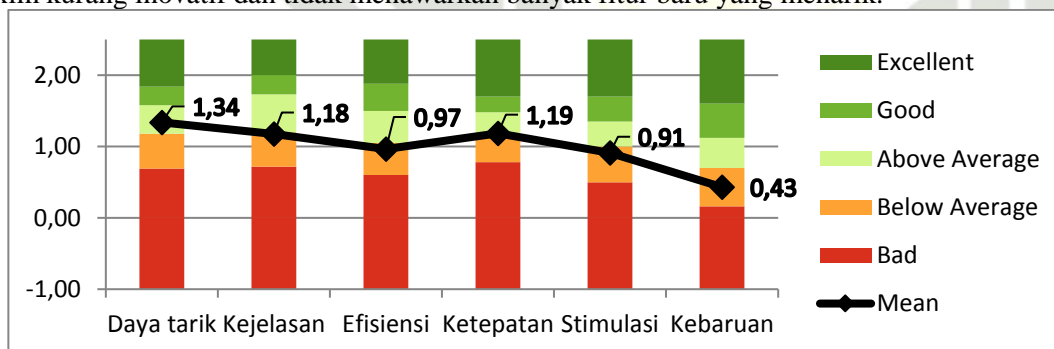
(5) kategori Stimulation (Stimulasi) dengan nilai Mean 0,913 menerima nilai evaluasi positif, Ini berarti aplikasi Maxim mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi pengguna. Aplikasi ini berhasil memotivasi dan mempertahankan minat pengguna.

(6) kategori Novelty (Kebaruan) dengan nilai Mean 0,430 menerima nilai evaluasi negatif (yang berkisar dari 0,8 hingga skor maksimum) yang berarti pengguna tidak menemukan banyak hal baru atau inovatif dalam aplikasi ini. Meskipun aplikasi mungkin berfungsi dengan baik, kurangnya elemen kebaruan atau fitur baru yang menarik membuat kategori ini mendapatkan skor yang lebih rendah.

Dapat dilihat juga pada grafik skala UEQ pada Gambar 5 bahwa skor tertinggi pada UEQ Scales aplikasi Maxim adalah "Attractiveness (Daya Tarik)" sedangkan skor terendah oleh kategori "Novelty (Kebaruan)" Secara keseluruhan, analisis peringkat ini menunjukkan bahwa aplikasi Maxim memiliki beberapa keunggulan dalam hal daya tarik dan ketepatan, namun masih perlu peningkatan dalam aspek kebaruan dan efisiensi untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

C. Hasil perhitungan Benchmark UEQ

Menurut hasil perhitungan benchmark pada Gambar 6, aplikasi Maxim memiliki satu skala yang memperoleh kategori di atas rata-rata (above average), yaitu pada skala daya tarik (Attractiveness) dengan nilai 1,34. Skor ini menunjukkan bahwa pengguna umumnya merasa bahwa aplikasi Maxim menarik dan memiliki tampilan yang enak dilihat. Skala ketepatan (Dependability) juga mendapatkan nilai yang cukup tinggi, yaitu 1,19. Hal ini menandakan bahwa pengguna menganggap aplikasi ini cukup dapat diandalkan dalam memberikan informasi yang akurat dan tepat waktu. Namun, ada empat skala yang memperoleh kategori di bawah rata-rata (below average). Skala kejelasan (Perspicuity) memiliki nilai 1,18, yang meskipun cukup baik, menunjukkan bahwa pengguna masih menemukan beberapa aspek dari aplikasi yang kurang jelas atau mudah dimengerti. Skala efisiensi (Efficiency) mendapatkan nilai 0,97, yang menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini tidak sepenuhnya efisien dalam penggunaannya. Skala stimulasi (Stimulation) mendapatkan nilai 0,91, menunjukkan bahwa aplikasi ini kurang mampu memberikan stimulasi yang cukup kepada pengguna untuk tetap tertarik dan terlibat. Terakhir, skala kebaruan (Novelty) mendapatkan nilai terendah yaitu 0,43. Skor ini menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi Maxim kurang inovatif dan tidak menawarkan banyak fitur baru yang menarik.



Gambar. 6. Hasil perhitungan Benchmark UEQ

(1) Daya Tarik (Attractiveness)

- Skor: 1,34

- Keterangan: Skor ini menunjukkan bahwa aplikasi Maxim berada dalam area evaluasi positif. Jika dibandingkan dengan definisi kategori di atas, skor ini kemungkinan besar berada dalam kategori "Good" atau bahkan "Excellent", menunjukkan bahwa aspek daya tarik aplikasi ini sangat dihargai oleh pengguna.

(2) Ketepatan (Dependability)

- Skor: 1,18

- Keterangan: Skor ini juga menunjukkan evaluasi positif. Ini kemungkinan menempatkan aplikasi Maxim dalam kategori "Good" atau "Above Average", menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat diandalkan dan mudah dikendalikan oleh pengguna.

(3) Kejelasan (Perspicuity)

- Skor: 0,97

- Keterangan: Skor ini menunjukkan evaluasi positif. Dengan interpretasi yang benar, ini menempatkan aplikasi dalam kategori "Above Average" atau "Good", menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini jelas dan

mudah dipahami.

4) Efisiensi (Efficiency)

- Skor: 1,19

- Keterangan: Skor ini juga menunjukkan evaluasi positif, kemungkinan besar menempatkan aplikasi dalam kategori "Good" atau "Excellent". Ini menunjukkan bahwa aplikasi Maxim sangat efisien menurut pengguna.

5) Stimulasi (Stimulation)

- Skor: 0,91

- Keterangan: Skor ini menunjukkan evaluasi positif dan kemungkinan besar menempatkan aplikasi dalam kategori "Above Average" atau "Good". Ini berarti aplikasi berhasil memberikan pengalaman yang menarik dan memotivasi pengguna.

6) Kebaruan (Novelty)

- Skor: 0,43

- Keterangan: Skor ini menerima evaluasi negatif, yang berarti aplikasi ini termasuk dalam kategori "Bad" atau "Below Average" dalam hal kebaruan. Pengguna tidak menemukan banyak hal baru atau inovatif dalam aplikasi ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan mendapat penilaian positif dari pengguna. Namun, variabel kebaruan perlu diperbaiki. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan pentingnya inovasi dalam aplikasi transportasi online. Perbaikan pada aspek kebaruan dan akurasi lokasi diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi Maxim.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Studi ini memberikan wawasan tentang kepuasan pengguna aplikasi Maxim dan menawarkan ide untuk optimasi aplikasi. Diperlukan perbaikan pada aspek kebaruan dan akurasi lokasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi Maxim.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. R. Henim and R. P. Sari, "User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. Vol. 6 No. 1 (2020), pp. 69–78, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- [2] R. A. Tsalisa, S. P. Hadi, D. Purbawati, D. A. Bisnis, and U. Diponegoro, "KEPUASAN PELANGGAN PENGGUNA JASA TRANSPORTASI ONLINE Pendahuluan Sumber : UPTD Trans Semarang," vol. 11, no. 4, pp. 822–829, 2022.
- [3] F. F. Alawiyah and D. S. Canta, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Shopee Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4, pp. 344–350, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1574.
- [4] T. J. Maulani, S. Suprpto, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 6, pp. 2639–2645, 2021.
- [5] A. A. I. I. Paramitha, G. R. Dantes, and G. Indrawan, "The evaluation of web based academic progress information system using heuristic evaluation and user experience questionnaire (UEQ)," *Proc. 3rd Int. Conf. Informatics Comput. ICIC 2018*, pp. 1–6, 2018, doi: 10.1109/IAC.2018.8780430.
- [6] F. Rahman, A. Setyanto, and H. Henderi, "Analisis Kepuasan Pengguna Pada Website Pemda Kabupaten Dompu," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 4, pp. 495–501, 2022, doi: 10.47065/bits.v3i4.1306.
- [7] N. F. Syahrozad and A. P. Subriadi, "Evaluation of user experience : a systematic literature review," vol. 02009, pp. 1–7, 2024.
- [8] C. Sylvia, A. Angela, and F. Halim, "Evaluasi User Experience Platform Video Communication dengan



User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 5, no. 4, p. 1412, 2021, doi: 10.30865/mib.v5i4.3263.

V. No, J. Hal, A. Shanaz, R. Wahyu, and A. Nugroho, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Transportasi Umum dengan Metode User Experience Questionnaire,” vol. 6, no. 1, pp. 76–83, 2024.

R. Artikel and D. Khuntari, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire,” vol. 8, no. April, pp. 275–286, 2022.

J. G. Liwandouw, A. Yunus, Y. Saharaeni, S. Informasi, U. Experience, and K. Layanan, “ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI MAXIM MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ),” no. 01, pp. 39–52, 2024.

I. Oktapianti, D. E. Hidayaty, and A. Tuhagana, “Transactions On Buana Perjuangan Karawang University Students Pengaruh Tarif Jasa Transportasi Online Maxim Terhadap Transaksi Keuangan Digital Pada Mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang,” vol. 4, no. 5, pp. 5736–5742, 2023.

G. Tanjung, “Perancangan Pertanyaan Indikator User Experience Aplikasi SIMPONI Mobile Universitas Multi Data Palembang Menggunakan User Experience Questionnaire,” *Jurnal.Mdp.Ac.Id*, 2022.

J. Joosten, F. Halim, D. M. B. Pasaribu, and N. A. B. Panjaitan, “Penggunaan Metode MECUE 2.0 Dalam Mengukur User Experience Pada Aplikasi MAXIM,” *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 9, no. 2, pp. 129–135, 2023.

L. Lathifah, S. Suaidah, M. B. F, M. K. Anam, and F. Suandi, “Pemodelan Enterprise Architecture Menggunakan Togaf Pada Universitas X Palembang,” *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 7, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.865.

S. Hidayatullah, R. Kusumaningtyas, and Y. Aziati, “Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna,” *Appl. Inf. Syst. Manag.*, vol. 2, no. 2, pp. 77–80, 2022.

R. Banggoi, A. Y. Mendo, L. L. Asi, J. Manajemen, F. Ekonomi, and U. N. Gorontalo, “Analisis Kepuasan Pengguna Jasa Transportasi Online Maxim Untuk Meningkatkan Loyalitas Pengguna Di Kota Gorontalo,” vol. 6, no. 1, pp. 242–249, 2023.

A. S. Ahda, C. I. Ratnasari, P. S. Informatika, F. T. Industri, and U. I. Indonesia, “Pengujian Pengalaman Pengguna pada Website Jurusan Informatika UII menggunakan User Experience Questionnaire User Experience Testing on the UII Informatics Department Website using,” vol. 12, pp. 527–536, 2023.

A. Yudhira and M. Yunita, “Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Pelanggan Menggunakan Jasa Transportasi Online Maxim Pada Mahasiswa Universitas Tjut Nyak Dhien The Influence of Service Quality and Trust on Customer Satisfaction Using Maxim Online Transportation Services for Tjut Nyak Dhien University Students,” vol. 6, no. 1, pp. 196–202, 2023, doi: 10.34007/jehss.v6i1.1787.

T. Online, S. R. Henim, and R. P. Sari, “Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire,” vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020.

M. Christy and R. Andika, “Analisis user experience jogjakita menggunakan user experience questionnaire (ueq),” pp. 53–60.

M. F. Ramadhan, R. A. Siroj, and M. W. Afgani, “Validitas and Reliabilitas,” vol. 06, no. 02, pp. 10967–10975, 2024.

C. V. Harindo and U. Bengkayang, “purposive random sampling,” pp. 53–59, 2008.



A Lumembang *et al.*, "EVALUASI USER EXPERIENCE APLIKASI M-COMMERCE SHOPEE DENGAN METODE USER EXPERIENCE EVALUATION OF THE USER EXPERIENCE OF THE M-," pp. 26–33, 2023.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.




UIN SUSKA RIAU



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

HASIL PERMASALAHAN ULASAN HASIL DARI APLIKASI MAXIM


 sukma putra pratama ⋮

★☆☆☆☆ 27 Desember 2024

Red flag buat para oknum driver maxim car nya, bukan satu atau dua tapi rata2 begitu. Pertama driver suka mematok harga di luar harga di aplikasi, kedua sikap driver yang kurang profesional atau kurang ramah dalam bersikap. Tolong diperbaiki dan diharapkan dapat menseleksi para driver maxim car 🙏

71 orang merasa ulasan ini berguna

Apakah konten ini berguna bagi Anda? Ya Tidak

 Arnoldus Wujon ⋮

★☆☆☆☆ 2 Januari 2025

Kirain sudah bagus ternyata makin sulit.. isi maxim wallet tapi setiap pilih pembayaran selalu dialihkan ke tunai padahal saldonya mencukupi, titik di map masih sangat sangat terbatas sehingga membingungkan pemakai dan driver apalagi kalau diluar kota

36 orang merasa ulasan ini berguna

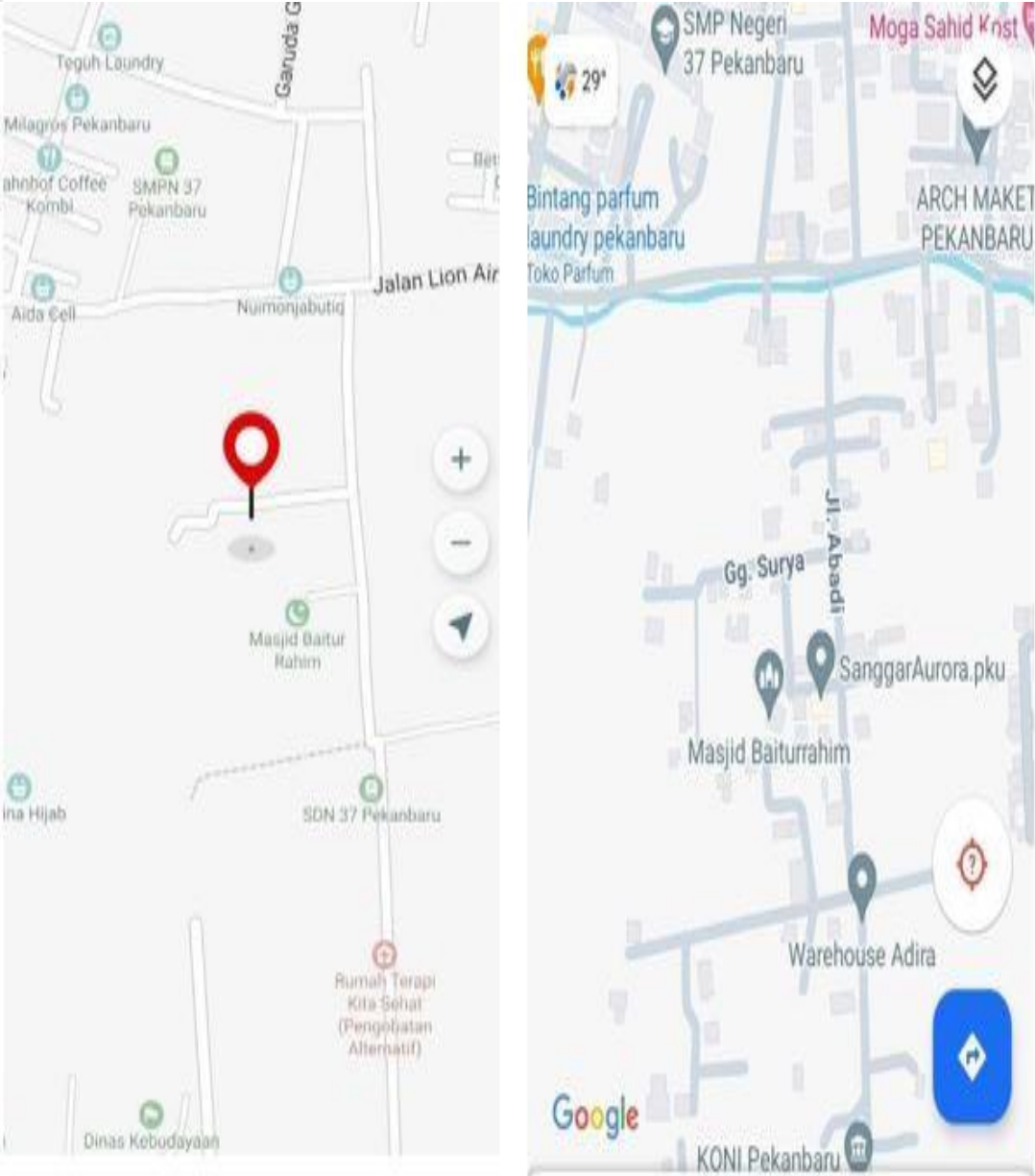
Apakah konten ini berguna bagi Anda? Ya Tidak



LAMPIRAN B PERMASALAHAN APLIKASI MAXIM

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

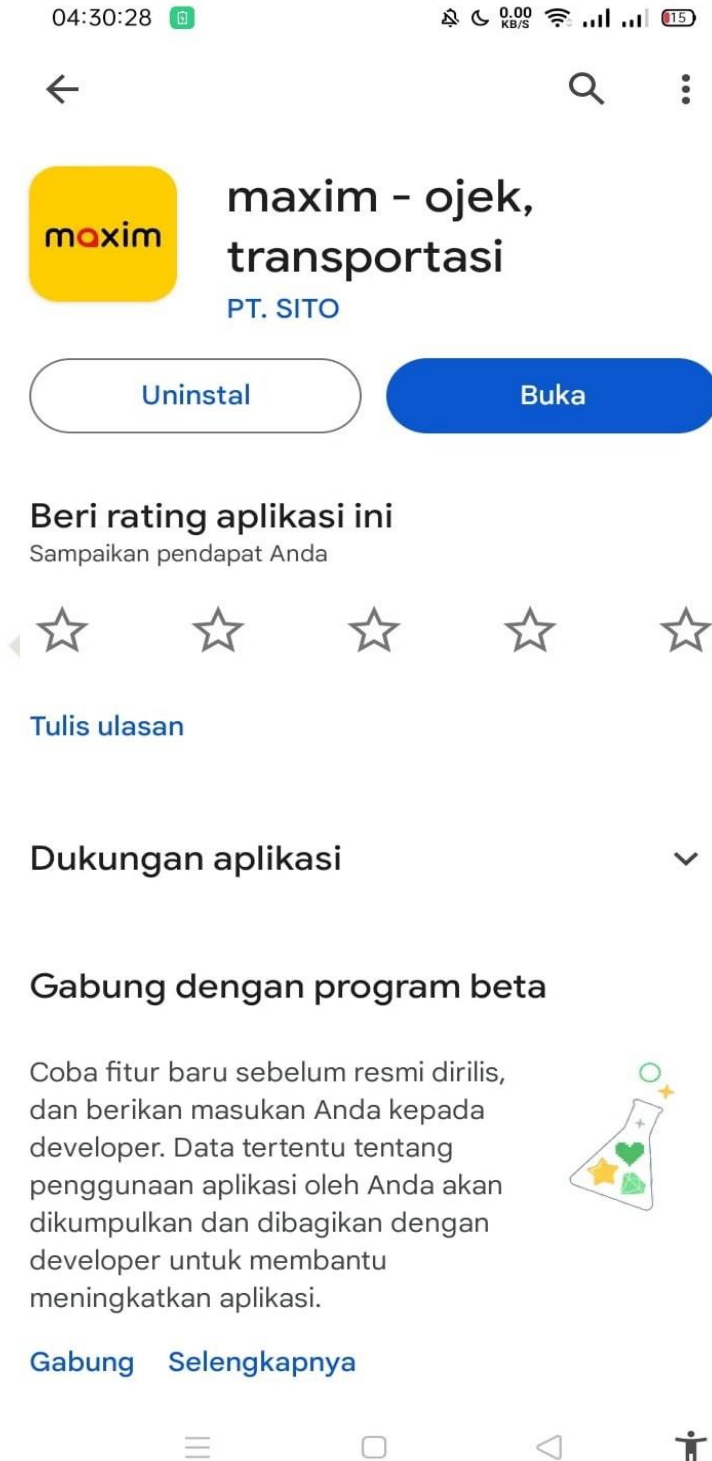
Gambar B.1



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu ma
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C APLIKASI MAXIM



Gambar C.1



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu ma
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D GAMBARAN KUESIONER

The screenshot shows a mobile application interface for a questionnaire. The title is "APLIKASI MAXIM MOBILE MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE". Below the title is a rich text editor with a toolbar containing icons for bold (B), italic (I), underline (U), link, and unlink. The form contains several input fields: "Email" (required, with a note "Alamat email valid" and a link "Ubah setelan"), "Nama" (required), "Jenis Kelamin" (radio buttons for "Laki - laki" and "Perempuan"), and "Usia" (required). A progress indicator shows "Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut" and "Bagian 2 dari 3". Below this is another rich text editor titled "Petunjuk Pengisian Kuesioner" with a toolbar including bold, italic, underline, link, list, and unlink. The instruction reads "A. Perhatikan contoh pengisian di bawah ini." followed by a visual example of a Likert scale: "atraktif" followed by five radio buttons (the second is selected) and "tidak atraktif".

UIN SUSKA RIAU

Gambar D.1

LAMPIRAN E RESPONDEN

RESPONDEN	Items																									
NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	5	3	3	2	4	5	5	2	3	5	2	6	7	5	6	2	2	1	6	2	7	2	2	1	1	
2	5	3	2	2	5	6	7	1	5	7	2	5	6	6	7	1	2	2	6	1	6	7	1	1	6	
3	7	2	2	1	3	6	7	2	3	6	2	5	6	5	6	2	2	2	6	2	6	2	3	3	3	
4	7	2	1	1	5	6	7	1	6	7	1	5	6	6	7	1	2	1	6	2	7	7	2	2	5	
5	6	1	1	1	6	7	6	1	6	6	2	5	7	6	7	2	3	2	6	1	7	2	1	3	4	
6	6	3	1	3	6	6	6	2	3	7	3	6	7	6	7	1	1	2	7	1	6	6	1	2	2	
7	6	3	1	2	6	6	6	2	1	6	1	7	7	6	7	1	1	2	7	2	7	3	3	4	5	
8	7	3	1	1	3	5	6	2	3	6	1	7	7	5	7	1	1	2	7	2	7	2	1	2	5	
9	7	1	1	2	6	7	6	2	7	7	1	7	6	5	6	2	2	1	7	2	7	1	1	1	7	
10	7	2	1	1	7	5	6	2	6	6	2	6	7	6	7	1	2	1	6	2	6	1	1	1	3	
11	6	2	1	2	6	5	5	2	5	6	1	6	6	6	7	1	1	1	7	1	7	2	1	1	5	
12	7	3	3	2	6	7	7	1	6	7	1	7	6	6	7	1	1	2	7	1	7	1	1	1	6	
13	5	1	1	2	6	6	7	1	7	6	1	7	7	7	7	1	1	1	7	2	6	1	1	2	6	
14	6	2	2	1	7	7	7	1	1	7	3	5	6	6	6	2	1	1	7	1	7	4	4	1	5	

15	5	4	5	3	2	3	5	2	4	2	2	5	3	3	3	4	3	2	6	5	6	5	4	3	
16	6	3	5	3	5	3	3	5	6	2	5	5	4	6	2	2	5	3	1	5	2	4	2	6	
17	4	4	5	4	3	3	5	5	5	4	3	1	1	5	4	4	3	3	6	4	5	5	3	1	
18	3	6	5	6	3	3	5	4	3	4	4	6	3	4	2	3	5	4	4	3	5	5	5	3	
19	3	4	5	5	1	3	4	4	3	4	3	4	3	3	5	4	4	3	5	2	5	4	4	2	
20	4	3	5	5	4	3	3	4	3	5	5	3	3	5	3	5	5	6	3	5	3	5	5	4	4
21	3	4	4	2	3	5	6	3	3	5	4	5	2	3	2	5	3	4	3	5	3	4	5	4	3
22	5	3	4	5	3	3	4	4	4	5	5	3	4	3	3	5	4	6	3	4	4	4	4	5	4
23	3	6	5	5	3	4	3	5	5	3	5	4	4	3	5	4	5	4	2	5	4	3	5	5	3
24	5	4	4	5	3	3	3	5	5	4	2	5	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	5	3
25	2	3	4	5	3	5	5	3	3	3	3	4	5	3	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3
26	4	3	5	5	4	5	5	5	3	3	4	4	5	4	4	3	3	3	5	3	5	2	3	3	3
27	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	5	5	5	3	3	5	4	3	4	3	4	5	5	5	3
28	3	4	4	4	3	4	6	2	3	4	3	4	3	5	3	5	3	4	3	5	3	3	4	3	4
29	5	4	3	5	3	4	3	4	4	3	3	5	3	5	3	4	3	4	4	5	3	4	4	2	4
30	5	3	3	3	4	5	4	4	3	5	3	4	6	3	6	2	3	4	2	4	5	3	2	4	3
31	5	4	3	5	3	5	3	5	3	4	1	4	3	4	6	3	3	4	2	3	3	2	4	4	2
32	3	5	4	4	5	4	3	4	4	5	3	4	6	3	3	3	3	5	2	3	3	3	4	4	3
33	3	4	3	4	3	4	3	3	4	5	3	3	5	3	4	2	4	3	4	3	5	4	3	5	4

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya atau sebagian pentingannya tanpa mencantumkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kitab atau penerjemahan yang wajar.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

34	4	4	4	5	4	3	4	4	6	2	4	4	4	6	2	2	3	4	3	5	3	3	4	3	
35	4	3	5	4	4	5	3	3	6	4	4	3	3	6	1	4	3	4	4	3	4	4	4	3	
36	5	5	4	4	3	3	2	3	3	4	4	5	4	3	7	1	3	4	3	3	4	4	3	4	3
37	3	3	4	4	4	2	3	3	4	5	4	4	5	4	7	1	4	5	3	4	3	4	4	3	
38	5	5	4	3	3	5	4	3	4	5	2	4	5	4	6	2	4	3	4	4	4	3	4	5	3
39	5	5	3	3	3	4	5	4	3	6	3	4	3	4	7	1	4	4	3	5	4	3	3	3	4
40	5	4	3	5	3	4	5	4	3	7	3	5	4	5	6	2	3	4	3	4	3	4	5	4	4
41	6	4	3	3	5	5	6	6	3	6	3	4	5	3	7	1	3	5	3	5	3	4	3	4	3
42	6	4	3	4	5	4	6	3	3	6	3	5	5	3	7	1	5	4	3	3	4	3	5	5	5
43	5	3	4	4	3	4	3	5	4	6	2	5	5	3	7	1	4	3	3	5	5	5	4	3	4
44	5	3	3	4	4	3	4	3	5	6	2	4	2	5	7	1	4	3	4	3	5	4	4	5	4
45	5	5	4	2	4	5	4	3	5	6	2	5	4	3	6	2	3	4	3	5	6	4	3	5	4
46	6	3	5	4	4	3	5	4	5	3	4	4	3	4	6	3	2	4	3	5	3	5	3	5	2
47	6	3	4	4	3	4	3	5	3	6	3	5	6	3	6	4	2	5	4	4	2	3	4	4	3
48	5	4	5	4	4	3	5	5	4	6	3	4	3	5	6	1	3	5	3	5	3	5	3	4	2
49	5	3	5	4	5	4	4	3	4	6	2	4	3	5	6	3	4	6	5	5	3	4	4	3	4
50	3	5	4	4	5	6	5	3	3	4	4	3	4	5	6	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3
51	7	4	2	2	3	6	7	1	6	7	2	7	4	2	7	3	5	3	5	1	3	4	5	1	4
52	6	3	2	2	6	5	6	2	3	6	2	2	6	3	6	3	3	2	6	2	5	2	2	2	5

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruhnya atau sebagian pentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kepustakaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kepustakaan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

53	2	1	2	7	6	7	2	1	6	2	6	7	7	2	1	2	7	2	5	3	5	4	6	4	
54	4	3	2	5	5	4	3	4	5	2	6	4	4	6	3	4	3	5	3	5	3	4	3	4	
55	6	5	5	5	5	6	5	5	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	
56	5	4	5	5	5	6	3	6	5	5	3	6	5	5	6	5	4	6	5	4	6	6	6	5	4
57	5	1	3	2	4	6	7	5	5	5	2	3	5	3	5	2	4	3	5	3	5	3	3	4	
58	6	4	4	5	4	4	5	4	5	6	6	5	4	4	6	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5
59	6	2	1	1	6	7	6	2	6	6	1	7	6	7	6	1	1	1	1	2	7	2	1	2	7
60	6	2	3	2	6	5	4	2	2	6	2	5	6	3	6	2	4	3	5	2	6	2	2	2	6
61	6	4	3	4	4	4	5	3	4	5	3	5	5	3	4	2	4	3	5	2	6	3	4	3	3
62	6	2	6	2	6	6	6	2	5	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	3	2	1	6
63	6	3	3	3	5	6	5	2	4	5	2	4	5	6	5	2	3	2	6	2	6	3	2	3	6
64	6	1	1	1	7	7	5	1	1	7	1	7	7	6	7	1	2	1	7	1	6	5	2	1	5
65	7	1	1	1	7	7	1	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1
66	3	3	3	3	2	2	2	5	2	6	3	5	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
67	6	4	4	5	4	4	5	4	5	6	6	5	4	4	6	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5
68	6	2	1	1	6	7	6	2	6	6	1	7	6	7	6	1	1	1	7	2	7	2	1	2	7
69	6	2	3	2	6	5	4	2	2	6	2	5	6	3	6	2	4	3	5	2	6	2	2	2	6
70	7	1	1	1	7	7	7	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
71	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	6	6	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis atau seluruhkan karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kitab atau penerjemahan yang wajar.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

72	2	6	2	7	7	1	2	1	6	1	7	7	7	7	2	2	1	7	2	6	2	2	2	5	
73	7	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	6	6	7	7	7	7	6	7	7	1	6	7	7	
74	7	2	1	1	7	7	4	3	1	7	1	7	7	6	7	2	1	1	7	1	7	1	3	1	6
75	7	1	1	1	7	7	4	1	1	6	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	7	2	1	1	7
76	7	2	1	1	6	7	4	2	4	6	1	7	7	4	7	2	1	1	7	1	7	1	1	1	5
77	6	5	5	2	6	5	5	2	3	5	3	3	6	5	6	1	3	2	5	3	6	5	3	2	6
78	3	4	5	3	4	6	4	3	2	3	4	3	2	3	3	5	4	4	5	3	5	5	3	4	4
79	7	1	1	1	7	7	4	1	1	7	1	7	7	4	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	4
80	7	3	3	1	6	6	5	1	2	6	1	6	7	6	7	2	1	1	7	2	7	1	1	3	6
81	6	3	1	1	6	7	5	2	3	6	1	7	7	1	7	1	1	1	7	1	7	1	2	2	2
82	7	4	1	1	5	4	4	3	4	6	1	7	7	4	7	3	4	1	7	1	7	4	4	3	5
83	6	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	6	5	4	5	4	5	4	5	5	4
84	6	2	1	1	5	6	6	1	1	5	3	6	6	7	6	2	2	1	6	3	7	2	3	3	7
85	7	4	1	4	6	6	7	4	4	6	1	7	7	4	7	3	4	1	7	1	7	1	3	1	5
86	6	3	3	3	6	6	5	2	4	4	2	6	4	5	5	2	3	3	6	2	6	3	3	3	4
87	7	2	2	3	5	6	4	4	4	5	2	6	6	4	5	2	3	2	6	2	6	2	3	2	4
88	5	4	7	3	2	2	6	6	3	4	3	6	4	6	4	2	4	1	4	2	6	4	6	4	6
89	6	1	2	3	5	4	4	4	2	4	1	3	3	4	4	2	3	2	4	2	3	3	2	3	4
90	2	3	3	2	5	5	5	2	3	5	3	5	5	3	5	2	4	2	5	3	5	4	3	3	3

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengizinkan penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kepustakaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis, penerjemahan, atau penyusunan karya tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis atau seluruh karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kepustakaan yang penting dan penting yang wajar UIN Suska Riau.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

91	5	1	2	6	6	4	2	3	5	1	6	6	4	6	2	3	2	6	3	6	2	2	2	3	
92	2	1	1	7	7	3	1	1	7	1	7	7	5	7	1	2	1	7	1	7	1	1	1	7	
93	7	3	2	3	6	6	6	2	4	5	1	6	6	4	6	2	4	1	7	2	6	2	2	3	4
94	7	3	1	1	4	4	7	7	7	4	1	5	7	1	7	1	5	1	7	1	7	1	1	1	4
95	7	1	1	1	7	7	4	1	1	7	1	7	7	7	7	3	4	1	7	1	7	1	1	1	7
96	6	6	2	2	3	2	5	2	6	4	2	6	4	2	6	3	5	2	3	2	6	6	3	3	4
97	7	5	5	6	5	5	6	6	4	7	1	6	6	6	6	7	2	1	6	3	5	2	4	3	5
98	7	5	6	6	6	2	7	3	3	5	3	7	6	5	5	2	2	3	6	1	7	1	3	3	4
99	6	3	2	2	5	6	5	5	4	5	2	4	5	2	6	2	2	2	5	5	6	5	2	2	5
100	6	2	2	4	4	6	4	4	2	4	3	4	4	5	4	4	4	2	6	2	4	2	4	4	5

Items																						
2	0	0	-1	0	2	0	0	1	-1	-2	0	-1	-2	0	-1	-1	-1	-1	1	-3		
0	0	-1	-1	-1	0	0	0	2	-1	0	2	1	-1	0	0	-1	-1	-1	-1	-1		
0	-1	0	-1	0	0	1	0	1	-1	0	-1	-1	0	0	-1	-1	-2	-1	0	0		
0	2	-1	1	2	1	1	1	0	1	-2	-1	-2	-1	1	0	-1	-1	-1	0	-1		
2	0	-1	-1	0	0	0	1	-1	-1	0	-1	-1	-1	0	-2	-1	0	0	0	-1		
0	2	-1	-1	0	-1	-1	-1	-1	0	0	-1	1	0	-1	0	-2	-1	0	1	-1		
2	2	-1	-1	-1	-1	-1	0	2	1	0	-1	-1	1	1	0	-1	1	0	2	-1		
1	0	-1	0	1	1	-1	1	-1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	2	1	-1		
0	-1	0	1	-1	-2	0	0	-1	-1	1	1	-1	-1	0	1	0	1	0	-1	-1		
0	-1	0	0	2	2	1	0	1	0	-1	1	-1	-1	1	0	-1	-1	-1	1	0		
1	2	0	-1	0	-1	0	0	-1	1	1	-1	1	-1	0	0	-1	-1	0	0	2		
1	2	0	1	0	0	1	1	1	0	2	-1	2	2	1	0	-2	0	1	1	2		
2	1	0	-1	-1	-1	1	0	3	0	-1	0	2	1	1	0	-2	1	-1	2	0		
1	2	0	0	-1	0	0	1	1	0	2	-1	-1	1	1	-1	-2	1	-1	1	0		
2	1	0	0	-1	1	0	1	1	-1	1	-1	0	2	0	1	0	1	1	0	-1		
2	1	0	0	-1	0	0	2	2	0	0	0	2	2	2	1	0	1	1	1	0		
2	2	0	0	1	1	1	2	0	0	-1	-1	2	3	0	1	0	0	-1	0	-1		
2	2	0	-1	-2	1	1	0	0	1	0	-1	3	3	1	0	-1	1	0	0	-1		

© Hak cipta milik

University of

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan karya ilmiah yang wajar di NUSKA RIAU.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar NUSKA RIAU.
 2. Dilarang mengumumkan

tanpa izin UIN SUSKA RIAU

Items																					
1	-	1	-2	-1	1	0	1	0	0	1	0	3	3	0	-1	-1	0	-1	0	0	-1
2	1	1	1	0	1	0	1	2	0	1	0	2	2	0	1	0	0	0	1	0	-1
2	1	1	0	1	0	1	2	1	0	-1	0	3	3	0	0	-1	-1	0	1	1	0
2	1	-1	0	1	0	1	3	1	1	0	1	2	2	1	0	-1	0	-1	0	-1	0
2	2	1	1	2	-2	1	2	1	0	1	-1	3	3	1	-1	-1	-1	-1	0	1	0
1	2	2	0	2	1	1	2	1	1	1	-1	3	3	-1	0	-1	1	0	1	-1	1
2	1	0	-1	0	-1	0	2	2	1	1	-1	3	3	0	1	-1	-1	1	-1	0	1
2	1	0	-1	0	1	-1	2	2	0	-2	1	3	3	0	1	0	1	1	0	0	-1
2	1	2	0	1	0	1	-1	2	2	1	0	-1	2	2	1	0	-1	-1	2	0	1
3	2	0	-1	1	0	-1	-1	0	0	-1	0	2	1	2	0	-1	-1	-1	-1	1	-2
2	2	0	-1	0	-1	-1	1	2	1	1	2	-1	2	0	2	-1	0	0	-2	1	0
2	1	0	-1	1	-1	0	2	1	0	-1	1	2	3	1	-1	-1	-1	-1	-1	1	-2
2	1	0	0	0	1	0	2	2	0	-1	1	2	1	0	-2	1	-1	-1	0	0	1
2	1	0	1	2	1	1	1	0	0	-1	0	1	2	2	0	0	0	-1	0	1	0
3	3	0	2	3	3	-2	3	2	3	0	-2	3	1	-1	1	1	3	-1	0	-1	3
2	2	1	2	2	1	2	2	-2	2	-1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1
2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	-2	3	2	-3	-2	-1	-1	-1	0	-2
1	2	0	1	0	1	0	1	2	2	0	0	2	1	0	1	1	1	1	1	0	1
1	2	-1	1	2	-1	-1	2	-2	2	2	1	2	-2	-2	-2	1	-2	1	-2	-2	2
1	1	0	2	-1	-2	-1	1	1	2	1	1	2	-1	0	-2	1	0	2	-2	-2	0

© Hak cipta milik

University of

Hak Cipta Dilindungi Undang

1. Diarang mengutip sebaga
- a. Pengutipan hanya unt
- b. Pengutipan tidak meru
2. Diarang mengumumkan

atau seluruh karya tulis ini tanpa mengantumkan dan menyebutkan sumber:
 penting pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan k
 an kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 Diemperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN S

Items																						
2	2	2	2	0	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	-1
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	-3
0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1

© Hak cipta milik

State Islamic University of

- Hak Cipta Dilindungi Undang
 1. Diarang mengutip sebaga
 a. Pengutipan hanya unt
 b. Pengutipan tidak meru
 2. Diarang mengemukakan

atau seluruh karya tulis ini tanpa mengahutumkan dan menyepitkan sumber:
 kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan k
 am kepentingan yang wajar (N.Suska Riau).
 1. Diarang mengemukakan tanpa izin UIN S

Items																										
2	2	3	3	2	1	1	1	1	-1	2	1	2	3	1	2	1	1	2	-1	1	2	2				
0	-1	3	3	0	1	2	-1	0	-1	-2	-1	-1	-1	0	0	1	1	1	-1	1	0	0				
3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0				
3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2				
2	2	3	3	3	1	2	1	2	3	3	3	-3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	-2				
3	3	3	3	0	0	1	0	2	3	3	3	0	3	1	0	3	3	3	3	0	0	1	1			
2	2	2	-1	1	1	-1	0	-1	1	1	1	1	-2	-1	0	1	0	1	0	-1	-1	0				
2	2	3	3	1	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	3	2	1	3	2	1	1	3				
2	3	3	0	2	2	3	0	0	2	3	3	3	0	3	1	0	3	3	3	3	1	3	1			
2	2	3	1	2	2	1	2	0	0	2	2	0	1	1	2	1	1	2	2	1	1	0				
3	3	3	1	1	2	0	0	0	1	2	2	2	0	1	2	1	2	2	2	2	1	2	0			
1	1	1	1	-2	-2	2	-2	1	0	1	2	0	2	0	2	0	3	0	2	2	0	-2	0	2		
2	2	3	3	1	1	0	0	0	2	0	3	-1	-1	0	0	2	1	2	0	2	-1	1	2	1	0	
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	-1	1	2	0	2	1	1	1	1	0	1	1	-1
2	2	3	3	2	2	0	2	1	1	3	2	2	0	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	-1
3	3	3	3	3	-1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	1	2	2	2	0	1	3	2	2	0	2	2	0	3	3	2	2	2	2	2	1	0	0	
3	3	3	1	0	3	-3	-3	0	3	1	3	-3	3	3	-1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	
3	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	2	3	3	-2	1	2	-2	0	2	2	0	-2	2	1	-1	2	-1	2	2	-2	1	1	0	0	0	

© Hak cipta milik

State Islamic University of

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengizinkan penggunaan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan karya tulis yang wajar
 2. Diarang mengemukakan

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan karya tulis yang wajar
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau
2. Diarang mengemukakan

Items																					
1	0	2	2	1	0	3	3	2	2	2	2	-3	2	3	2	1	1	2	0	1	1
0	3	2	2	-2	1	1	1	3	2	1	1	2	2	1	2	3	3	3	1	1	0
2	2	2	2	1	0	1	2	0	1	-2	2	2	2	2	1	-1	2	-1	2	2	1
2	2	0	2	0	2	0	1	0	0	1	0	0	0	2	2	2	0	2	0	0	1

© Hak cipta milik

UIN Suska Riau

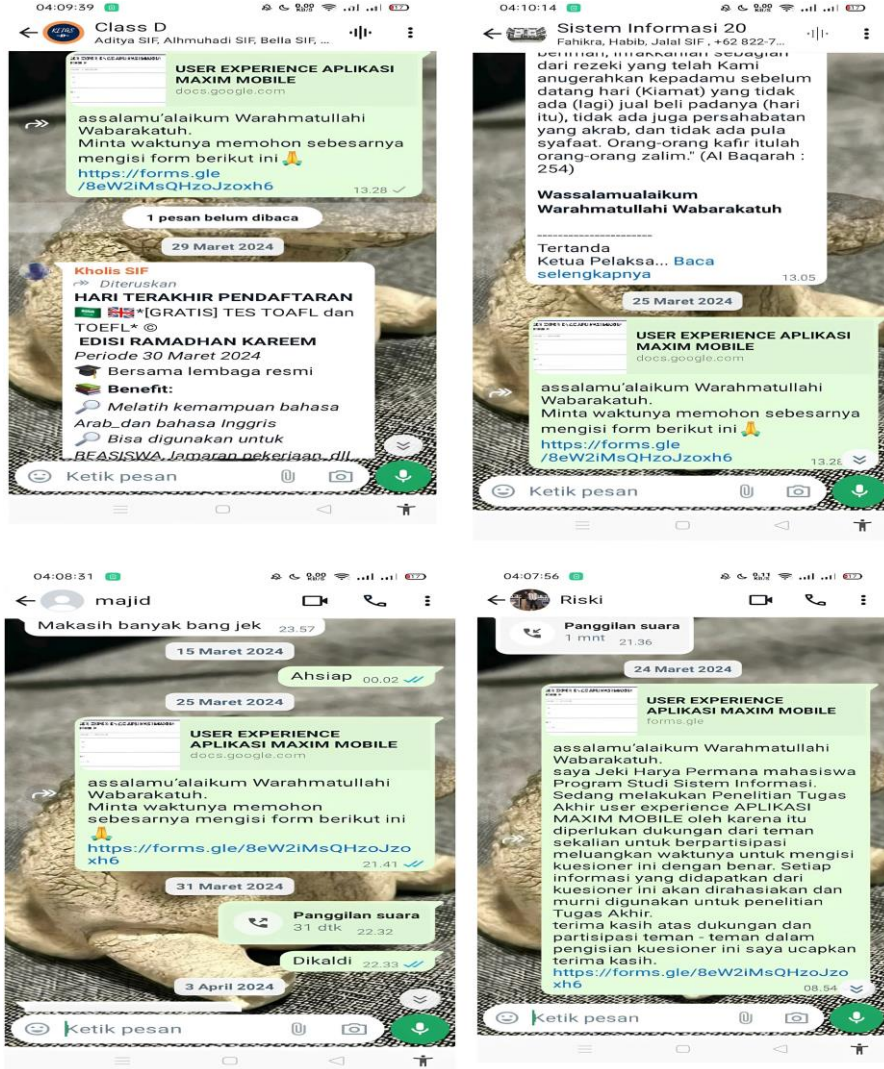
State Islamic University of

Hak Cipta Dilindungi Undang

1. Dilarang mengutip sebaga
- a. Pengutipan hanya unt
- b. Pengutipan tidak meru
2. Dilarang mengumumkan

atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan k
 an kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 1. memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN S

LAMPIRAN G DOKUMENTASI



Gambar G.1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN H NOTIFIKASI JURNAL

1. **WEB E-COMMERCE RKU COMPUTER PALEMBANG**
Alyah, Leon Andretti Abdillah, Suyanto, Deni Erlansyah

2. **OPTIMASI NILAI IMPERCEPTIBILITY PADA WATERMARKING CITRA WARNA BERBASIS DCT-DWT**
Anna Baita, Rohmatullah Batik Firmansyah, Sharazita Dyah Anggita

3. **PENERAPAN METODE ROC DAN PROMETHEE UNTUK MENENTUKAN KUALITAS UDARA TERBURUK PADA 5 KOTA DI INDONESIA BULAN SEPTEMBER 2024**
Aldiansyah Fathul Majid, Rizky Bayu Prasetyo, Agusta Praba Ristadi Pinem

4. **Pendeteksi visual makanan dan jumlah kalorinya menggunakan algo-ritma MASK R-CNN berbasis bot Telegram**
Raihanaldy Ash-Shafa, Pulung Nurtantio Andono

VOL 10 NO 2 2025

5. **IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PROSES GANTI NRKB KENDARAAN BERMOTOR**
Dian Amalia, Cindy Taurusta, Hindarto Hindarto

6. **IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA SISTEM INFORMASI ATLET BERBASIS WEBSITE DI KONI KABUPATEN KENDAL**
Talitha Azaria Sani, Sariyun Naja Anwar, R. Soelstjadi

7. **ANALISIS SENTIMEN DAN PEMODELAN TOPIK TERHADAP APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE PADA PLATFORM GOOGLE PLAY**
Andhika Ihsan Kamil, Oktarlani Nurul Pratiwi, Deden Witarasyah

8. **SISTEM REKOMENDASI PEMBERIAN KREDIT PADA NASABAH**

9. **Netflix's Digital Transformation Strategy: A Systematic Review of Challenges**
Putri Nelsa, Anggraeni Xena Paradita, Fairuz Fernanda Hermawan, Muhamad Yazid Ghifari, Muharman Lubis

10. **PENERAPAN METODE SAW DALAM MEMASTIKAN PRIORITAS PEMBANGUNAN DESA TERHADAP SUMBER DAYA MANUSIA**
Dinda Novri Farenza, William Ramdhan, Abdul Karim Syahputra

11. **RANCANG BANGUN ALAT CERDAS PENCUCI DAN PENERING SEPATU OTOMATIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE FUZZY SUGENO**
Ciksadan, Shinta Damayanti, Irma Salamah

12. **ANALISIS TINGKAT KEPUASAN MASYARAKAT TERHADAP PELAYANAN SERVICE DESK BERDASARKAN INDEKS KEPUASAN MASYARAKAT (IKM) DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA SURABAYA**
Nathania Fadlillah, Titus Kristanto, Muhammad Ilham Alhari

13. **EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MAXIM MOBILE MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**
Jeki Harya Permana, Megawati, Eki Saputra, Zarnelly

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

JIPI Journal 25 Jul
kepada saya

Jeki Harya Permana, Megawati, Eki Saputra, Zarnelly:

Kami telah mencapai keputusan terkait pengajuan jurnal Anda ke JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) dengan judul "**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MAXIM MOBILE MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**".

Keputusan kami adalah: **Revisions**

[JIPI] Editor Decision Eksternal

Kotak Masuk

JIPI Journal 26 Jul
kepada saya

Jeki Harya Permana, Megawati, Eki Saputra, Zarnelly:

Kami telah mencapai keputusan terkait pengajuan artikel/jurnal anda ke JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), yang berjudul "**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MAXIM MOBILE MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**".

Dengan senang hati saya informasikan bahwa makalah Anda telah dinyatakan **ACCEPTED** dan akan dipublikasikan di JIPI (e-ISSN: 2540 - 8984). Selamat!

Gambar H.1



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Peneliti lahir di Pekanbaru pada tanggal 12 Juni 2000. Peneliti adalah anak dari Bapak Bahar dan Ibu Yuliar dengan nama Jeki Harya Permana. Peneliti bertempat tinggal di Jalan Merak Gg. Ketitran, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau. Peneliti menempuh pendidikan yang diawali dari SDN 145 Pekanbaru 2007-2014 dengan TPA/MDA Asy-Syakirin Pekanbaru pada tahun 2008-2012, kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 37 Pekanbaru pada tahun 2014-2017, dan dilanjutkan pendidikan di SMK Hasanah Pekanbaru pada tahun 2017-2020 dengan jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Setelah menyelesaikan pendidikan di bangku sekolah, peneliti melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, tepatnya di Fakultas Sains dan Teknologi Program Studi Sistem Informasi pada tahun 2020. Peneliti juga pernah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pulau Panjang Hilir, Kecamatan Inuman, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau. Pada penelitian Tugas Akhir, peneliti mengambil topik *evaluasi* dengan judul "Evaluasi *User Experience* Aplikasi Maxim Mobile Menggunakan *User Experience Questionnaire*."

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.