

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Temuan penelitian memungkinkan kesimpulan yang dapat ditarik, sebagai berikut.

1. Mayoritas pengguna aplikasi Livin' by Mandiri di Belitung merasa puas, dibuktikan dengan nilai *benchmark* yang didapatkan. *Novelty* (1,125) memperoleh *benchmark good* atau baik. Aspek *attractiveness* (1,460), *efficiency* (1,457), *dependability* (1,325), dan *stimulation* (1,228) memperoleh nilai di atas rata-rata (*above average*). Meski demikian, nilai *perspicuity* (1,070) berada di bawah rata-rata (*below average*) yang menunjukkan bahwa pengguna merasa kurang puas pada aspek ini yang berkaitan dengan tingkat kejelasan dan kemudahan dalam mempelajari fitur-fitur aplikasi.
2. Aspek yang mempengaruhi pengalaman pengguna saat mengakses aplikasi Livin' by Mandiri berdasarkan hasil dari pengolahan data adalah skala *attractiveness*. Skala *pragmatic quality* dengan aspek di dalamnya adalah *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*. Sedangkan skala *hedonic quality* aspeknya adalah *stimulation* dan *novelty*. Setiap aspek-aspek tersebut mempengaruhi pengalaman pengguna aplikasi Livin' by Mandiri.
3. Aspek yang perlu dilakukan pembaharuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada Livin' by Mandiri adalah aspek *perspicuity* yang memperoleh nilai rata-rata terendah yaitu 1,070. Aspek ini termasuk nilai terendah karena nilai *benchmark* yang didapat adalah *below average* (di bawah rata-rata). Menurut skala interval *benchmark* yang terdapat pada Tabel 4.10, aspek *perspicuity* baru bisa dikatakan *above average* (di atas rata-rata) jika  $< 1,56$  atau  $\geq 1,08$ . Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaharuan pada aspek ini untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi Livin' by Mandiri. Salah satu contohnya adalah terdapat fitur yang mengeluarkan *feedback* pada

saat di klik, akan tetapi tidak mengeluarkan penjelasan detail. Fitur tersebut terdapat pada *history* transaksi.

## 5.2. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh pihak pengembang aplikasi dan peneliti selanjutnya.

1. Pihak pengembang aplikasi Livin' by Mandiri dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan fokus terhadap aspek *perspicuity*. Salah satunya dengan cara memperbaiki tampilan pada bagian *history* transaksi, setelah pengguna sudah melakukan klik aplikasi menampilkan secara detail transaksi yang telah dilakukan sebelumnya.
2. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode *Heuristic Evaluation* untuk mendapatkan hasil evaluasi pengalaman pengguna dari perspektif ahli (*expert*) yang berpengalaman di bidang UI (*User Interface*) atau UX (*User Experience*).

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. P. Maulidya and N. Afifah, "Perbankan Dalam Era Baru Digital: Menuju Bank 4.0," *Proceeding Semin. Bisnis Seri V*, pp. 278–288, 2021.
- [2] A. I. Mutiasari, "Perkembangan Industri Perbankan Di Era Digital," *J. Ekon. Bisnis Dan Kewirausahaan*, vol. 9, no. 2, pp. 32–41, 2020, doi: 10.47942/iab.v9i2.541.
- [3] A. K. Nisa, "PENGARUH PENGETAHUAN, KEPERCAYAAN, DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN E-BANKING TERHADAP MINAT BERTRANSAKSI ULANG SECARA ONLINE DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM," 2018.
- [4] FIQHI HIDAYAT, "AKSELERASI LAYANAN ELEKTRONIK BANKING DALAM MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS BANK SYARIAH," 2021.
- [5] Bank Mandiri, "Total Aset Tembus Rp2.007 Triliun Di Kuartal III 2023," *bankmandiri.co.id*, 2023. <https://bankmandiri.co.id/web/guest/news-detail?primaryKey=212074708&backUrl=/news#:~:text=Dari sisi jumlah pengguna%2C Livin,menjadi 21 juta pengguna aktif.>
- [6] Dafry, "Sekda Belitung Resmikan Pasar SIAP QRIS Pertama di Kabupaten Belitung," *Setda Belitung*, 2022. <https://setda.belitung.go.id/sekda-belitung-resmikan-pasar-siap-qr-is-pertama-di-kabupaten-belitung/>
- [7] A. I. Elsa Catriana, "Bank Mandiri Dorong Nasabah Beralih ke Super App Livin' by Mandiri, Apa Saja Fiturnya?," *Kompas*, 2022. [https://money.kompas.com/read/2022/01/25/130000126/bank-mandiri-dorong-nasabah-beralih-ke-super-app-livin-by-mandiri-apa-saja?page=all#google\\_vignette](https://money.kompas.com/read/2022/01/25/130000126/bank-mandiri-dorong-nasabah-beralih-ke-super-app-livin-by-mandiri-apa-saja?page=all#google_vignette)
- [8] H. Z. Mansyriah, R. S. Dewi, D. A. Bisnis, and U. Diponegoro, "PENGARUH E-SERVICE QUALITY TERHADAP E – LOYALTY DENGAN E – SATISFACTION SEBAGAI VARIABEL INTERVENING PADA NASABAH BANK MANDIRI PENGGUNA NEW LIVIN BY MANDIRI DI KOTA Pendahuluan," vol. 12, no. 1, pp. 195–202, 2023.
- [9] Redaksi, "Bank Mandiri Mangkir Di Sidang Gugatan Kebocoran Data Nasabah," *Wartapos*, 2023. <https://www.wartapos.id/2023/07/25/bank-mandiri-mangkir-di-sidang-gugatan-kebocoran-data-nasabah/>
- [10] R. Maria, "Livin Logo Kuning Milik Bank Mandiri Error! Nasabah Mengeluhkan Tak Bisa Transaksi," *Sinar harapan*, 2023. <https://www.sinarharapan.co/lifestyle/3859932912/livin-logo-kuning-milik->

bank-mandiri-error-nasabah-mengeluhan-tak-bisa-transaksi

- [11] S. Listyorini, H. S. Nugraha, D. A. Bisnis, and U. Diponegoro, "PENGARUH CUSTOMER EXPERIENCE TERHADAP LOYALITAS ( Studi pada Masyarakat Semarang Pengguna LinkAja ) Pendahuluan," vol. 11, no. 2, pp. 244–256, 2022.
- [12] H. Natanael, A. Pinandito, and M. C. Saputra, "Evaluasi User Experience pada Aplikasi BCA Mobile dan MyBCA dengan menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire ( UEQ )," vol. 7, no. 1, pp. 495–504, 2023.
- [13] AL GHIFARI HARTZANI, "EVALUASI USER EXPERIENCE PADA DOMPET DIGITAL OVO MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," no. March, 2021.
- [14] S. V. Izabal, I. Aknuranda, and H. M. Az-zahra, "Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire ( UEQ ) dan Focus Group Discussion ( FGD ) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 9, pp. 3224–3232, 2018.
- [15] S. Rohmah and M. Ary, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Studi kasus pada Akulaku ...," *JSI J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 6, pp. 2118–2124, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/article/view/15085/0>
- [16] M. A. Kresnanto, B. T. Hanggara, and B. S. Prakoso, "Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire ( UEQ ) ( Studi pada RedDoorz dan Airy )," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3637–3646, 2020.
- [17] Kharis, P. I. Santosa, and W. W. Winarno, "Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Citee*, pp. 1–7, 2019.
- [18] I. 2010, "INTERNATIONAL STANDARD ISO 9241-210," vol. 2010, 2010.
- [19] M. D. ALI RAMADHAN S.Sn., "W192100008 – USER EXPERIENCE".
- [20] Y. H. Jainuri, Nurasih, "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE POINT OF SALE PADA OUTLET MAKARONI JUDES BERBASIS ANDROID," vol. 9, no. 2, 2021.
- [21] D. P. WULANDARI, "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT NASABAH

UNTUK MENGGUNAKAN LAYANAN MOBILE BANKING PADA PT BANK SYARIAH MANDIRI KANTOR CABANG LUBUK PAKAM,” 2018.

- [22] “Cara Daftar dan Aktivasi Livin’ by Mandiri,” *Bank Mandiri*.  
<https://www.bankmandiri.co.id/livin/edukasi/cara-daftar-dan-aktivasi>
- [23] “Edukasi Cara Penggunaan Livin’ by Mandiri,” *Bank Mandiri*.  
<https://www.bankmandiri.co.id/en/livin/edukasi>
- [24] Subandi, D. Anubhakti, and B. Vallendito, “Rancang Bangun Kuesioner Survey Berbasis Web,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Apl.*, vol. 9, pp. 47–50, 2017, [Online]. Available: <http://sentia.polinema.ac.id/index.php/SENTIA2017/article/view/228>
- [25] S. Elisurya, H. M. Az-Zahra, and N. H. Wardani, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion),” *J. Sist. Informasi, Teknol. Informasi, dan Edukasi Sist. Inf.*, vol. 3, no. 5, pp. 4327–4332, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5193>
- [26] M. Schrepp and A. Hinderks, “Design, User Experience, and Usability. Theories, Methods, and Tools for Designing the User Experience,” vol. 8517, no. June, p. 5, 2014, doi: 10.1007/978-3-319-07668-3.
- [27] M. Rauschenberger, M. Schrepp, M. Perez-Cota, S. Olschner, and J. Thomaschewski, “Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ). Example: Spanish Language Version,” *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 2, no. 1, p. 39, 2013, doi: 10.9781/ijimai.2013.215.
- [28] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Mixed Methods Procedures*. 2018.
- [29] H. Ahyar *et al.*, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, no. March. 2020.
- [30] H. B. Santoso, “User Experience Questionnaire,” *ueq online*, 2018.  
<https://www.ueq-online.org/>
- [31] D. Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. 2010.
- [32] M. Ki, “Internet Banking Mandiri (Livin) : Syarat dan Cara Mendaftarnya,” *umsu*, 2023. <https://umsu.ac.id/berita/internet-banking-mandiri-livin-syarat-dan-cara-mendaftarnya/>
- [33] S. A. Ogston, S. Lemeshow, D. W. Hosmer, J. Klar, and S. K. Lwanga, “Adequacy of Sample Size in Health Studies.,” *Biometrics*, vol. 47, no. 1, p. 347, 1991, doi:

10.2307/2532527.

- [34] L. S. Musianto, "Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian," *J. Manaj. dan Wirausaha*, vol. 4, no. 2, pp. 123–136, 2002, doi: 10.9744/jmk.4.2.pp.123-136.
- [35] M. A. Rohman, "Uji Validitas dan Reliabilitas: Pentingnya dalam Penelitian," *Sekolah Stata*, 2020. <https://sekolahstata.com/uji-validitas-dan-reliabilitas-pentingnya-dalam-penelitian/>
- [36] N. M. Janna and Herianto, "KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS," *J. Darul Dakwah Wal-Irsyad*, no. 18210047, pp. 1–12, 2021.
- [37] 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.
- [38] B. Mandiri, "No Title," *playstore*, 2024. <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.bmri.livin&hl=id&gl=US> (accessed Jan. 21, 2024).

## LAMPIRAN

### KUESIONER



### Kuesioner Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi Livin' by Mandiri Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Dengan hormat,  
Saya Bonaventura Verrell Aditya, mahasiswa program studi Sistem Informasi dari Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi Livin' by Mandiri Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Kuesioner ini ditujukan bagi:  
Pengguna aktif dari Aplikasi Livin' by Mandiri di Belitung

Mohon bantuan Bapak/Ibu/Saudara/i yang merupakan pengguna aktif aplikasi Livin' by Mandiri dapat membantu penelitian saya dengan mengisi kuesioner ini seakurat mungkin sesuai dengan pengalaman masing-masing saat menggunakan aplikasi Livin' by Mandiri. Identitas dan data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian ini saja.  
Atas bantuan dan kesediaan untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

Peneliti,  
Bonaventura Verrell Aditya

[bonav1177@gmail.com](mailto:bonav1177@gmail.com) [Ganti akun](#)

Tidak dibagikan

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama Lengkap \*

Jawaban Anda \_\_\_\_\_

Jenis Kelamin \*

- Laki-laki
- Perempuan

Usia \*

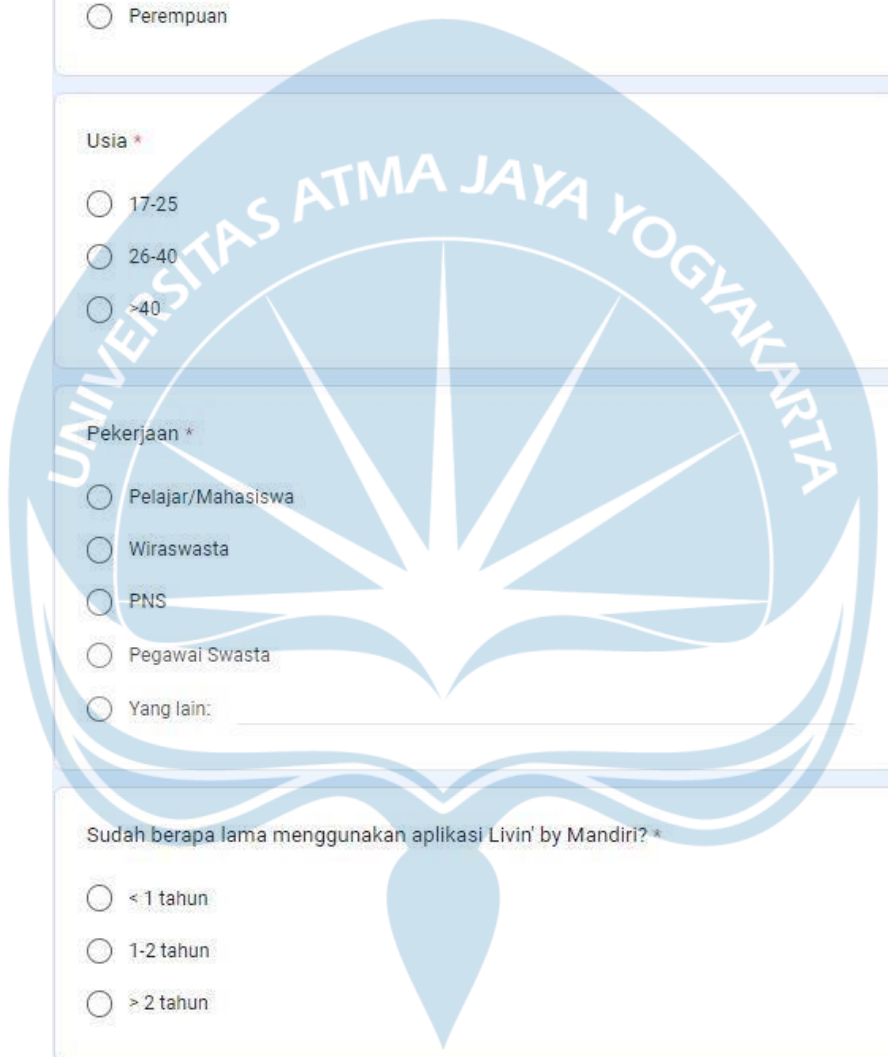
- 17-25
- 26-40
- >40

Pekerjaan \*

- Pelajar/Mahasiswa
- Wiraswasta
- PNS
- Pegawai Swasta
- Yang lain: \_\_\_\_\_

Sudah berapa lama menggunakan aplikasi Livin' by Mandiri? \*

- < 1 tahun
- 1-2 tahun
- > 2 tahun





## Kuesioner Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi Livin' by Mandiri Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

bonav1177@gmail.com [Ganti akun](#)



Tidak dibagikan

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Seberapa menyenangkan aplikasi Livin' by Mandiri pada saat diakses? \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan

Seberapa mudah untuk memahami fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi Livin' by Mandiri? \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat dipahami

Seberapa kreatif aplikasi Livin' by Mandiri secara keseluruhan? \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Monoton

Seberapa mudah aplikasi Livin' by Mandiri dipelajari? \*

1 2 3 4 5 6 7

Mudah dipelajari        Sulit dipelajari

Seberapa besar manfaat yang diberikan oleh Livin' by Mandiri? \*

1 2 3 4 5 6 7

Bermanfaat        Kurang bermanfaat

Seberapa menyenangkan aplikasi Livin' by Mandiri saat digunakan? \*

1 2 3 4 5 6 7

Membosankan        Mengasyikkan

Seberapa menariknya aplikasi Livin' by Mandiri? \*

1 2 3 4 5 6 7

Tidak menarik        Menarik

Apakah aplikasi Livin' by Mandiri dapat diprediksi? \*

1 2 3 4 5 6 7

Tidak dapat diprediksi        Dapat diprediksi

Seberapa cepat aplikasi Livin' by Mandiri merespon aktivitas anda saat digunakan? \*

1 2 3 4 5 6 7

Cepat        Lambat

Seberapa cerdas aplikasi Livin' by Mandiri menurut anda? \*

1 2 3 4 5 6 7

Bedaya cipta        Konvensional

Seberapa besar aplikasi Livin' by Mandiri dapat mendukung kegiatan transaksi anda? \*

1 2 3 4 5 6 7

Menghalangi        Mendukung

Seberapa baik aplikasi Livin' by Mandiri? \*

1 2 3 4 5 6 7

Baik        Buruk

Seberapa sederhananya aplikasi Livin' by Mandiri saat digunakan? \*

1 2 3 4 5 6 7

Rumit        Sederhana

Apakah pengguna menyukai aplikasi Livin' by Mandiri secara keseluruhan? \*

1 2 3 4 5 6 7

Tidak disukai        Mengembirkan

Apakah aplikasi Livin' by Mandiri tekemuka? \*

1 2 3 4 5 6 7

Lazim        Terdepan

Apakah pengguna nyaman ketika menggunakan aplikasi Livin' by Mandiri? \*

1 2 3 4 5 6 7

Tidak nyaman        Nyaman

Seberapa aman aplikasi Livin' by Mandiri pada saat digunakan \*

1 2 3 4 5 6 7

Aman        Tidak aman

Seberapa termotivasinya pengguna ketika mengakses aplikasi Livin' by Mandiri? \*

1 2 3 4 5 6 7

Memotivasi        Tidak memotivasi

Seberapa besar aplikasi Livin' by Mandiri dapat memenuhi ekspetasi pengguna? \*

1 2 3 4 5 6 7

Memenuhi ekspetasi        Tidak memenuhi ekspetasi

Apakah aplikasi Livin' by Mandiri efisien dalam membantu aktivitas pengguna? \*

1 2 3 4 5 6 7

Tidak efisien        Efisien

Seberapa jelas aplikasi Livin' by Mandiri ketika digunakan? \*

1 2 3 4 5 6 7

Jelas        Membingungkan

Seberapa praktis aplikasi aplikasi Livin' by Mandiri ketika digunakan? \*

1 2 3 4 5 6 7

Tidak praktis        Praktis

Seberapa terorganisasinya aplikasi Livin' by Mandiri dalam memproses tugas? \*

1 2 3 4 5 6 7

Terorganisasi        Berantakan

Seberapa memukau aplikasi Livin' by Mandiri saat digunakan? \*

1 2 3 4 5 6 7

Atraktif        Tidak atraktif

---

Seberapa ramah aplikasi Livin' by Mandiri? \*

1 2 3 4 5 6 7


Ramah pengguna        Tidak ramah pengguna

---


Seberapa inovatif aplikasi Livin' by Mandiri? \*


1 2 3 4 5 6 7

Konservatif        Inovatif



### Kuesioner Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi Livin' by Mandiri Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

bonav1177@gmail.com [Ganti akun](#) 

 Tidak dibagikan

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nomor rekening Bank Mandiri \*  
 (akan digunakan untuk mengirimkan uang tunai sebagai reward atau hadiah bagi beberapa responden yang beruntung serta memastikan bahwa responden adalah nasabah dari Bank Mandiri)

Jawaban Anda \_\_\_\_\_

## LAMPIRAN

### WAWANCARA

#### Informan Ke-1

##### A. Identitas Diri

Nama : Agustinus Martadi

Usia 48

Jenis Kelamin : Laki-laki

##### B. Daftar Pertanyaan

1. Apa saja masalah atau kendala yang sering terjadi selama menggunakan aplikasi Livin' by Mandiri?

Jawab: Setelah melakukan pembaharuan melalui *play store*, loading saat membuka aplikasi cukup lama.

2. Apakah anda sudah memastikan terkoneksi dengan internet pada saat mengakses aplikasi Livin' by Mandiri?

Jawab: Saya sudah memastikan koneksi internet saya dan sudah mencoba menggunakan paket data ataupun wifi.

3. Bagaimana tanggapan pengguna dengan adanya aplikasi Livin' by Mandiri?

Jawab: Sangat membantu saya dalam melakukan transfer antar bank maupun sesama Bank Mandiri.

4. Apa harapan pengguna untuk aplikasi Livin' by Mandiri kedepannya?

Jawab: Harapan saya pihak Bank Mandiri dapat memperbaiki setiap kendala yang ada, khususnya ketepatan waktu dalam mengakses sistem karena hal tersebut menjadi poin utama untuk menggunakan aplikasi tersebut atau tidak.

#### Informan Ke-2

##### A. Identitas Diri

Nama : Andreas Fernandes

Usia 21

Jenis Kelamin : Laki-laki

## B. Daftar Pertanyaan

1. Apa saja masalah atau kendala yang sering terjadi selama menggunakan aplikasi Livin' by Mandiri?

Jawab: Fitur pada bagian cek riwayat transaksi tidak bisa dibuka, padahal biasanya kita membutuhkan riwayat tersebut sebagai bukti pembayaran yang sah.

2. Bagaimana tanggapan pengguna dengan adanya aplikasi Livin' by Mandiri?

Jawab: Sangat membantu saya terutama untuk bagian pembayaran qris bisa dilakukan tanpa harus login. Tetapi kita tetap memasukkan pin yang sama dengan pin ATM.

3. Apa harapan pengguna untuk aplikasi Livin' by Mandiri kedepannya?

Jawab: Mengurangi icon-icon pada menu bayar yang membuat saya kebingungan untuk melakukan pembayaran.

## Informan Ke-3

### A. Identitas Diri

Nama : Claresta Sartika

Usia : 26

Jenis Kelamin : Perempuan

### B. Daftar Pertanyaan

1. Apa saja masalah atau kendala yang sering terjadi selama menggunakan aplikasi Livin' by Mandiri?

Jawab: Saya kesulitan dalam melakukan *topup e-wallet* contohnya ke Dana, terkadang saya tidak bisa *topup* pada jam 12 malam ke atas. Hal ini menghambat saya dalam kegiatan bertansaksi

2. Bagaimana tanggapan pengguna dengan adanya aplikasi Livin' by Mandiri?

Jawab: Aplikasi ini cukup baik namun masih ada beberapa kekurangan jika dibandingkan dengan aplikasi *mobile banking* lainnya.

3. Apa harapan pengguna untuk aplikasi Livin' by Mandiri kedepannya?

Jawab: Merubah tampilan agar aplikasi tidak terlalu berat memakan memori serta terlihat simpel supaya mudah digunakan sesuai dengan fungsinya.

## TABEL REVISI

No.	Tugas Revisi	Halaman Revisi
1.	Memperbaiki Penulisan	Penulisan telah diperbaiki (halaman 1, 7, 27, 33)
2.	Memperbaiki kalimat rumusan masalah	Kalimat rumusan masalah telah diperbaiki (halaman 2)
3.	Menambahkan tahun pada referensi penelitian terdahulu	Tahun pada referensi telah ditambahkan (halaman 8-10)
4.	Mengkombinasikan UEQ dengan teknik lain	Metode UEQ telah dikombinasikan dengan teknik lain (halaman 16, 54, 55)
5.	Menambahkan cara pengolahan UEQ <i>Data Analysis Tools</i>	Pengolahan data UEQ <i>Data Analysis Tools</i> telah ditambahkan (halaman 20)
6.	Menambahkan pembahasan nilai <i>hedonic quality</i>	Pembahasan nilai <i>hedonic quality</i> telah ditambahkan (halaman 33)
7.	Menambahkan respon pengguna dari <i>play store</i>	Respon pengguna dari <i>play store</i> telah ditambahkan (halaman 34)
8.	Menambahkan pembahasan aspek <i>perspicuity</i>	Pembahasan aspek <i>perspicuity</i> telah ditambahkan (halaman 36)