

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1. Latar Belakang.....	I-1
1.2. Rumusan Masalah.....	I-3
1.3. Tujuan Penelitian.....	I-3
1.4. Batasan Masalah.....	I-3
1.5. Manfaat Penelitian.....	I-4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1. Landasan Teori.....	II-1
2.2. <i>User Experience</i>	II-3
2.3. Elemen <i>User Experience</i>	II-3
2.4. <i>Framework User Experience</i>	II-5
2.4.1 Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS).....	II-5
2.4.2 <i>Standardized User Experience Percentile Rank (SUPR-Q)</i>	II-6
2.4.3 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	II-6
2.5. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	II-7

2.6. <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	II-11
2.7. Penelitian Terkait	II-11
2.8. Matriks Penelitian	II-15
BAB III METODE PENELITIAN	III-1
3.1. Tahapan Penelitian	III-1
3.2. Pengumpulan Data	III-1
3.2.1. Observasi	III-2
3.2.2. Survei	III-2
3.2.3. Studi Literatur	III-2
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	III-2
3.4. Analisis Data	III-3
3.5. Indikator Penelitian	III-4
3.6. Pembuatan Kuesioner	III-5
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1. Gambaran Umum Dompot Digital Go-Pay dan Dana	IV-1
4.2. Analisis Demografis	IV-2
4.3. Analisis Data	IV-3
4.3.1. Hasil Analisis Menggunakan UEQ Data Analysis Tool	IV-3
A. Analisis Data Kuesioner Dompot Digital Go-Pay	IV-4
B. Analisis Data Kuesioner Dompot Digital Dana	IV-10
4.3.2. Hasil Analisis Compare Product / Perbandingan	IV-16
4.4. Penarikan Kesimpulan	IV-17
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1

5.1. Kesimpulan	V-1
5.2. Saran	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.3 Penelitian Terkait	II-10
Tabel 2.4 Matriks Penelitian	II-14
Tabel 2.3 Penelitian Terkait	II-6
Tabel 2.4 Matriks Penelitian	II-11
Tabel 3.1 Indikator dari Variabel Penelitian	III-4
Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner UEQ	III-5
Tabel 4.1 Sekala penilaian rata-rata pada kuesioner	IV-4
Tabel 4.2 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>attractiveness</i> Go-Pay ...	IV-5
Tabel 4.3 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>perspicuity</i> Go-Pay	IV-5
Tabel 4.4 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>efficiency</i> Go-Pay.....	IV-6
Tabel 4.5 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>Dependability</i> Go-Pay....	IV-6
Tabel 4.6 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>Stimulation</i> Go-Pay.....	IV-7
Tabel 4.7 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>Novelty</i> Go-Pay.....	IV-7
Tabel 4.8 Nilai rata-rata impresi dan varian skala Go-Pay	IV-8
Tabel 4.9 Hasil evaluasi <i>Benchmark</i> dompet digital Go-Pay.....	IV-9
Tabel 4.10 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>attractiveness</i> DANA.IV-10	
Tabel 4.11 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>perspicuity</i> DANA	IV-11
Tabel 4.12 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>efficiency</i> DANA	IV-11
Tabel 4.13 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>Dependability</i> DANA	IV-12
Tabel 4.14 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>Stimulation</i> DANA	IV-12
Tabel 4.15 Hasil analisis statistik deskriptif variabel <i>Novelty</i> DANA	IV-13

Tabel 4.16 Nilai rata-rata impresi dan varian skala DANA.....	IV-14
Tabel 4.17 Hasil evaluasi <i>Benchmark</i> dompet digital Go-Pay.....	IV-14
Tabel 4.18 Nilai rata-rata sekala perbandingan Go-Pay dan Dana.....	IV-16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dompot Digital Go-Pay Aplikasi Go-Pay, 2023	II-1
Gambar 2.2 Dompot Digital Dana , Aplikasi Dana, 2023	II-3
Gambar 2.3 Pengelompokan atribut kualitas UX Rauschenberger et al.....	II-4
Gambar 2.4 Struktur Skala UEQ	II-7
Gambar 2.5 Kuesioner UEQ versi Bahasa Indonesia	II-9
Gambar 3.1 Alur Skema Penelitian	III-1
Gambar 4.1 Diagram Jenis Kelamin / Gender	IV-2
Gambar 4.2 Diagram Domisili Responden	IV-3
Gambar 4.3 Grafik Rata-rata impresi dan varian dompet digital Go-Pay	IV-9
Gambar 4.4 Grafik hasil evaluasi dompet digital Go-Pay	IV-10
Gambar 4.5 Grafik Rata-rata impresi dan varian dompet digital Dana	IV-14
Gambar 4.4 Grafik hasil evaluasi dompet digital Dana	IV-15
Gambar 4.5 Grafik Scale Means perbandingan Go-Pay dan Dana	IV-15