

DAFTAR PUSTAKA

- Adminmh. (2020). Terus Berekspansi di Wilayah Sumatera Utara, Kini Maxim Hadir di Binjai. Media Headlines. <https://medanheadlines.com/2020/09/22/terus-berekspansi-di-wilayah-sumatra-utara-kini-maxim-hadir-di-binjai/>
- Ahdiat, A. (2023). Survei Pengguna Dompot Digital: Gopay dan OVO Bersaing Ketat. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/25/survei-pengguna-dompot-digital-gopay-dan-ovo-bersaing-ketat>
- Anshori, M. A., & Abidin, M. R. (2022). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi “Pond Fisheries” Untuk Penjualan Produk Hasil Panen Pertambakan Di Desa Kalanganyar. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 213–226.
- AppBrain. (2023). maxim — order taxi, food for Android - Free App Download. AppBrain. <https://www.appbrain.com/app/maxim-order-taxi-food/com.taxsee.taxsee>
- Asevtiana. (2020). Perancangan ui/ux aplikasi my cic layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208–218.
- Aziati, Y. (2020). *Analisis pengaruh user experience terhadap kepuasan pengguna mobile application e-commerce shopee menggunakan model delone & mclean*. Universitas Islam Negeri Jakarta <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/50321/1/YUSRINA%20AZIATI-FST.pdf>
- Azlya, H., Pinandito, A., & Nugraha, D. C. A. (2024). Analisis Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi Transportasi Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/13364>.
- Basari, M. A. M. D., & Shamsudin, M. F. (2020). Does Customer Satisfaction Matters? *Journal of Undergraduate Social Science and Technology*, 2(1). <http://abrn.asia/ojs/index.php/JUSST/article/view/59>.
- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, Briantito, Sutjiadi, R., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). *UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi* (I). IKADO Press.

- Darmawan, R. D., & Rohman, H. (2022). Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B: Studi Kasus UX Terhadap Ajaib - Platform Investasi Daring. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 1–10.
- Dewi, I. R. (2023). Adu Mahal Tarif Ojol Setelah Grab dan Gojek Kejar Profit. Cnbcindonesia.Com.
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230331102921-37-426124/adu-mahal-tarif-ojol-setelah-grab-dan-gojek-kejar-profit>
- Doll, W. J., & Torkzadeh, G. (1988). The Measurement of End-User Computing Satisfaction. *MIS Quarterly*, 12(2), 259–274.
<https://doi.org/10.2307/248851>
- Febrian, D. A. (2019). 4 Fakta tentang Maxim, Transportasi Online Asal Rusia. *IDN Times*.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques* (3rd ed.). Wiley Publishing, Inc.
- Gallo, A. (2017). A Refresher on A/B Testing. Harvard Business Review.
<https://hbr.org/2017/06/a-refresher-on-ab-testing>
- Ghiffary, M. N. E., Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), 143–148.
<https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>
- Google Trends. (n.d.). Google Trends. Retrieved March 21, 2024, from <https://trends.google.co.id/trends/explore?date=today%205-y&geo=ID-SU&q=%2Fg%2F11h19ty0c4&hl=id>
- Hartzani, A. G. (2021). *Evaluasi user experience pada dompet digital ovo menggunakan user experience questionnaire ueq*. Universitas Islam Negeri Jakarta <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/57729>
- Intanny, V. A., Widiyastuti, I., & Perdani, M. D. K. (2018). Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza.id. *Journal Pekommas*, 3(2), 117.
<https://doi.org/10.30818/jpkm.2018.2030201>
- Kaban, E., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus Pt. PLN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3281–3290.

- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan *SIM : Informasi Mahakarya*, 5(1), 1–7.
- Kusrianto, Adi (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Marhamah, Zahara, Fhadhillah, P., Aura, R., Sintia, D., & Salat, J. (2023b). Pengaruh Desain Grafis Terhadap Human Dan Computer Interaction Dalam Aplikasi Website. *TECHSI - Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 136–143. <https://doi.org/10.29103/techsi.v14i2.14147>
- MediaDigital. (2019). Gojek Menjadi Aplikasi Nomor 1 Bersama Mitra. *Bisnis.Com*.
<https://ekonomi.bisnis.com/read/20190416/9/912414/gojek-menjadi-aplikasi-nomor-1-bersama-mitra>
- Muna, A. N. (2021). *Evaluasi User Interface Pada Aplikasi E-Commerce Bukalapak (4.81.2) Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
<https://repositori.unimma.ac.id/3496/>
- Nainggolan, M. (2024, January 12). Pencapaian di Tahun 2023, Maxim Telah Hadir di Lebih dari 200 Kota di Indonesia. *Poros Jakarta*.
<https://www.porosjakarta.com/bisnis/063724917/pencapaian-di-tahun-2023-maxim-telah-hadir-di-lebih-dari-200-kota-di-indonesia>
- Natalea, D. I., & Christiani, L. (2020). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Dalam Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital Kabupaten Wonosobo. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(2), 112–120.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26800>
- Prakasa. (2021). *Desain Aplikasi Mobile Gamifikasi untuk pramuka dengan Metode UI/UX*. <http://e-journal.uajy.ac.id/24277/>
- Pratama, A. V. (2020). *Perancangan User Interface dan User Experience (UX) Prototype Aplikasi Mobile AIS Menggunakan Metode Lean UX*.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/55006>
- Pratama, P., Pamungkas, D. A., & Fergina, A. (2023). Perancangan User Interface (Ui) Pada Dashboard Aplikasi Kopra Mandiri (Studi Kasus Bank Lainnya). *Biner : Jurnal Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 2(2), 122–130.
- Pribadi, B. A. (2020). *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Universitas Terbuka.
<http://repository.ut.ac.id/9421/>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.

- Pujangga, R. (2022). *Perancangan Debut Mini Album Band Ruang Terbuka Hijau*. Universitas Pasundan. <http://repository.unpas.ac.id/60753/>
- Rachmawati, N. L., & Krisbiantoro, D. (2021). Evaluasi Kepuasan Pengguna Sistem E-Learning Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(2), 29–35. <https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.473>
- Rakha, R. H. S., Wijoyo, S. H., & Suprpto, S. (2021). Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Guna Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Aplikasi Malang Menyapa). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(12), 5391–5401.
- Ramdani, D. C., Imaman, I., Surya, R. M. A., & Amrulloh, A. (2023). Analisis Peran Desain Ui Terhadap Kepuasan Pengguna Di Website Tokopedia. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(2), 251. <https://doi.org/10.26798/jiko.v7i2.835>.
- Ratnasari, N., & Wibawa, A. P. (2020). Analisis Perbandingan Kualitas UI/UX Platform Online Coding Course pada Pembelajaran Daring Pemrograman Komputer dengan Metode A/B Testing. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 6(2), 210–216.
- Razak, A. A., & Shamsudin, M. F. (2019). The Influence of Atmospheric Experience on Theme Park Tourist's Satisfaction and Loyalty in Malaysia. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 6(9), 10–20. <https://www.ijicc.net/>.
- REPUBLIKA.CO.ID. (2023). Survei: Gojek Paling Banyak Digunakan untuk Transportasi dan Logistik. *Republika Online*. <https://ekonomi.republika.co.id/berita/rv5a19457/survei-gojek-paling-banyak-digunakan-untuk-transportasi-dan-logistik>
- RevoU. (2023). Apa itu Figma? Pengertian dan Contoh 2023. RevoU. <https://revou.co/kosakata/figma>
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifqi, H. K., & Chidtian, A. S. C. R. E. (2023). Analisis Desain User Interface Pada Situs Web Dan Aplikasi Vidio. *ASKARA: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(2), 98–108. <https://doi.org/10.20895/askara.v2i2.1129>
- Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web Iwearup.Com. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 31–44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>

- Rosita, R. I., & Fahana, J. (2022). Analisis dan Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Borneojek Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 10(2), 88. <https://doi.org/10.12928/jstie.v10i2.23545>
- Sabirin, A. (2023). *Rekomendasi Desain UI/UX Berdasarkan Hasil Analisis Strategi Digital Marketing untuk Meningkatkan Minat Beli Generasi Z pada Fore Coffee*. Universitas Dinamika. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6965/>
- Sanctorum, A., Rukonic, L., & Signer, B. (2021). Design Requirements for Recommendations in End-User User Interface Design. *Proceedings of the 8th International Symposium on End-User Development*, July 2021, 12724 LNCS, 204–212. https://doi.org/10.1007/978-3-030-79840-6_14
- Saputra, D. A. (2022). *Pengaruh User Interface (Ui) dan User Experience (Ux) Terhadap Kepuasan Pengguna E-Commerce Tokopedia*. Universitas Sumatera Utara. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/48886>
- Shamsudin, M. F., Ali, A. M., Wahid, R. A., & Saidun, Z. (2019). Factors Influence Undergraduate Students Decision Making To Enroll And Social Media Application As An External Factor. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(1), 126–136. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7116>
- Sharma, V., & Tiwari, A. K. (2021). A Study on User Interface and User Experience Designs and its Tools. *World Journal of Research and Review (WJRR)*, 12(6), 41–44.
- Sulistiyawati, W., Wahyudi, W., & Trinuryono, S. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning Saat Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif Di Sman 1 Babadan Ponorogo). *Kadikma*, 13(1), 68–73. <https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327>
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, 7(2), 150–157.
- Tampubolon, L. L. (2021). *Pengaruh Fasilitas, Kualitas Pelayanan Dan Kepercayaan Terhadap kepuasan Pelanggan Pengguna Jasa Maxim Di Kota Batam*. Universitas Putra Batam. <http://repository.upbatam.ac.id/634/>
- Taximaxim. (2023, November 1). Serba Serbi Transportasi Online; Gambaran Ragam Pengguna Jasa. Maxim Taxi Ordering Service. <https://taximaxim.com/ar/id/10703-mendoza/blog/2023/11/2274-serba-serbi-transportasi-online-gambaran-ragam-pengguna-jasa/>
- Taximaxim. (n.d.). Tentang perusahaan. Retrieved February 1, 2024, from <https://id.taximaxim.com/id/2093-jakarta/about/>

- Tulodo, B. A. R., & Solichin, A. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi Dan Perceived Usefulness Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Care Dalam Upaya Peningkatan Kinerja Karyawan. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, 10(1), 25–43. <https://doi.org/http://doi.org/10.21009/JRMSI>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2). <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>.
- Yang, M. Z., & Sihotang, J. I. (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap User Interface Aplikasi E-Commerce Shopee Menggunakan Metode EUCS di Jakarta Barat. *Informatics and Digital Expert (Index)*, 4(2), 53–60. <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics>.
- Yapan, U. F., & Nuryanti, Mrs. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Desain Antarmuka Aplikasi WhatsApp. *Jurnal Alih Teknologi Komputer (ALTEK)*, 4(2). <https://doi.org/10.57084/altek.v4i2.1193>
- Yigitbas, E., Hottung, A., Rojas, S. M., Anjorin, A., Sauer, S., & Engels, G. (2019). Context- and Data-driven Satisfaction Analysis of User Interface Adaptations Based on Instant User Feedback. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(EICS), 1–20. <https://doi.org/10.1145/3331161>
- Young, S. W. H. (2014). Improving Library User Experience with A/B Testing: Principles and Process. *Weave: Journal of Library User Experience*, 1(1). <https://doi.org/10.3998/weave.12535642.0001.10>
- Yudhoyono, A. S. T., Gandhi, A., & Kurniati, A. P. (2023). Analisis Kualitas Sistem dan Kualitas Informasi Terhadap Kepuasan Pelanggan (Studi Kasus KitaLulus). *E-Proceeding of Engineering*, 10(3), 3704–3714. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/20687>.