



Computer Based Information System Journal

ISSN (Print): 2337-8794 | E- ISSN : 2621-5292
web jurnal : <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>



ANALISIS *USER EXPERIENCE* WEBSITE LABORATORIUM UIN RADEN FATAH MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*

Elda Fitriani¹, Rusmala Santi², Reni Septiyanti³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 2026-09-03
Diterbitkan Online: 2026-09-30

KATA KUNCI

User Experience, *User Experience Questionnaire* (UEQ), Website, Laboratorium Terpadu.

KORESPONDENSI

2220803021@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

The Integrated Laboratory Website of UIN Raden Fatah Palembang is an information and laboratory service platform used by students, lecturers, and staff. Using the User Experience Questionnaire (UEQ), this study attempts to assess the user experience, pinpoint areas that need improvement, and offer suggestions for website development. With 100 respondents, a descriptive quantitative approach was used. Data was gathered via online and offline UEQ questionnaires, and the UEQ Data Analysis Tool (UEQ-DAT) was used for analysis. The average ratings were 0.95 for Attractiveness, 0.71 for Perspicuity, 0.83 for Efficiency, 0.90 for Dependability, 0.85 for Stimulation, and 0.54 for Novelty. The UEQ benchmark classified Perspicuity as Bad, The other five scales were categorized as Below Average, indicating that the website's user experience still needs improvement, particularly in clarity, usability, and innovation.

I. Latar Belakang

Perkembangan sistem digital telah meningkatkan pemanfaatan website sebagai media penyedia informasi dan layanan, termasuk dalam lingkungan perguruan tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan dalam pengalaman pengguna di situs web, terutama dalam hal kejelasan, kemudahan penggunaan, dan konsep-konsep baru. Pengalaman Pengguna (UX), atau pengalaman yang dirasakan orang saat mereka berinteraksi

dengan produk atau layanan digital, terkait dengan seberapa menyenangkan keterlibatan itu.

User Experience mencakup persepsi, respons emosional, dan tingkat kepuasan pengguna yang dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan, efisiensi, kejelasan informasi, serta kenyamanan selama proses interaksi [1]. Penyajian informasi yang mudah dipahami juga dipengaruhi oleh desain dan tata letak website yang dapat memengaruhi kualitas situs secara keseluruhan [2].

Pengalaman pengguna tidak hanya terkait dengan petunjuk visual, juga kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Interaksi yang menarik, nyaman, dan menyenangkan dapat membentuk pengalaman yang positif. Pengukuran *User Experience* penting dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kualitas suatu produk interaktif serta mengidentifikasi skala yang masih memerlukan peningkatan [3]. Salah satu penerapan website dalam lingkungan perguruan tinggi terdapat dalam Website Laboratorium Terpadu UIN Raden Fatah Palembang yang digunakan sebagai media informasi dan layanan laboratorium bagi mahasiswa, dosen, dan staf. Berdasarkan hasil peninjauan, ditemukan beberapa kondisi yang perlu diperhatikan, seperti informasi struktur organisasi yang belum diperbarui, informasi fasilitas yang belum disajikan secara rinci, serta beberapa layanan yang masih menggunakan *platform eksternal* berupa *Google Form*. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya evaluasi dari perspektif pengalaman pengguna untuk mengetahui kualitas interaksi pengguna dengan website.

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah salah satu cara untuk mengukur pengalaman pengguna. UEQ merupakan instrumen evaluasi yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna secara cepat dan efisien ketika berinteraksi dengan suatu produk atau sistem berbasis teknologi [4]. UEQ mengukur pengalaman pengguna melalui enam aspek, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* [5]. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa UEQ dapat digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada berbagai platform digital. Penelitian [6] pada Sistem Informasi DPMPTSP menunjukkan bahwa *Stimulation* memperoleh nilai tertinggi, sedangkan *Perspicuity* memperoleh nilai terendah. Sementara itu, penelitian [7] aplikasi TikTok memperoleh hasil yang bervariasi pada enam skala UEQ, dengan *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Stimulation*, dan *Novelty* termasuk

kategori *Above Average*. *Efficiency* pada kategori *Below Average*, dan *Dependability* pada kategori *Bad*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa UEQ dapat membantu mengidentifikasi skala pengalaman pengguna yang perlu dipertahankan maupun ditingkatkan.

Penelitian mengenai *User Experience* menggunakan UEQ telah dilakukan pada berbagai website dan aplikasi, tetapi penelitian yang secara khusus mengkaji pengalaman pengguna pada website yang mendukung layanan laboratorium di lingkungan perguruan tinggi masih terbatas. Perbedaan karakteristik sistem dan kebutuhan pengguna memungkinkan adanya perbedaan pengalaman pengguna pada setiap platform. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis UEQ digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna pada website Laboratorium Terpadu UIN Raden Fatah Palembang berdasarkan enam skala penilaian, sehingga dapat diketahui kualitas UX serta skala yang masih memerlukan perbaikan pengalaman pengguna berdasarkan enam skala UEQ serta mengidentifikasi skala yang memerlukan peningkatan.

II. Kajian Literatur

2.1 Website

Website merupakan media berbasis internet yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan menyediakan berbagai layanan kepada pengguna. Website bekerja melalui arsitektur client dan server serta dapat diakses menggunakan browser untuk memperoleh informasi yang tersedia [8]. Pengembangan website perlu memperhatikan penyajian informasi agar dapat disampaikan secara jelas dan efektif kepada pengguna [9]. [10] menjelaskan bahwa website terdiri atas halaman-halaman yang berada dalam suatu domain dan dapat memuat berbagai bentuk informasi, seperti teks, gambar, ilustrasi, dan video.

2.2 User Experience

User Experience tidak hanya berhubungan dengan kemampuan pengguna dalam menyelesaikan suatu tujuan, tetapi juga mencakup pengalaman yang dirasakan selama menggunakan produk atau sistem.

User Experience dapat dilihat melalui dua kelompok utama, yaitu *pragmatic quality* dan *hedonic quality*. *Pragmatic quality* berhubungan dengan sejauh mana suatu produk dapat membantu pengguna mencapai tujuan dan menyelesaikan tugasnya. Sementara itu, *hedonic quality* berkaitan dengan pengalaman yang dirasakan pengguna selama berinteraksi dengan produk, termasuk kesan dan pengalaman yang diperoleh selama penggunaan. Kedua kelompok tersebut memberikan gambaran mengenai kualitas pengalaman pengguna dari sisi pencapaian tujuan maupun pengalaman yang dirasakan ketika menggunakan suatu produk [11].

2.3 User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna melalui enam skala, Instrumen ini dikembangkan [12] untuk memperoleh gambaran mengenai kualitas pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau sistem.

Keenam skala tersebut menggambarkan pengalaman pengguna dari sudut pandang yang berbeda. *Attractiveness* menilai kesan umum terhadap produk, *Perspicuity* berkaitan dengan kemudahan pemahaman, *Efficiency* mengukur kemudahan mencapai tujuan secara efisien, *Dependability* berkaitan dengan kendali dan rasa aman, *Stimulation* menggambarkan ketertarikan serta motivasi, sedangkan *Novelty* menilai kesan kreatif dan inovatif dari produk.

Pengukuran UEQ menggunakan pasangan atribut yang berlawanan dengan rentang penilaian 1 sampai 7. Hasil pengukuran selanjutnya dapat dianalisis menggunakan *User Experience Questionnaire Data Analysis Tool*

untuk memperoleh nilai setiap skala dan membandingkannya dengan *benchmark* UEQ.

III. Metodologi

3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner *User Experience Questionnaire* kepada pengguna Website Laboratorium Terpadu UIN Raden Fatah Palembang yang terdiri atas mahasiswa, dosen, dan staf. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus *Lemeshow* karena populasi pengguna yang tidak diketahui secara pasti. Hasilnya mencapai 96,04 responden, yang dibulatkan menjadi 100. Kuesioner terdiri dari dua puluh enam item bipolar yang memiliki enam skala pengukuran. Kuesioner disebarikan kepada 100 responden melalui *Google Form* dan kuesioner cetak.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
komersial	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

Gambar 1. Atribut Pertanyaan UEQ

3.2 Metode Pengolahan Data

Data hasil kuesioner UEQ dianalisis menggunakan *User Experience Questionnaire Data Analysis Tool* (UEQ-DAT). Data jawaban terlebih dahulu ditransformasikan dari skala 1–7 menjadi rentang -3 hingga +3, kemudian dimasukkan ke dalam UEQ-DAT untuk memperoleh hasil analisis berdasarkan enam skala, Analisis juga mencakup pemeriksaan

jumlah responden yang terdiri atas mahasiswa, dosen, dan staf pengguna website.

Skala pada kuisioner	1	2	3	4	5	6	7
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○
Menyenangkan							

Nilai setelah transformasi -3 -2 -1 0 +1 +2 +3

Gambar 2. Transformasi Skala UEQ

3.3 Interpretasi Hasil *Benchmark* UEQ.

Interpretasikan berdasarkan *benchmark* untuk menentukan kategori kualitas pengalaman pengguna pada setiap skala, yaitu *Excellent* (>1,75), *Good* (>1,52), *Above Average* (>1,17), *Below Average* (>0,70), dan *Bad* (<0,70).

IV. Pembahasan

Analisis *User Experience* pada Website Laboratorium Terpadu UIN Raden Fatah Palembang menggunakan *User Experience Questionnaire* yang terdiri atas 26 item dan melibatkan 100 responden dari kalangan mahasiswa, dosen, dan staf. Setiap item dinilai pada skala 1–7 untuk mengukur enam skala UEQ. Data yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke rentang -3 hingga +3 sesuai ketentuan UEQ dan disesuaikan dengan arah pasangan atribut bipolar. Hasil transformasi selanjutnya diolah menggunakan *User Experience Questionnaire Data Analysis Tool* (UEQ-DAT) sebagai dasar analisis.

Tabel 1. Hasil Transformasi

Items	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	-2	-1	1	0	0	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	-1	2	0	-1	2	2	-2	-2	2	0
2	2	-3	-2	-3	2	2	-3	-3	2	-3	2	3	3	3	2	-2	-2	-3	1	-2	3	-3	-2	-3	2	0
3	0	-2	2	-1	-2	1	-2	-1	2	1	-1	0	-1	1	0	0	-2	-1	1	0	-1	1	-1	1	2	0
4	-1	-2	-1	1	0	2	1	-1	1	2	1	0	2	3	1	0	0	-1	2	-1	0	-1	2	-1	0	-2
5	-1	1	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	-1	2	-2	2	2	1	1
6	-1	2	-2	2	2	2	3	1	1	3	-1	2	2	3	3	2	2	0	-1	1	2	1	2	3	0	0
7	-1	1	2	2	2	0	1	-1	0	-2	2	2	0	1	2	1	0	2	-2	-1	1	2	2	2	2	1
8	-1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	-1	3	3	3	3	3	3	3	3
9	-1	0	-1	1	1	0	2	1	0	1	0	-1	1	0	1	2	1	0	-1	1	0	-1	1	0	1	0
10	-1	1	-1	-1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	-1	0	0	0	0	-1	-1	1	0	0	0	1	0
11	0	2	0	0	1	0	0	2	-1	2	0	0	0	2	0	0	0	1	1	0	-1	0	-1	1	1	1
12	-1	-1	-1	-1	1	0	-1	0	-2	-1	0	0	1	1	-1	-1	0	0	-1	-1	1	1	-1	1	0	-1
13	-2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	-2	1	1	2	3	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	1	1	0	-1	-2	2	1	1	-2	3	0	2	1	2	2	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1	1	1

Data responden yang telah ditransformasikan ke rentang -3 hingga +3 kemudian diolah menggunakan UEQ Data Analysis Tool (UEQ-DAT). Pengolahan menghasilkan nilai mean, variance, dan standard deviation pada setiap item UEQ. Nilai mean masing-masing item.

Tabel 2. Hasil Analisis Mean Setiap Item UEQ

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1.1	2.3	1.5	100	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	0.8	2.6	1.6	100	tidak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0.2	3.0	1.7	100	kelelahan	monoton	Kebaruan
4	0.6	3.5	1.9	100	tidak efektif	sangat efektif	Efisiensi
5	0.6	3.5	1.9	100	bermanfaat	kurang bermanfaat	Ketepatan
6	1.1	2.1	1.5	100	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
7	1.1	2.2	1.5	100	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	1.0	2.2	1.5	100	tidak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	0.4	3.6	1.9	100	cepat	lambat	Efisiensi
10	0.0	2.8	1.7	100	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	1.3	1.9	1.4	100	mengalangi	membantu	Ketepatan
12	0.7	3.4	1.8	100	buruk	baik	Daya tarik
13	1.2	2.3	1.5	100	rumit	sederhana	Kejelasan
14	1.1	2.1	1.4	100	tidak disukai	mengembangkan	Daya tarik
15	1.0	1.9	1.4	100	lazim	berbeda	Kebaruan
16	1.4	2.2	1.5	100	nyaman	tidak nyaman	Daya tarik
17	0.8	3.0	1.7	100	aman	tidak aman	Ketepatan
18	0.6	2.8	1.7	100	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	0.6	3.0	1.7	100	memenuhi	tidak memenuhi	Ketepatan
20	1.1	2.2	1.5	100	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	0.6	3.3	1.8	100	jelek	memburungkan	Kejelasan
22	1.1	2.4	1.6	100	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	0.6	2.9	1.7	100	terganggu	terganggu	Efisiensi
24	0.7	2.6	1.6	100	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	0.9	2.8	1.7	100	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	0.9	2.5	1.6	100	konservatif	inovatif	Kebaruan

Hasil analisis menunjukkan nilai mean setiap item UEQ berada pada rentang 0,0–1,4, dengan nilai tertinggi pada item 16 sebesar 1,4 dan terendah pada item 10 sebesar 0,0. Secara umum, penilaian responden terhadap website cenderung positif. Selanjutnya, nilai mean dihitung berdasarkan masing-masing skala.

Tabel 3. Hasil Analisis Mean dan Variance

Skala UEQ	Mean	Variance
Daya tarik (<i>Attractiveness</i>)	0.950	1.48
Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	0.713	1.49
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	0.833	1.50
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	0.895	1.33
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	0.845	1.42
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	0.538	1.23

Hasil analisis menunjukkan bahwa reliabilitas setiap skala bervariasi, dengan *Cronbach's Alpha* tertinggi pada Daya Tarik sebesar 0,950 dan terendah pada Kebaruan sebesar 0,538. Nilai variance berada pada rentang 1,23–1,50 yang menunjukkan adanya variasi jawaban responden.

Analisis juga mencakup Kualitas Pragmatis (*Pragmatic Quality*) yang meliputi *Perspicuity*, *Efficiency*, dan *Dependability*, serta Kualitas Hedonis (*Hedonic Quality*) yang mencakup *Stimulation* dan *Novelty*. Nilai kedua kualitas tersebut diperoleh secara otomatis melalui UEQ-DAT.

Tabel 4. *Pragmatic and hedonic quality*

Pragmatic Dan Hedonic Quality	
Daya tarik	0.95
Kualitas Pragmatis	0.81
Kualitas Hedonis	0.69

Hasil analisis menunjukkan nilai *Attractiveness* sebesar 0,95, *Pragmatic Quality* sebesar 0,81, dan *Hedonic Quality* sebesar 0,69. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penilaian pengguna terhadap website cenderung positif, dengan *Pragmatic Quality* lebih tinggi dibandingkan *Hedonic Quality*. Oleh karena itu, peningkatan dapat diarahkan pada *Hedonic Quality*, khususnya dalam kreativitas, inovasi, dan daya tarik website.

Confidence Intervals digunakan untuk menunjukkan rentang estimasi nilai skala tingkat kepercayaan 95%, yang terdiri atas *Lower Bound* dan *Upper Bound*.

Tabel 5. *Confidence Intervals* Setiap Skala

Confidence intervals (p=0.05) per skala						
Skala UEQ	Mean	Std. Dev.	N	Confidence	Confidence Interval	
Daya tarik	0.950	1.216	100	0.238	0.712	1.188
Kejelasan	0.713	1.219	100	0.239	0.474	0.951
Efisiensi	0.833	1.224	100	0.240	0.593	1.072
Ketepatan	0.895	1.154	100	0.226	0.669	1.121
Stimulasi	0.845	1.192	100	0.234	0.611	1.079
Kebaruan	0.538	1.109	100	0.217	0.320	0.755

Setiap skala UEQ memiliki rentang *Confidence Interval* yang berbeda, yaitu 0,320-1,188. Rentang terendah terdapat pada Kebaruan dan tertinggi pada Daya Tarik. Hasil ini menunjukkan rentang estimasi nilai rata-rata yang diperoleh dari responden.

Answer Distributions digunakan untuk melihat penyebaran jawaban pada setiap item UEQ. Sebagian besar jawaban berada pada skor 4-7 yang menunjukkan kecenderungan penilaian positif, meskipun masih terdapat jawaban pada skor 1-3.

Scale Consistency digunakan untuk menilai konsistensi internal item pada setiap skala UEQ berdasarkan *Cronbach's Alpha*. Nilai tertinggi terdapat pada Daya Tarik sebesar 0,86, sedangkan terendah pada Kebaruan sebesar 0,63. Secara umum, konsistensi internal sebagian besar skala tergolong memadai, meskipun Kejelasan dan Kebaruan memiliki nilai relatif lebih rendah.

Hasil analisis selanjutnya dibandingkan dengan *benchmark* untuk menentukan kategori kualitas pengalaman pengguna pada masing-masing skala.

Tabel 6. Hasil perbandingan *benchmark*

Skala UEQ	Mean	Kategori Benchmark
Daya tarik	0.95	<i>Below average</i>
Kejelasan	0.71	<i>Bad</i>
Efisiensi	0.83	<i>Below Average</i>
Ketepatan	0.90	<i>Below Average</i>
Stimulasi	0.85	<i>Below Average</i>
Kebaruan	0.54	<i>Below Average</i>

Hasil *benchmark* menunjukkan nilai mean Daya Tarik 0,95, Kejelasan 0,71, Efisiensi 0,83, Ketepatan 0,90, Stimulasi 0,85, dan Kebaruan 0,54. Lima skala termasuk *Below Average*, sementara Kejelasan berada pada kategori *Bad*. Hasil ini menunjukkan bahwa kualitas *User Experience* website masih perlu ditingkatkan, terutama pada skala Kejelasan.

Berdasarkan hasil analisis UEQ nilai *Benchmark* menunjukkan Kejelasan (*Perspicuity*) berada pada kategori *Bad* dengan nilai 0,71, sedangkan lima skala lainnya berada pada kategori *Below Average*. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas *User Experience* website masih memerlukan peningkatan, terutama pada skala Kejelasan.

Pragmatic Quality memperoleh nilai 0,81, lebih tinggi dibandingkan *Hedonic Quality* sebesar 0,69. Hasil ini menunjukkan bahwa website relatif lebih baik dalam mendukung kebutuhan pengguna dibandingkan dalam memberikan pengalaman yang menarik dan inovatif. Oleh karena itu, peningkatan dapat diarahkan pada tampilan, inovasi fitur, dan kenyamanan interaksi pengguna.

V. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis UEQ, pengalaman pengguna pada Website memperoleh nilai positif pada seluruh skala. Namun, hasil *benchmark* menunjukkan Kejelasan (*Perspicuity*) menempati posisi *Bad*, sedangkan lima skala lainnya *Below Average*. Hasil tersebut menunjukkan kualitas pengalaman pengguna website masih belum optimal sehingga perlu ditingkatkan, terutama pada skala Kejelasan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing Program Studi Sistem Informasi UIN Raden Fatah Palembang atas bimbingan dan arahan selama penelitian. Terima kasih juga diberikan kepada Laboratorium Terpadu UIN Raden Fatah Palembang, para responden, serta pihak terkait atas kerja sama dan dukungan dalam proses penelitian hingga selesai.

Daftar Pustaka

- [1] N. A. Puspita and S. P. Kristanto, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Website Alam Indonesia User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Metode Human Centered Design (HCD)," vol. 12, no. 3, 2024.
- [2] Irawan, "Evaluasi User Experience Pada Website Program Studi Perpustakaan Dan Ilmu Informasi Uin Malang Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *J. Mnemon.*, vol. 7, no. 1, pp. 99–107, 2024, doi: 10.36040/mnemonic.v7i1.8874.
- [3] M. A. Fadilah, A. Yunus, and A. E. Budianto, "Analisis User Experience Pada Augmented Reality Organology Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 6, no. 2, pp. 512–518, 2022.
- [4] A. S. Ahda, C. I. Ratnasari, P. S. Informatika, F. T. Industri, and U. I. Indonesia, "Pengujian Pengalaman Pengguna pada Website Jurusan Informatika UII menggunakan User Experience Questionnaire User Experience Testing on the UII Informatics Department Website using," vol. 12, pp. 527–536, 2023.
- [5] H. B. Santoso, M. Schrepp, L. M. Hasani, R. Fitriansyah, and A. Setyanto, "Heliyon The use of User Experience Questionnaire Plus (UEQ p) for cross-cultural UX research : evaluating Zoom and Learn Quran Tajwid as online learning tools," *Heliyon*, vol. 8, no. November, p. e11748, 2022, doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e11748.
- [6] N. K. R. Juniantari, P. Pengguna, and U. E. Questionnaire, "Analisis Sistem Informasi DPMPTSP Menggunakan Metode User DPMPTSP Information System Analysis Using The User Experience," vol. 4, no. 1, pp. 31–37, 2021, doi: 10.33387/jiko.
- [7] Mintarsih, "Experience Questionnaire Perspicuity Efficiency Dependability Stimulation Above Average Pendahuluan Bad ence Questionnaire Experience Questionnaire perience Questionnaire User Ex- Pragmatic Qual- ity Hedonic Quality," vol. 21, pp. 495–502, 2022.
- [8] K. Roz, "Analisis Pengaruh Website Quality terhadap Kepuasan Pengguna dengan Menggunakan Metode WebQual 4.0," *J. Manaj. Dan Kewirausahaan*, vol. 8, no. 1, 2020, doi: 10.26905/jmdk.v8i1.3782.
- [9] Megawaty, "Analisis Kinerja Menggunakan Metode Pieces," *J. Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, pp. 155–161, 2021.
- [10] Mohamad, "Penyuluhan Mengelola Website Sebagai Media Publikasi, Komunikasi Dan Informasi Pada Pesantren Hidayatullah Jonggol," *J. Pedes - Pengabdi. Bid.*, vol. 2, pp. 110–117, 2022, [Online]. Available: <https://journal.interstudi.edu/index.php/jurnalpedes/article/view/1646/282>
- [11] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook," pp. 1–16, 2023.
- [12] B. Laugwitz, T. Held, and M. Schrepp, "Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire," pp. 63–64, 2008.