

Analisis Pengaruh Desain UI Aplikasi Pemesanan Makanan terhadap Kepuasan Pengguna dengan *A/B Testing* dan EUCS

^{1*}Umul latifah, ²Arinda Sekar Bilbina S, ³Anita Fatmawati

^{1,2,3} Sistem Informasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: ¹ifahlatihat01@gmail.com, ²sarindabilbila@gmail.com, ³aitsita.all2@gmail.com

Penulis Korespondens : Umul Latifah

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh desain antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi pemesanan makanan terhadap kepuasan pengguna. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *A/B Testing* dan model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dengan fokus pada dua dimensi utama, yaitu *content* dan *format*. Dua versi desain UI dibandingkan melalui kuesioner daring yang diisi oleh 71 responden pengguna aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain alternatif yang dikembangkan peneliti memberikan tingkat kepuasan lebih tinggi dibandingkan desain asli, khususnya dalam aspek tampilan visual. Penerapan *A/B Testing* terbukti efektif dalam mengevaluasi preferensi pengguna secara langsung. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan desain berbasis pengguna dapat meningkatkan efektivitas antarmuka aplikasi digital serta mendukung peningkatan kepuasan pengguna dalam layanan pemesanan makanan.

Kata Kunci—Desain Antarmuka, Kepuasan Pengguna, Aplikasi Pemesanan Makanan

Abstract— This study aims to analyze the influence of user interface (UI) design on user satisfaction in food delivery applications. The evaluation was conducted using the *A/B Testing* method and the *End User Computing Satisfaction* (EUCS) model, focusing on two key dimensions: *content* and *format*. Two UI design versions were compared through an online questionnaire completed by 71 active users. The results show that the alternative design developed by the researcher achieved higher satisfaction scores compared to the original version, particularly in terms of visual appearance. The use of *A/B Testing* proved effective in directly evaluating user preferences. These findings confirm that a user-centered design approach can enhance the effectiveness of digital application interfaces and support improvements in user satisfaction for online food ordering services.

Keywords—User Interface Design, User Satisfaction, Food Delivery Application

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi yang sangat pesat mendorong transformasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal pemesanan makanan secara *online*. Aplikasi mobile menjadi salah satu sarana utama yang mendukung gaya hidup modern masyarakat yang mengutamakan kemudahan. *E-commerce* memudahkan aktivitas jual beli karena hampir semua orang memiliki akses internet yang luas di Indonesia [1]. Tak terkecuali pada sektor layanan kuliner, yang mengalami perkembangan pesat melalui *platform* digital.

Layanan pesan antar berbasis *online* cukup menjamur di Indonesia, ditandai dengan hadirnya berbagai aplikasi penyedia layanan pesan antar makanan. Salah satu aplikasi populer bahkan telah menjalin kemitraan dengan jutaan mitra pengemudi dan ratusan ribu restoran [2].

Keberhasilan *platform* ini mencerminkan bahwa desain antarmuka pengguna sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas layanan digital, khususnya pengalaman pengguna.

Namun, tidak hanya kecepatan layanan yang memengaruhi kepuasan pengguna, tetapi juga kemudahan penggunaan aplikasi itu sendiri. Seperti yang dijelaskan dalam [3] kepuasan dan kemudahan penggunaan merupakan aspek penting yang dipengaruhi oleh kualitas layanan, di mana pengguna tidak hanya ingin mencari produk, tetapi juga mendapatkan pelayanan yang memuaskan. Oleh karena itu, saran dan kritik dari pengguna sangat penting bagi pengembang untuk mengevaluasi aspek mana yang bekerja optimal dan mana yang perlu perbaikan.

Penelitian sebelumnya oleh [3] menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dalam mengevaluasi antarmuka aplikasi pemesanan makanan, dan memperoleh skor rata-rata sebesar 40,19%, yang termasuk dalam kategori “*Not Acceptable*” dan berada pada *grade* F, yaitu “*Poor*”. Berbeda dengan itu, penelitian oleh [4] menggunakan model EUCS untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi MyPertamina. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa empat dari lima dimensi EUCS yaitu *content*, *accuracy*, *ease of use*, dan *timeliness* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, sementara dimensi format tidak berpengaruh signifikan.

Penelitian lain oleh [2] menganalisis pengaruh UI dan kualitas layanan elektronik (*e-service quality*) terhadap *repurchase intention* dalam aplikasi pemesanan makanan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan SPSS. Hasilnya menunjukkan nilai koefisien determinasi sebesar 54,80%, yang berarti lebih dari separuh keputusan pembelian ulang dijelaskan oleh UI dan *e-service quality*.

Selain itu, penelitian oleh [5] menggunakan metode EUCS dan *A/B Testing* pada aplikasi transportasi daring menunjukkan bahwa desain hasil rekomendasi peneliti memiliki skor lebih tinggi (*mean* 4,02 dan 4,05) dibandingkan desain asli aplikasi (*mean* 3,40 dan 3,29), sehingga menunjukkan bahwa UI rekomendasi lebih disukai.

Sementara itu, penelitian [6] yang mengevaluasi aplikasi layanan KAI menggunakan model EUCS menemukan bahwa tiga dari lima dimensi *accuracy*, *format*, dan *timeliness* sangat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna, dengan nilai pengaruh sebesar 67,9%, yang menunjukkan bahwa pengguna lebih menghargai ketepatan, kecepatan, dan kejelasan tampilan daripada kemudahan secara umum.

Berdasarkan hasil dari berbagai penelitian terdahulu, desain UI dan kualitas layanan elektronik terbukti memiliki pengaruh besar terhadap kepuasan pengguna. Namun, penelitian ini berbeda karena mengusung metode *A/B Testing* sebagai bentuk kebaruan, dengan fokus pada aplikasi pemesanan makanan. Penelitian ini bertujuan membandingkan dua desain UI secara langsung untuk mengetahui pengaruhnya terhadap preferensi dan kepuasan pengguna.

Seperti dijelaskan dalam [7], analisis data merupakan proses penting dalam mengolah dan menyusun data secara terstruktur agar mudah dipahami. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan kombinasi metode EUCS dan *A/B Testing*. Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS), yaitu suatu kerangka kerja yang berfungsi untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna akhir terhadap sistem informasi. Model ini mencakup lima dimensi utama, yaitu *content* (isi informasi), *accuracy* (akurasi), *format* (tampilan), *ease of use* (kemudahan penggunaan), dan *timeliness* (ketepatan waktu), yang masing-masing digunakan untuk mengukur sejauh mana aspek-aspek tersebut memengaruhi kepuasan pengguna [8]. Selain itu, metode pendekatan *A/B Testing* yang digunakan merujuk pada prinsip *beta mode* [5] di mana perbaikan berbasis ulasan pengguna menjadi kunci pengembangan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka.

Dengan mengintegrasikan model EUCS dan metode *A/B Testing*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana desain antarmuka pengguna (UI) berdampak terhadap kepuasan pelanggan, khususnya dalam hal persepsi terhadap isi dan tampilan yang disajikan.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini digunakan untuk memperoleh data dan menganalisisnya dari responden melalui survei [9]. Tujuannya untuk menganalisis pengaruh desain antarmuka aplikasi pemesanan makanan terhadap kepuasan pengguna dengan membandingkan dua versi tampilan desain aplikasi pemesanan makanan melalui metode *A/B testing*. *A/B testing* merupakan metode analisis yang membandingkan dua versi, untuk menetapkan versi yang lebih bagus [10]. Serta dipadukan dengan pendekatan Model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) digunakan sebagai alat untuk mengukur seberapa puas pengguna terhadap penggunaan suatu sistem. terhadap masing-masing desain berdasarkan persepsi mereka. Model EUCS diterapkan pada pengisian pernyataan kuesioner karena mempermudah dalam menyusun kuesioner, pengumpulan data dan menyediakan skema yang terstruktur dan jelas pada tiap dimensi [11].

Dalam penelitian ini hanya menerapkan dua dimensi EUCS, yaitu dimensi *Content* (Isi) untuk mengukur seberapa jauh informasi atau isi desain antarmuka memenuhi kebutuhan pengguna dan dimensi *Format* (tampilan) untuk menilai penataan UI, estetika, dan kombinasi warna. Setiap pernyataan dari kedua dimensi tersebut dinilai menggunakan skala likert 1–5.

Berikut merupakan tahapan-tahapan dalam penelitian ini :

1. Identifikasi Masalah
Mengidentifikasi masalah desain antarmuka aplikasi pemesanan makanan berdasarkan ulasan pengguna di *Google Play Store* dan studi literatur.
2. Pembuatan Desain Rekomendasi (B)
Peneliti membuat desain tampilan baru (versi B) berdasarkan evaluasi awal.
3. Penyusunan Kuesioner
Kuesioner terdiri atas bagian *A/B Testing* (preferensi desain) dan bagian penilaian EUCS terhadap kedua desain.
4. Penyebaran Kuesioner
Data dikumpulkan melalui Google Form yang disebarakan secara daring. Google form menampilkan gambar UI versi A (desain asli antarmuka aplikasi pemesanan makanan yang telah ada) dan versi B (desain rekomendasi peneliti). Serta kuesioner EUCS berisi pernyataan-pernyataan berupa skala likert 1-5 untuk menilai dua dimensi EUCS.
5. Analisis Data
Penilaian EUCS dihitung berdasarkan skor rata-rata dari setiap dimensi. Data *A/B Testing* diolah menjadi persentase pilihan pengguna per tampilan halaman. Analisis dilakukan secara kuantitatif deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan responden terhadap masing-masing desain
6. Penyusunan Hasil dan Kesimpulan
Berdasarkan hasil dan pembahasan, disusun kesimpulan mengenai pengaruh desain antarmuka terhadap kepuasan pengguna aplikasi pemesanan makanan.

Penelitian ini menargetkan 50 responden yang merupakan pengguna aktif aplikasi pemesanan makanan. Responden merupakan warga yang bertempat tinggal sekitar sekaresidenan Kediri, Jawa Timur yang diperoleh melalui penyebaran survei di platform media sosial, yaitu WhatsApp. Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring agar dapat menjangkau responden dengan mudah dan pengisian dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun [12]. Berikut merupakan daftar pernyataan-pernyataan dimensi *Content* dan *Format* EUCS yang terdapat pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3. Tabel 2 adalah pilihan jawaban untuk menjawab pernyataan Tabel 1. Sedangkan Tabel 3 untuk mengukur seberapa puas persepsi pengguna terhadap setiap pertanyaan dengan menggunakan skala likert.

Tabel 1. Pernyataan pada dimensi EUCS

No	Dimensi	Pernyataan
1	<i>Content</i> (Isi)	C1 Aplikasi pemesanan makanan menyajikan informasi menu makanan dengan lengkap dan sesuai.
		C2 Deskripsi makanan (bahan, porsi, dll.) pada aplikasi pemesanan makanan mudah dipahami.
		C3 Informasi harga, ongkir, dan promo disajikan secara jelas.
		C4 Ulasan dan penilaian pelanggan disajikan dengan baik untuk membantu pengambilan keputusan
2	<i>Format</i> (Tampilan)	F1 Tampilan aplikasi terlihat menarik secara visual
		F2 Kombinasi warna dalam aplikasi menyenangkan dan tidak membingungkan
		F3 Penempatan tombol dan menu tersusun rapi dan mudah ditemukan
		F4 <i>Font</i> dan <i>icon</i> yang digunakan dalam aplikasi mudah dibaca dan dikenali

Tabel 2. Pilihan Jawaban Skala Likert

Pilihan Persepsi	Skor Nilai
Sangat Tidak Setuju (SS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Tabel 3. Skala Likert

Nilai Mean	Interpretasi
1,00 – 1,80	Sangat Tidak Puas

1,81 – 2,60	Tidak Puas
2,61 – 3,40	Cukup Puas
3,41 – 4,20	Puas
4,21 – 5,00	Sangat Puas

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui tahapan penyebaran kuesioner secara daring, penelitian ini berhasil memperoleh data dari 71 responden, melebihi target awal yang ditetapkan yaitu sebanyak 50 responden. Di bawah ini disajikan hasil dan analisis dari data telah dikumpulkan, yang mencakup analisis preferensi pengguna terhadap dua versi desain antarmuka serta penilaian kepuasan berdasarkan dimensi *Content* dan *Format* dari model EUCS.

1. Hasil Pengukuran Kepuasan Pengguna Aplikasi Pemesanan Makanan Berdasarkan EUCS

Tabel 4. Hasil Penilaian Model *End User Computing Satisfaction*

Dimensi EUCS	Frekuensi Jawaban					Mean	Kategori
	STS	TS	N	S	SS		
<i>Content</i> (Isi)	13	32	45	131	63	3,70	Puas
<i>Format</i> (Tampilan)	4	41	67	123	49	3,61	Puas

Menurut hasil evaluasi data *End User Computing Satisfaction* (EUCS), dimensi *Content* (Isi) memperoleh skor *mean* 3,70, yang dikategorikan sebagai "Puas". Ini mengindikasikan bahwa para pengguna aplikasi pemesanan makanan secara keseluruhan merasa puas sesuai harapan dengan kelengkapan dan relevansi informasi yang ditampilkan. Untuk dimensi *Format* (Tampilan), skor rata-ratanya adalah 3,61, yang juga dinilai berada pada tingkat 'Puas'. Hal Ini menunjukkan bahwa pengguna memberikan tanggapan positif mengenai aspek visual serta susunan tata letak antarmuka aplikasi. Temuan ini selaras oleh penelitian yang dilakukan [4] yang menyatakan bahwa dimensi '*content*' dan '*format*' memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna aplikasi layanan publik."

Meskipun demikian, masih terdapat ruang untuk perbaikan guna meningkatkan kesesuaian desain dengan harapan pengguna. Peneliti kemudian membandingkan antarmuka aplikasi saat ini dengan versi rekomendasi peneliti yang dikembangkan, menggunakan metode *A/B Testing* dengan pernyataan pengukuran yang sama untuk kedua versi.. Berdasarkan hasil tersebut, selanjutnya dilakukan perbandingan antara desain asli dan desain rekomendasi.

2. Hasil Dimensi *Content* dan *Format* Aplikasi Pemesanan Makanan dengan Rekomendasi Peneliti

Tabel 5. Hasil *Content* dan *Format* Aplikasi Pemesanan Makanan dengan Rekomendasi Peneliti

Penilaian EUCS	Nilai Rata-Rata Dimensi
----------------	-------------------------

	<i>Content</i> (Isi)	<i>Format</i> (Tampilan)	Keterangan
Aplikasi Pemesanan Makanan	3,70	3,61	Puas
Rekomendasi Peneliti	3,64	3,79	Puas

Tabel 5 menunjukkan hasil perbandingan rata-rata skor EUCS antara desain antarmuka aplikasi pemesanan makanan dan desain rekomendasi peneliti pada dua dimensi, yaitu *content* dan *format*. Keduanya masuk dalam kategori kepuasan "puas", namun memiliki kecenderungan berbeda. Desain aplikasi asli lebih unggul pada dimensi *content*, yang mencerminkan kelengkapan informasi sesuai harapan pengguna. Sebaliknya, desain rekomendasi menunjukkan peningkatan pada dimensi *format*, yang mengindikasikan perbaikan dalam visualisasi, penataan elemen, dan keterbacaan dari perspektif pengguna.

Meskipun desain asli telah memenuhi kepuasan pengguna, hasil ini menunjukkan bahwa desain alternatif mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, terutama dari sisi tampilan visual. Temuan ini sejalan dengan penelitian [13] yang menekankan pentingnya aspek visual dalam meningkatkan kepuasan pengguna pada aplikasi layanan digital. Oleh karena itu, desain yang diusulkan dinilai lebih efektif untuk mendukung peningkatan kepuasan pengguna.

3. Hasil *A/B Testing* Antarmuka Aplikasi Pemesanan Makanan dan Desain Peneliti

Tabel 6. Hasil *A/B Testing* Desain Antarmuka Pemesanan Makanan dan Desain Peneliti

No	Tampilan Halaman	A	B	Unggul
1	Halaman Beranda Layanan Makanan	32,4%	67,6%	B
2	Halaman Pencarian	35,2%	64,8%	B
3	Halaman Detail Restoran	66,2%	33,8%	A
4	Halaman <i>Checkout</i>	36,6%	63,4%	B
5	Halaman <i>Rating</i> dan Ulasan	39,4%	60,6%	B

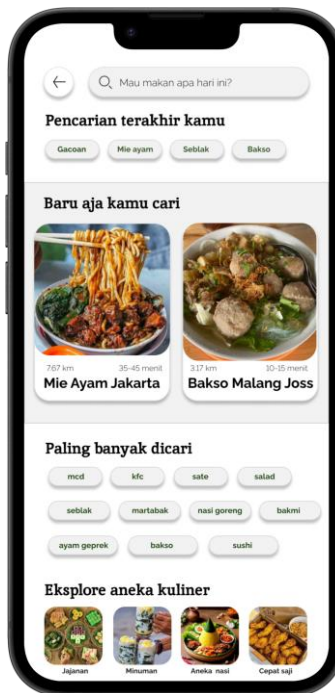
Hasil *A/B testing* yang dilakukan pada lima halaman antarmuka (UI) aplikasi pemesanan makanan menunjukkan bahwa desain B (rekomendasi peneliti) lebih disukai oleh pengguna pada empat dari lima halaman yang disajikan, meliputi halaman beranda layanan makanan, halaman pencarian, halaman *checkout*, dan halaman *rating* & ulasan. Sementara itu, desain A yang unggul adalah halaman detail restoran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna yang disarankan sebagian besar pengguna dianggap lebih menarik dan mudah digunakan.

4. Rekomendasi Perancangan Antarmuka Aplikasi Pemesanan Makanan

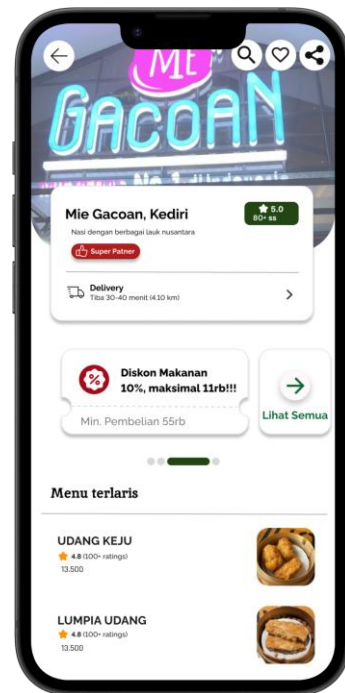
Berdasarkan hasil evaluasi model EUCS dan metode *A/B testing* yang telah dijelaskan sebelumnya memperlihatkan bahwa desain antarmuka rekomendasi peneliti (B) memperoleh tingkat preferensi yang lebih tinggi dari responden/pengguna. Guna mendukung temuan tersebut, gambar berikut menunjukkan desain antar muka hasil rekomendasi peneliti yang dianggap lebih menarik dan mudah digunakan. Desain antar muka ini mencakup pembaruan tampilan visual, penyusunan informasi, dan elemen interaktif yang lebih mudah dipahami serta meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan layanan pemesanan makanan. Desain berikut mencakup lima tampilan utama: Halaman Beranda, Detail Restoran, Pencarian, *Checkout*, dan *Rating & Ulasan*



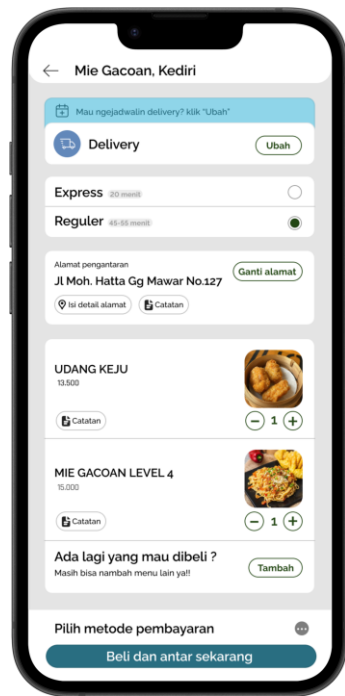
Gambar 1. Rekomendasi Halaman Beranda Layanan Makanan



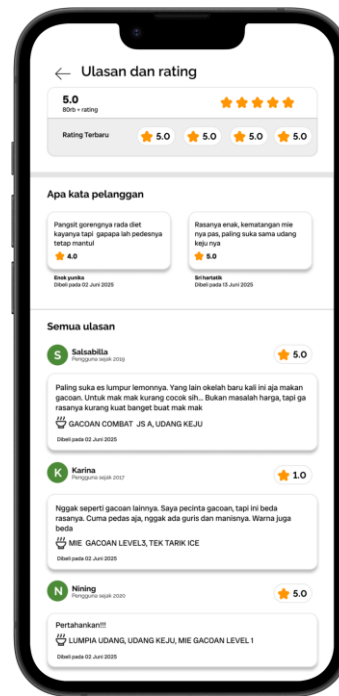
Gambar 2. Rekomendasi Halaman Pencarian



Gambar 3. Rekomendasi Halaman Detail Restoran



Gambar 4. Rekomendasi
Halaman *Checkout*



Gambar 5. Rekomendasi
Halaman *Rating* dan *Ulasan*

Rekomendasi desain antarmuka pengguna dalam penelitian ini disusun berdasarkan hasil observasi berdasarkan tanggapan pengguna di *Google Play Store* serta evaluasi terhadap UI aplikasi pemesanan makanan yang digunakan secara luas. Beberapa keluhan mencerminkan kekurangan dalam penyajian informasi serta tampilan visual yang dinilai kurang menarik dan tidak intuitif. Evaluasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa elemen-elemen tersebut dapat memengaruhi kenyamanan penggunaan aplikasi. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang desain alternatif yang bertujuan guna meningkatkan kepuasan pengguna melalui antarmuka yang lebih informatif, menarik, dan mudah digunakan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, penelitian ini menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna (UI) berpengaruh terhadap kepuasan pengguna aplikasi pemesanan makanan, khususnya pada dimensi *content* dan *format* berdasarkan model EUCS. Desain alternatif yang dikembangkan peneliti terbukti memberikan pengalaman visual yang lebih baik dibandingkan desain asli, meskipun tidak sepenuhnya unggul dalam aspek informasi. Penggunaan metode *A/B Testing* dalam penelitian ini terbukti efektif dalam membandingkan dua versi desain UI secara langsung berdasarkan preferensi pengguna. Hal ini mengindikasikan bahwa perancangan UI yang berfokus pada preferensi pengguna dapat meningkatkan efektivitas tampilan antarmuka serta kenyamanan penggunaan. Temuan ini berkontribusi pada pengembangan teknologi antarmuka dalam sistem digital layanan pemesanan makanan, yang mendukung penerapan desain yang mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. M. Alja, E. Daniati, and A. Ristyawan, “Perancangan Ui/Ux E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd),” *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 6, no. 1, pp. 93–101, 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1669.
- [2] A. T. Rahman, “Analisis Pengaruh User Interface Design Dan E-Service Quality Terhadap Repurchase Intention Konsumen Gofood Di Kota Semarang,” vol. 13, no. 2, pp. 293–301, 2023.
- [3] I. G. Ngurah, A. Wirahadi, P. Putra, I. N. Tri, and A. Putra, “ANALISIS KEMUDAHAN DAN TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA GOFOOD MENGGUNAKANAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS),” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 13, no. 2, 2025, doi: <http://dx.doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6426>.
- [4] A. Budi Pratomo, M. A. Kurnia Harahap, T. Oswari, P. M. Akhirianto, and A. Widarman, “The Application of End User Computing Satisfaction (EUCS) to Analyze the Satisfaction of MyPertamina User,” *J. Sistim Inf. dan Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 78–83, 2023, doi: 10.37034/jsisfotek.v5i1.205.
- [5] F. R. Tampubolon and D. Husrizal Syah, “Analisis Peran Desain User Interface Aplikasi Mobile Maxim Menggunakan Metode A/B Testing,” *Simkom*, vol. 9, no. 2, pp. 172–183, 2024, doi: 10.51717/simkom.v9i2.441.
- [6] H. Setiawan and D. Novita, “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi KAI Access Sebagai Media Pemesanan Tiket Kereta Api Menggunakan Metode EUCS,” *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 162–175, 2021, doi: 10.35957/jtsi.v2i2.1375.
- [7] D. A. Saputra, T. Andriyanto, and S. Sucipto, “Analisis Kualitas Website Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri Quality Analysis of Website Academic Information System Universitas Nusantara PGRI Kediri,” *Res. J. Comput.*, vol. 5, no. 1, pp. 17–22, 2022.
- [8] D. Pibriana and L. Fitriyani, “Penggunaan Metode EUCS Untuk Menganalisis Kepuasan Pengguna E-learning di MTs N 2 Kota Palembang,” *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 81–95, 2022, doi: 10.35957/jtsi.v3i1.2182.
- [9] I. Suharto, D. S. Bimo, F. Fadloli, and M. A. Rozai, “Survei Kepuasan Mahasiswa terhadap Pelaksanaan Ujian Akhir Semester dengan Basis Teknologi Digital,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 2, pp. 12095–12106, 2023, doi: 10.31004/jptam.v7i2.8311.
- [10] F. Quin, D. Weyns, M. Galster, and C. C. Silva, “A/B testing: A systematic literature review,” *J. Syst. Softw.*, vol. 211, no. January, p. 112011, 2024, doi: 10.1016/j.jss.2024.112011.
- [11] Nurul Khatimah Ismatullah, Aris Puji Widodo, and Sri Achadi Nugraheni, “Model EUCS (End User Computing Satisfaction) untuk Evaluasi Kepuasan Pengguna Terhadap Sistem Informasi Bidang Kesehatan : Literature Review,” *Media Publ. Promosi Kesehat. Indones.*, vol. 5, no. 5, pp. 463–467, 2022, doi: 10.56338/mppki.v5i5.2343.

- [12] D. Kurniadi and A. F. Islami, “Perancangan Aplikasi Survei Kepuasan Mahasiswa Berbasis Kuesioner Online,” *J. Algoritma*, vol. 15, no. 2, pp. 43–50, 2019, doi: 10.33364/algoritma/v.15-2.43.
- [13] A. W. Dienislami and A. Indrati, “User Satisfaction Analysis of Gojek Application Using End-User Computing Satisfaction (Eucs),” *Int. J. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 2, pp. 76–79, 2023, doi: 10.56127/ijst.v2i2.875.