

ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI INVESTASI BIBIT DAN AJAIB DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Raka Belva Raihansha¹, Satrio Hadi Wijoyo², Widhy Hayuhardhika Nugraha Putra³

Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email: ¹rakabelva1@gmail.com, ²satriohadi@ub.ac.id, ³widhy@ub.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi telah mengubah pola investasi masyarakat Indonesia, dengan munculnya berbagai aplikasi investasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengalaman pengguna pada dua aplikasi investasi digital populer, Bibit dan Ajaib, di Lowokwaru, Kota Malang. Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* digunakan untuk mengukur enam variabel pengalaman pengguna, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Sampel penelitian terdiri dari 50 responden pengguna kedua aplikasi. Data dikumpulkan melalui kuesioner UEQ dan dianalisis menggunakan *UEQ Data Analysis Tools*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Bibit memperoleh evaluasi positif pada semua variabel, dengan *dependability* dan *novelty* berada dalam kategori sangat baik. Variabel *perspicuity* dan *efficiency* termasuk dalam kategori baik, sementara *attractiveness* dan *stimulation* berada di atas rata-rata. Ajaib mendapatkan evaluasi positif pada lima variabel, dengan *attractiveness*, *perspicuity*, dan *efficiency* dalam kategori baik. Variabel *stimulation* dan *novelty* berada di atas rata-rata, namun *dependability* masih di bawah rata-rata. Variabel *novelty* pada Ajaib memerlukan peningkatan karena masih mendapat hasil evaluasi netral. Perbandingan kedua aplikasi menunjukkan Bibit unggul dalam *efficiency*, *dependability*, dan *novelty*, sementara Ajaib unggul dalam *attractiveness*, *perspicuity*, dan *stimulation*. Perbedaan paling signifikan terlihat pada variabel *novelty* dan *dependability*. Penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Bagi Bibit, fokus peningkatan dapat diarahkan pada aspek *stimulation*. Sementara itu, Ajaib perlu memprioritaskan peningkatan pada aspek *dependability* dan *novelty*. Bagi pengguna, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam memilih platform investasi digital yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Kata kunci: *Pengalaman Pengguna, User Experience Questionnaire, Aplikasi Investasi Digital, Bibit, Ajaib*

Abstract

Technological advancements have transformed investment patterns in Indonesia, with the emergence of various digital investment applications. This study aims to analyze and compare the user experience of two popular digital investment applications, Bibit and Ajaib, in Lowokwaru, Malang City. The User Experience Questionnaire (UEQ) method was employed to measure six user experience variables: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The research sample consisted of 50 respondents who use both applications. Data was collected through UEQ questionnaires and analyzed using UEQ Data Analysis Tools. The results show that Bibit received positive evaluations across all variables, with dependability and novelty falling into the excellent category. Perspicuity and efficiency variables were categorized as good, while attractiveness and stimulation were above average. Ajaib received positive evaluations on five variables, with attractiveness, perspicuity, and efficiency in the good category. Stimulation and novelty variables were above average, but dependability was below average. The novelty variable for Ajaib requires improvement as it still received a neutral evaluation. Comparison of the two applications reveals that Bibit excels in efficiency, dependability, and novelty, while Ajaib leads in attractiveness, perspicuity, and stimulation. The most significant differences were observed in the novelty and dependability variables. This research provides valuable insights for application developers to enhance user experience. For Bibit, improvement efforts could focus on the stimulation aspect. Meanwhile, Ajaib needs to prioritize enhancements in dependability and novelty

aspects. For investors, the findings of this study can serve as a consideration in choosing a digital investment platform that aligns with their needs. The study contributes to the understanding of user experience in digital investment applications and offers practical implications for both developers and users in the rapidly evolving fintech landscape.

Keywords: *User Experience, User Experience Questionnaire, Digital Investment Applications, Bibit, Ajaib*

1. PENDAHULUAN

Era digital telah menghadirkan transformasi besar dalam berbagai sektor, tak terkecuali di bidang investasi. Hal ini terlihat dari data Badan Koordinasi Penanaman Modal yang mencatat pertumbuhan investasi di Indonesia sebesar 16,1% pada semester pertama 2023, dengan nilai total mencapai Rp678,7 triliun dibandingkan periode yang sama di tahun sebelumnya. Peningkatan ini tidak terlepas dari hadirnya beragam platform investasi digital yang memudahkan masyarakat untuk mengakses berbagai produk investasi.

Berdasarkan kajian yang diselenggarakan Katadata Insight Center (KIC), instrumen reksa dana dan saham menjadi pilihan investasi digital yang paling diminati. Studi tersebut mengungkapkan bahwa lebih dari tiga perempat responden (75,6%) memanfaatkan aplikasi digital untuk berinvestasi reksa dana. Dalam lanskap aplikasi investasi digital di Indonesia, Bibit dan Ajaib menonjol sebagai platform yang paling banyak dipilih pengguna untuk melakukan investasi reksa dana.

Bibit, yang diluncurkan oleh PT Bibit Tumbuh Bersama di tahun 2019, hadir sebagai solusi investasi reksa dana yang ditujukan khususnya bagi investor yang baru memulai. Keunggulan platform ini terletak pada fitur robo-advisor yang mampu mengadaptasi strategi investasi secara otomatis dengan mempertimbangkan berbagai faktor seperti usia pengguna, profil dan toleransi risiko, serta kondisi finansial investor.

Sementara itu, Ajaib menghadirkan beragam instrumen investasi yang lebih luas, mencakup reksa dana, obligasi, saham, hingga pasar uang, dengan pendekatan yang disesuaikan pada profil risiko masing-masing investor. Meski Bibit telah menjadi aplikasi investasi dengan tingkat popularitas tertinggi, namun dalam implementasinya, para pengguna masih menemui sejumlah tantangan dalam mengoperasikan platform tersebut.

Meskipun popularitasnya tinggi, kedua aplikasi ini tidak luput dari berbagai kendala yang dihadapi pengguna. Ulasan di App Store

menunjukkan adanya keluhan terkait proses penarikan dana, masalah teknis, dan kesulitan dalam proses pendaftaran. Fenomena ini menunjukkan pentingnya evaluasi pengalaman pengguna (user experience) dalam pengembangan dan perbaikan aplikasi investasi digital.

Pengalaman pengguna merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan produk digital. Pengalaman yang positif tidak hanya mendorong loyalitas pengguna tetapi juga berpotensi menarik pengguna baru melalui rekomendasi. Sebaliknya, pengalaman negatif dapat menurunkan kepuasan dan menyebabkan pengguna beralih ke platform lain.

UEQ (User Experience Questionnaire) yang dikembangkan oleh Dr. Martin Schrepp merupakan instrumen evaluasi yang menyeluruh untuk mengukur pengalaman pengguna. Metodologi ini mengkaji enam dimensi utama yang meliputi aspek pragmatis dan hedonis dari interaksi pengguna, yakni Daya Tarik (Attractiveness), Kejelasan (Perspicuity), Efisiensi (Efficiency), Keandalan (Dependability), Stimulasi (Stimulation), dan Kebaruan (Novelty).

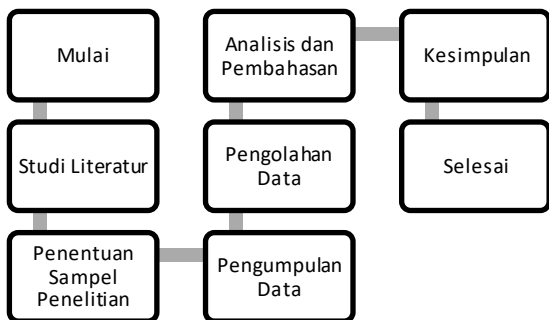
Studi ini difokuskan untuk melakukan analisis komparatif terhadap pengalaman pengguna dari dua platform investasi digital yang memiliki fitur serupa dan telah mendapat popularitas tinggi - Bibit dan Ajaib - dengan mengambil sampel di kawasan Lowokwaru, Kota Malang. Melalui penerapan metodologi UEQ, penelitian akan menghasilkan temuan kuantitatif yang memungkinkan perbandingan mendalam terkait performa kedua aplikasi dari sudut pandang pengalaman pengguna.

Temuan dari studi ini diproyeksikan dapat menjadi masukan berharga bagi tim pengembang dalam upaya peningkatan kualitas layanan platform investasi digital. Selain itu, hasil penelitian juga diharapkan dapat membantu calon investor dalam menentukan platform investasi yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka.

2. METODOLOGI

Dapat dilihat pada Gambar 1 merupakan

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Tahap pertama, studi literatur, melibatkan peneliti dalam mengkaji berbagai sumber ilmiah yang relevan. Peneliti akan menelaah jurnal-jurnal akademik, buku-buku teks, dan publikasi ilmiah lainnya untuk membangun fondasi teoretis yang kuat bagi penelitian ini. Studi literatur ini akan membantu peneliti dalam memahami konsep-konsep kunci, mengidentifikasi kesenjangan dalam penelitian sebelumnya, dan merumuskan hipotesis yang tepat.

Langkah kedua penelitian berfokus pada penentuan sampel dengan menerapkan metode purposive sampling. Pemilihan sampel dilakukan secara selektif berdasarkan kriteria spesifik yang telah ditetapkan sesuai tujuan penelitian. Target populasi mencakup pengguna Bibit dan Ajaib di wilayah Lowokwaru, Kota Malang, dengan batasan usia minimal 18 tahun. Berdasarkan kajian literatur, jumlah responden yang ditargetkan untuk mengisi User Experience Questionnaire (UEQ) adalah 50 orang. Menurut studi Schrepp (2019), evaluasi UEQ dengan rentang sampel 20-30 responden telah menunjukkan tingkat stabilitas yang memadai dalam hasil pengukuran.

Tahap ketiga penelitian menitikberatkan pada proses pengumpulan data melalui survei daring menggunakan Google Forms yang didistribusikan lewat beragam platform media sosial. Instrumen utama yang digunakan adalah UEQ, sebuah alat evaluasi yang dirancang oleh Schrepp, Hinderks, dan Thomaschewski (2014) untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu produk. Kuesioner ini terdiri dari 26 item pernyataan yang mengukur enam dimensi pengalaman pengguna yakni daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Melalui instrumen ini, responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk berdasarkan keenam dimensi tersebut.

Selanjutnya, pada tahap keempat, peneliti akan melakukan pengolahan data. Tahap ini melibatkan proses persiapan data untuk analisis statistik. Peneliti akan menggunakan software statistik yang sesuai untuk memfasilitasi proses ini. Software yang digunakan adalah *UEQ Data Analysis Tools*.

Tahap kelima adalah analisis dan pembahasan. Sugiyono (2017:35) mendefinisikan analisis statistik deskriptif sebagai sebuah proses menjelajahi data untuk memahami karakteristik variabel mandiri, baik secara tunggal maupun jamak. Mengacu pada kajian teori dan hasil penelitian sejenis, peneliti memutuskan untuk menggunakan model User Experience Questionnaire (UEQ) sebagai model dasar penelitian dan menggunakan *UEQ Data Analysis Tools* untuk mengolah dan menganalisis data statistik deskriptif karena UEQ berhasil mencakup aspek pragmatic dan hedonic dalam pengukuran *User Experience*.

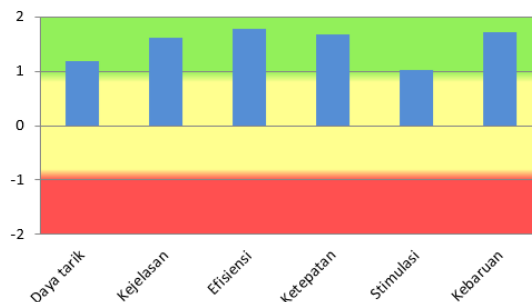
Akhirnya, pada tahap keenam, peneliti akan menarik kesimpulan berdasarkan Hasil-Hasil penelitian. Kesimpulan ini akan menjawab pertanyaan penelitian dan memberikan kontribusi pada pemahaman tentang pengalaman pengguna aplikasi investasi di Indonesia.

Melalui tahapan-tahapan ini, penelitian akan menghasilkan Hasil yang komprehensif dan dapat diandalkan tentang pengalaman pengguna aplikasi Bibit dan Ajaib, serta memberikan wawasan berharga bagi pengembangan aplikasi investasi di masa depan.

3. ANALISIS & PEMBAHASAN

3.1. Analisis User Experience Questionnaire

Hasil perhitungan UEQ pada aplikasi OVO dan DANA dapat dilihat pada Gambar 7 dan Gambar 8 berikut.

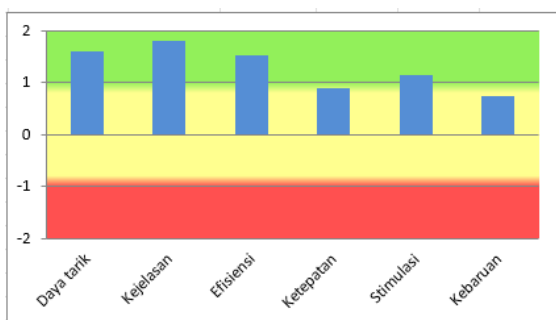


Gambar 2. Nilai skala Bit

Berdasarkan Gambar 2, kesimpulan dari

hasil penilaian *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk aplikasi Bibit menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki performa yang sangat baik dalam berbagai aspek pengalaman pengguna. Dalam hal daya tarik (*attractiveness*), Bibit mendapatkan evaluasi positif dengan nilai rata-rata 1,197, yang menandakan kesan keseluruhan pengguna terhadap aplikasi ini sangat baik. Kejelasan (*perspicuity*) aplikasi juga dinilai tinggi dengan nilai rata-rata 1,615, mencerminkan kemudahan pengguna dalam memahami dan menggunakan aplikasi Bibit. Efisiensi (*efficiency*) Bibit mendapatkan nilai rata-rata 1,775, menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini cepat dan efektif dalam membantu mereka menyelesaikan tugas.

Selain itu, dalam hal ketepatan (*dependability*), aplikasi ini juga dinilai positif dengan nilai rata-rata 1,690, menandakan bahwa pengguna merasa aplikasi ini dapat diandalkan, terutama dalam hal keamanan dan kinerja. Stimulasi (*stimulation*) dari penggunaan aplikasi ini juga tinggi dengan nilai rata-rata 1,015, yang berarti pengguna merasakan kesenangan dan kepuasan saat menggunakan Bibit. Terakhir, dalam aspek kebaruan (*novelty*), aplikasi ini mendapatkan nilai rata-rata 1,725, menunjukkan bahwa pengguna menganggap aplikasi ini inovatif dan menarik. Secara keseluruhan, aplikasi Bibit mendapatkan penilaian yang sangat baik dari pengguna dalam semua aspek yang diukur oleh UEQ, menandakan bahwa aplikasi ini berhasil memberikan pengalaman pengguna yang positif dan memuaskan.



Gambar 3. Nilai skala Ajaib

Berdasarkan Gambar 3, hasil penilaian menggunakan (UEQ) untuk aplikasi Ajaib menunjukkan evaluasi yang sebagian besar positif dari pengguna. Variabel daya tarik memperoleh nilai rata-rata 1,600, mengindikasikan bahwa pengguna menilai aplikasi ini menarik secara keseluruhan.

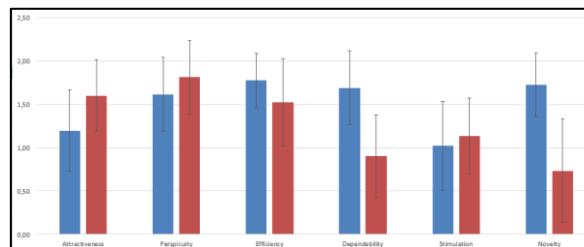
Variabel kejelasan (*perspicuity*) mendapatkan nilai rata-rata 1,810, mencerminkan kemudahan pengguna dalam memahami penggunaan aplikasi. Efisiensi (*efficiency*) aplikasi Ajaib juga dinilai positif dengan nilai rata-rata 1,522, menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini cepat dan efisien dalam menyelesaikan tugas serta memiliki kualitas antarmuka yang baik.

Namun, meskipun secara umum aplikasi Ajaib mendapatkan evaluasi positif, terdapat dua variabel yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Variabel ketepatan (*dependability*) memiliki nilai rata-rata 0,900, yang meskipun positif, masih bisa ditingkatkan untuk mencapai tingkat kepercayaan pengguna yang lebih tinggi. Variabel kebaruan (*novelty*) mencatat nilai rata-rata 0,735, menunjukkan bahwa pengguna merasa inovasi dan kreativitas aplikasi ini masih bisa ditingkatkan. Secara keseluruhan, meskipun Ajaib dinilai baik dalam hal daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan stimulasi, aspek ketepatan dan kebaruan memerlukan perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna lebih lanjut.

3.2. Perbandingan Nilai Hasil User Experience Questionnaire

Dalam melakukan perbandingan, peneliti menggunakan tools khusus sesuai petunjuk Handbook UEQ oleh Martin Schrepp untuk perbandingan nilai UEQ yang bernama UEQ Compare Products Tools . Tools tersebut digunakan untuk mengolah perbandingan hasil evaluasi pengalaman pengguna aplikasi Bibit dan Ajaib berdasarkan pengukuran UEQ. Hasil rata-rata atau mean skala berdasarkan keseluruhan pertanyaan yang sudah digolongkan tiap skala UEQ pada aplikasi Bibit dan juga Ajaib.

Gambar 4. Grafik Perbandingan



Perbandingan nilai rata-rata antara kedua platform dapat dilihat pada gambar 4, yang memvisualisasikan hasil evaluasi berdasarkan enam komponen UEQ. Komponen-komponen tersebut meliputi aspek daya tarik, tingkat kejelasan, tingkat efisiensi, elemen stimulasi,

faktor ketepatan, serta unsur kebaruan dari masing-masing aplikasi.

Pada skala attractiveness, Ajaib unggul dengan perbedaan nilai sebesar 0,40. Pada skala perspicuity, Ajaib unggul dengan perbedaan nilai sebesar 0,19. Pada skala efficiency, Bibit unggul dengan perbedaan nilai sebesar 0,26. Pada skala dependability, Bibit unggul dengan perbedaan nilai sebesar 0,79. Pada skala stimulation, Ajaib unggul dengan perbedaan nilai sebesar 0,12. Pada skala novelty, Bibit unggul dengan perbedaan nilai sebesar 0,99.

Berdasarkan hasil perbandingan, dapat disimpulkan bahwa Bibit unggul dalam tiga skala, yaitu skala efficiency $\geq 1,78$, skala dependability $\geq 1,69$, dan novelty $\geq 1,73$. Sementara itu, Ajaib unggul pada tiga skala, yaitu attractiveness $\geq 1,60$, perspicuity $\geq 1,81$, dan stimulation $\geq 1,14$. Perbedaan paling signifikan ada pada skala novelty sebesar 0,99 dan dependability sebesar 0,79.

Secara keseluruhan, Bibit tampaknya memberikan pengalaman pengguna yang lebih konsisten dan positif di seluruh aspek, sementara Ajaib memiliki keunggulan di beberapa aspek tertentu namun perlu perbaikan signifikan di aspek lainnya. Kedua aplikasi memiliki kekuatan dan kelemahan masing-masing. Bibit menawarkan pengalaman yang lebih seimbang dan dapat diandalkan, sementara Ajaib unggul dalam hal kejelasan dan daya tarik awal. Perbaikan terus-menerus diperlukan oleh kedua aplikasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan dan mempertahankan daya saing mereka di pasar aplikasi investasi digital.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dapat disimpulkan hasil dari "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Investasi Bibit dan Ajaib menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)" adalah sebagai berikut:

1. Studi perbandingan pengalaman pengguna aplikasi investasi Bibit menggunakan metode (UEQ), ditemukan hasil yang sangat memuaskan di mana seluruh enam variabel yang diuji menunjukkan evaluasi positif. Secara spesifik, aplikasi Bibit mencatat nilai mean yang baik untuk setiap variabel: daya tarik (1,197), kejelasan (1,615), efisiensi (1,775), kehandalan (1,690), stimulasi

(1,015), dan kebaruan (1,725). Ketika dibandingkan dengan benchmark, aplikasi Bibit menunjukkan performa yang mengesankan. Dua variabel - kehandalan dan kebaruan - mencapai kategori tertinggi yaitu "Excellent". Sementara itu, variabel kejelasan dan efisiensi berhasil masuk dalam kategori "Good". Dua variabel lainnya, yaitu daya tarik dan stimulasi, berada pada kategori "Above Average"..

2. Berdasarkan evaluasi menggunakan UEQ (User Experience Questionnaire), aplikasi Ajaib menunjukkan hasil yang beragam. Lima variabel mendapat penilaian positif dengan rincian sebagai berikut: daya tarik (attractiveness) mencapai mean 1,600, kejelasan (perspicuity) dengan mean 1,810, efisiensi (efficiency) sebesar 1,522, kehandalan (dependability) dengan mean 0,900, dan stimulasi (stimulation) sebesar 1,135. Meski demikian, terdapat beberapa aspek yang membutuhkan perbaikan. Variabel kebaruan (novelty) masih berada pada level netral dengan mean 0,735. Selain itu, meskipun variabel kehandalan (dependability) secara keseluruhan positif, beberapa indikator di dalamnya masih menunjukkan hasil netral yang mengindikasikan perlunya peningkatan. Dalam perbandingan benchmark, aplikasi Ajaib mencapai kategori "good" untuk tiga variabel: daya tarik, kejelasan, dan efisiensi. Variabel stimulasi dan kebaruan berada pada level "above average". Sementara variabel kehandalan masih berada di kategori "below average", menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan.
3. Berdasarkan hasil perbandingan, dapat disimpulkan bahwa Bibit unggul dalam tiga skala, yaitu skala efficiency $\geq 1,78$, skala dependability $\geq 1,69$, dan novelty $\geq 1,73$. Sementara itu, Ajaib unggul pada tiga skala, yaitu attractiveness $\geq 1,60$, perspicuity $\geq 1,81$, dan stimulation $\geq 1,14$. Perbedaan paling signifikan ada pada skala novelty sebesar 0,99 dan dependability sebesar 0,79

4.2 Saran

Pada hasil studi yang telah dilakukan, berikut beberapa rekomendasi untuk pengembang aplikasi dan peneliti di masa mendatang:

1. Untuk tim pengembang Bibit, diperlukan optimalisasi pada dimensi stimulasi

mengingat aspek ini memperoleh nilai terendah dalam evaluasi. Pengembang disarankan untuk mengkaji dan menerapkan saran-saran perbaikan yang telah dipaparkan dalam penelitian ini.

2. Bagi tim pengembang Ajaib, fokus perbaikan sebaiknya diarahkan pada peningkatan aspek ketepatan dan kebaruan aplikasi, karena kedua dimensi ini menunjukkan performa yang kurang optimal. Implementasi dapat mengacu pada rekomendasi yang telah diuraikan dalam studi ini.
3. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengeksplorasi metodologi evaluasi alternatif selain User Experience Questionnaire (UEQ) guna mengidentifikasi keterbatasan metode tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan adalah Heuristic Evaluation, yang melibatkan penilaian dari para ahli UI/UX untuk mendapatkan perspektif evaluasi yang lebih komprehensif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Martin Schrepp, Andreas Hinderks, & Jörg Thomaschewski. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, Vol.4(o.4), 40-44.
http://www.ijimai.org/journal/sites/default/files/files/2016/12/ijimai20174_4_5_pdf_94297.pdf
- Schrepp, M. (2021). User Experience Questionnaires: How to Use Questionnaires to Measure the User Experience of Your Products? Amazon Digital Services LLC - KDP Print US.
<https://www.ueq-online.org/Material/Handbook.pdf>
- Norman, D. dan Nielsen, J., 2012. The Definition of User Experience (UX). [online] Nielsen Norman Group.
<https://www.nngroup.com/articles/definition-userexperience/>.
- Tullis, T., Tullis, T., Albert, B., & Albert, W. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. Elsevier Science.
- Adji, K. K., & Nuryana, I. K. D. (2023). Implementasi PIECES Framework Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Investasi Reksa Dana Bibit. (*Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, Vol.04(No.01), 82-90.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/51273>
- Paramitha, I. I., Dantes, G. R., & Indrawan, G. (2017). The Evaluation of Web Based Academic Progress Information System Using Heuristic Evaluation and User Experience Questionnaire (UEQ). 2018 Third International Conference on Informatics and Computing (ICIC), -(1-6).
https://www.researchgate.net/publication/334857825_The_Evaluation_of_Web_Based_Academic_Progress_Information_System_Using_Heuristic_Evaluation_and_User_Experience_Questionnaire_UEQ
- Andrea, J. A., & Suroso, J. S. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Investasi Reksadana Online pada Generasi Millennial dan Generasi Z. *Information Technology Engineering Journals*, Vol.7(No.1), 32-52.
<https://syekhnurjati.ac.id/journal/index.php/itej>
- Campos, P., Graham, N., Jorge, J., Nunes, N., Palanque, P., & Winckler, M. (Eds.). (2011). *Human-Computer Interaction – INTERACT 2011: 13th IFIP TC 13 International Conference*, Lisbon, Portugal, September 5-9, 2011, Proceedings, Part IV. IFIP International Federation for Information Processing.
https://doi.org/10.1007/978-3-642-23768-3_129
- Griscripta Yosefanita, Hanggara, B. T., & Rokhmawati, R. I. (2022). ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI INVESTASI DENGAN MENGGUNAKAN UX CURVE (STUDI PADA BIBIT DAN AJAIB). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol.9(No.7), 1589-1596.
<https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/6749/pdf>
- Lina Affifatusholihah, Putri, S. I., & Hanun, D. I. (2021). ANALISIS FAKTOR YANG MEMEPENGARUHI PENGGUNAAN

- APLIKASI INVESTASI DIGITAL.
ISSN, 16(No.3), 6583-6592.
<https://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/1306/pdf>
- Investor Pasar Modal Didominasi Milenial. (2021, December 13). Databoks. Retrieved March 1, 2024, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/12/13/investor-pasar-modal-didominasi-milenial>
- Rauschenberger, M., Medien-Systempartner, M. S. P., Schrepp, M., Ag, S. A. P., Cota, M. P., & Olschner, S., 2013. Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products . How to use the User Experience Questionnaire (UEQ). <https://doi.org/10.9781/ijimai.2013.215>
- Didominasi Milenial dan Gen Z, Jumlah Investor Saham Tembus 4 Juta. (2022, July 9). KSEI. https://www.ksei.co.id/files/uploads/press_releases/press_file/id-id/208_berita_pers_didominasi_milenial_dan_gen_z_jumlah_investor_saham_tembus_4_juta_20220725182203.pdf
- Díaz-Oreiro, I., López, G., Quesada, L., & Guerrero, L. (2019a). Standardized Questionnaires for User Experience Evaluation: A Systematic Literature Review. *Proceedings 2019*, Vol. 31, Page 14, 31(1), 14. <https://doi.org/10.3390/proceedings2019031014>
- Hinderks, A., Schrepp, M., Domínguez Mayo, F. J., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards and Interfaces*, 65, 38–44. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>
- Monk, A., Wright, P., Haber, J., Davenport, L., 1993, *Improving Your Human-Computer Interface*, Prentice-Hall, A Practical Technique (Bcs Practitioner).
- Sewindu Putro, Kusriani, & Kurniawan, M. P. (2019). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul. *Citec Journal*, 6(1), 27-37. <https://citec.amikom.ac.id/main/index.php/citec/article/view/242>