

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE COURSERA
MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI



Oleh

MUHAMMAD FAUZAN

NIM 09031382025136

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA *WEBSITE COURSERA*
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
(*UEQ*)**

SKRIPSI

**Program Studi Sistem Informasi Bilingual
Jenjang Sarjana 1**

Oleh

**Muhammad Fauzan
NIM 09031382025136**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP.197811171006042001**

**Palembang, 12 Januari 2024
Pembimbing I,**



**Nabila Rizky Oktadini, S.Si., M.T.
NIP.199110102018032001**

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Fauzan

NIM : 09031382025136

Program Studi : Sistem Informasi Bilingual


Judul Skripsi : Analisis *User Experience* Pada *Website Coursera*
Menggunakan *User Experience Questionnaire*
(UEQ)

Hasil Pengecekan Ithenticate/Turnitin : 6%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun



Palembang, 10 Januari 2024



Muhammad Fauzan
NIM. 09031382025136

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 10 Januari 2024

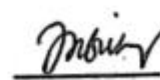
Nama : Muhammad Fauzan

NIM : 09031382025136

Judul : Analisis *User Experience* Pada *Website* Coursera
Menggunakan *User Experience* Questionnaire (UEQ)

Komisi Penguji :

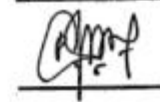
1. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.



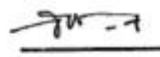
2. Ketua : Pscu Putra Suarli, M.Cs.



3. Sekretaris : Putri Eka Sevtiyani, M.T.



4. Penguji I : Dwi Rosa Indsh, M.T.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP.197811171006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Iringilah setiap kegiatan dengan Allah SWT. Niscaya akan dilancarkan segala urusan

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Diri saya sendiri yang telah bertahan dalam melalui masa perkuliahan sampai

dengan masa akhir saat ini.

Dan kepada Allah SWT yang telah menjadi tempat menyampaikan keluhan dan menjadi pertolongan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Serta kepada keluarga saya, Alm Papa, Mama, Dan kakak, ayuk, adek atas dukungannya dan ketulusan dari hari atas doa yang tak pernah putus yang tak dapat dinilai. Dan juga untuk orang-orang terdekat serta almamater kebanggaanku

COUSERA WEBSITE USER EXPERIENCE ANALYSIS USING USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

By

Muhammad Fauzan

09031382025136

ABSTRACT

This study aims to determine the level of satisfaction and provide an overview of user experience on the Coursera website. This research uses the User Experience Questionnaire method by conducting a survey distributing questionnaires to the public online using google form media containing question instruments regarding user experience. The population of Coursera website users is unknown so that the Lemeshow formula is used with the conclusion that a sample to be used is at least 96 respondents. The results of user analysis show a positive high score value with an attractiveness value of 1.39, in the pragmatic quality aspect with a value of 1.47 which contains a clarity scale (perpicuity) with a value of 1.41, on an efficiency scale with a score of 1.70, accuracy (dependability) with a score of 1.28, on the hedonic quality aspect getting a score of 1.13 with a stimulation scale with a score of 1.72 and on a novelty scale with a score of 0.52. Based on the results of the analysis, it means that users feel the quality of a motivating experience and efficient functionality when accessing Coursera and need to improve in terms of innovation that presents new elements in the visual display

Keyword : User Experience Questionnaire, User Experience, Website, Coursera

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE COURSERA MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Oleh :

Muhammad Fauzan

0903132025136

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan dan memberikan gambaran *user experience* pada *website* Coursera. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* dengan melakukan survei penyebaran kuesioner kepada masyarakat secara daring dengan menggunakan media google form yang berisikan instrumen pertanyaan mengenai pengalaman pengguna. Belum diketahui populasi pada pengguna *website* Coursera sehingga digunakan rumus Lemeshow dengan disimpulkan sebuah sampel yang akan digunakan minimal berjumlah 96 responden. Hasil analisis pengguna menunjukkan nilai skor tinggi yang positif dengan nilai daya tarik (*attractiveness*) dengan nilai 1,39, pada aspek *pragmatic quality* dengan nilai 1,47 yang berisikan skala kejelasan (*perpicuity*) dengan nilai 1,41, pada skala efisiensi (*efficiency*) dengan skor 1,70, ketepatan (*dependability*) dengan skor 1,28, pada aspek *hedonic quality* mendapatkan skor 1,13 dengan skala stimulasi (*stimulation*) dengan skor 1,72 dan pada skala kebaruan (*novelty*) dengan skor 0,52. Berdasarkan hasil analisis bermakan pengguna merasakan kualitas pengalaman yang memotivasi dan fungsionalitas yang efisien saat mengakses Coursera dan perlu peningkatan dalam hal inovasi yang menghadirkan elemen-elemen baru pada tampilan visual.

Kata Kunci : *User Experience Questionnaire*, *User Experience*, *Website*, Coursera

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat karunia, hidayah dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul “**Analisis *User Experience* pada *Website Coursera* Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) “.**

Laporan Skripsi merupakan salah satu syarat mata kuliah dan Penulis membuat tugas akhir sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan strata satu pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan laporan Skripsi ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, dukungan dan doa dari berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimah kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rizki, rahmat, hidayah, ilmu, kesempatan dan sehingga penulis mampu melaksanakan skripsi dan menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Ayah saya Alm. Nuzul Fitrie, S.H. yang telah berpulang ke Rahmatullah pada 10 Februari 2022. Ayah saya juga yang telah memberikan rekomendasi agar saya berkuliah di Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu saya yang telah memberikan dukungan dan energi positif kepada saya sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan
4. Bapak Alm. Jaidan Jauhari, M.T. selaku mantan Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

5. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.Kom selaku Dosen Pembimbing saya yang selalu memberikan saran dan arahan dalam pembuatan laporan skripsi ini.
7. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu kepada penulis sehingga penulis bisa menjalani dan menyelesaikan kerja praktik dengan baik,
8. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam hal administrasi sehingga penulis dapat menjalani kerja praktik dengan lancar,
9. Aini Nabilah yang telah membantu dan memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini,
10. Teman sekaligus saudara saya dikampus yaitu Devano Danendra Rafif, Nyimas Silvia, Luthfiah Mufidah, Muhammad Mumtaz, Amelia Rizki Putri, Fernandico Geovardo, Ayesha Malika Putri, Hanny Caroline yang selalu turut dalam penyelesaian penelitian ini,
11. Mba Meutia Puspa Putri Blante yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk saya menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kesalahan dan jauh dari kata sempurna.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 User Experience (UX)	7
2.3 Coursera	7
2.4 User Experience Questionnaire (UEQ)	8
2.5 Populasi dan Sampel	10
2.5.1 Populasi	10
2.5.2 Sampel	11
2.5.3 Teknik <i>Sampling</i>	11
2.6 Penelitian <i>Survey</i>	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Objek Penelitian	15
3.2 Alur Penelitian	15
3.2.1 Identifikasi Masalah dan Perumusan Masalah	16
3.2.2 Studi Literatur	16

3.4	Populasi dan Sampel	17
3.5	Pengolahan Data dan Analisis	19
3.6	Kesimpulan dan Saran.....	19
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1	Penentuan Instrumen Penelitian	20
4.2	Karakteristik Responden.....	20
4.3	Hasil Analisis Kuesioner UEQ	24
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	28
5.1	Kesimpulan	28
5.2	Saran	29
DAFTAR PUSTAKA.....		30
LAMPIRAN.....		33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Skala UEQ	10
Gambar 2 .2 Teknik Sampling	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	15
Gambar 3. 2 Instrumen Penelitian	17
Gambar 4. 1 Responden berdasarkan jenis kelamin.....	21
Gambar 4. 2 Karakteristik berdasarkan profesi.....	22
Gambar 4. 3 Karakteristik berdasarkan intensitas	23
Gambar 4. 4 Karakteristik berdasarkan lama pengguna	23
Gambar 4. 5 Grafik Mean Skala UEQ.....	24
Gambar 4. 6 Grafik Hasil Perbandingan Uji Benchmark.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Status Mean pada UEQ Tools.....	20
Tabel 4. 2 Hasil Pengukuran Skala UEQ	24
Tabel 4. 3 Tabel Perbandingan Kategori Uji Benchmark	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1	Tampilan Dashboard Coursera	A-1
Lampiran A. 2	Tampilan Profil Coursera	B-1
Lampiran A. 3.	Kuesioner Penelitian UEQ	C-1
Lampiran A. 4	Hasil Kuesioner	D-1
Lampiran A. 5	Lembar Rekomendasi Komprehensif	E-1
Lampiran A. 6	Surat Keterangan Pengecekan Similarity	F-1
Lampiran A. 7	Surat Keputusan Pembimbing Tugas Akhir	G-1
Lampiran A. 8	Kartu Konsultasi	H-1
Lampiran A. 9	Formulir Nilai Desk Evaluation	I-1
Lampiran A. 10	Penyebaran Survei Kuesioner	J-1
Lampiran A. 11	Hasil Similiarty	K-1
Lampiran A. 12	Data Responden	L-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang secara pesat. Internet sendiri telah membuat masyarakat untuk dapat mengakses suatu informasi dan komunikasi secara efektif dan efisien. Dari sekian banyak perkembangan teknologi yang ada, *website* merupakan teknologi yang sering dikunjungi oleh pengguna internet. *Website* salah satu hal krusial dalam mendapatkan data dan kebutuhan komunitas. *Website* juga merupakan suatu kumpulan dokumen yang dapat diakses dalam sebuah *browser* yang memiliki alamat domain di internet. *Website* sendiri dapat di akses kapanpun dan dimanapun, tidak hanya melalui komputer tapi *website* juga dapat diakses melalui handphone. Dalam kemudahan dalam mengakses kebutuhan pengunjung-nya maka banyak *platform* yang tersedia di internet seperti, *platform e-commerce*, *platform media sosial*, *platform jobseeker*, dan *platform pendidikan*.

Platform pendidikan merupakan salah satu perubahan dalam dunia pendidikan yang dihadapi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Minat masyarakat yang kuat seperti mahasiswa dan profesional dalam kemudahan mengakses pendidikan menjadikan peluang untuk mengembangkan suatu *platform pendidikan* secara daring. Pentingnya *website* sebagai *platform pembelajaran* yang memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah (Brown, 2002) Salah satu *platform pendidikan* ialah Coursera.

Coursera merupakan sebuah *platform* pembelajaran daring yang menyediakan beberapa kursus yang disediakan oleh universitas dan lembaga terkemuka di seluruh dunia. Coursera didirikan oleh Daphne Koller dan Andrew Ng pada tahun 2012 yang bertujuan untuk memberikan akses pendidikan yang lebih luas dan fleksibel bagi semua orang di seluruh dunia. Coursera juga menyediakan beragam program bidang, seperti ilmu komputer, bisnis, sains, matematika, serta humaniora. Coursera merupakan *platform* pendidikan terpopuler dengan jumlah pengunjung 183,2 juta per Mei 2023 dengan berbagai kalangan pengguna, termasuk mahasiswa, profesional, dan organisasi (Similiarweb, 2023). Banyak fitur yang disediakan Coursera mulai dari pendaftaran khusus, pengiriman tugas, forum diskusi, materi pembelajaran, serta sertifikat dari universitas ternama. Pengguna dapat mengakses Coursera secara gratis, tetapi Coursera juga dapat dikenakan biaya jika pengguna ingin mendapatkan sertifikasi. Akses luas dan fleksibilitas yang diberikan Coursera untuk pendidikan berkualitas tinggi menjadikan pengguna untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan individu dengan bidang yang ditujukan. Hal tersebut menjadikan *platform* pendidikan Coursera sebagai pembelajaran daring terbesar dan populer di dunia, sehingga dilakukan sebuah penelitian agar dapat diketahui tingkat kepuasan pengalaman pengguna saat menggunakan Coursera.

User Experience menggambarkan hal-hal yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sistem dan merekam respon pengguna saat sistem ditampilkan. Banyak aspek-aspek *user experience* yang patut diperhitungkan sebagai bahan perencanaan secara intuitif. Pengalaman pengguna yang baik memiliki dampak positif pada aplikasi (Veron et al., 2023). *User Experience Questionnaire*

memberikan sebuah gambaran yang komprehensif mengenai apa yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sistem, dimulai dari *classical usability* hingga *user experience* dan dilengkapi dengan instrumen analisis untuk menginterpretasikan kesimpulan dari evaluasi secara akurat (Santoso , Schreep, Kartono, Utomo, & Priyogi, 2016) sehingga UEQ memiliki keunggulan dibandingkan alat yang lain.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis memutuskan untuk melakukan analisis terhadap pengalaman pengguna dengan melakukan survei pengguna melalui metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), sehingga penulis melakukan penelitian “ Analisis *User Experience* pada Website Coursera Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)”. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi dan penilaian *user experience* pada website coursera.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang dijelaskan:

1. Bagaimana penilaian *user experience* atau pengalaman pengguna *website* Coursera menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)?
2. Bagaimana dapat meningkatkan pengalaman pengguna saat mengakses *website* Coursera?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menganalisa pengalaman pengguna saat mengakses *website* Coursera.

2. Memberikan penilaian tentang sudut pandang yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dan rekomendasi dalam mengetahui kepuasan pengalaman pengguna saat mengakses *website* Coursera.
2. Pengembangan dan penerapan penguasaan ilmu yang diperoleh saat perkuliahan

1.5 Batasan Masalah

Pembahasan dilakukan berdasarkan keterbatasan penelitian ini. Agar tujuan penelitian ini tercapai dan tidak melewati batasan permasalahan yang ada :

1. Analisis kepuasan pelanggan ini menggunakan metode UEQ
2. Diperlukan responden untuk mengambil sample data yang beserta kriteria yang telah mengakses *website* Coursera
3. Hasil dari penelitian ini hanya sebatas evaluasi dan memberikan gambaran pengalaman pengguna *website* Coursera.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2019). Analisis Aplikasi Mobile Transportasi Online Menggunakan User Experience Questionnaire pada Era Milenial dan Z. *JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS*, 9(2), 204. <https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp204-211>
- Aditya Pebrialdy Arswanda, M., Caesar, C., Sihombing, J., Prima Laia, A., & SIFO Mikroskil, J. (2022). EVALUASI PENGALAMAN MAHASISWA MIKROSKIL PADA APLIKASI ONEDRIVE MENGGUNAKAN UEQ. *Julyxxxx*, 23, 1–5.
- Aprilianda, A., Lubis, M. Z., Permana, A., Pamungkas, S. D., & Adam, M. (2020). Survei Penentuan dan Pengontrolan Batas Zona Penyusun Main Dam pada Proyek Bendungan Ladongi Provinsi Sulawesi Tenggara. *JGISE: Journal of Geospatial Information Science and Engineering*, 3(2), 95. <https://doi.org/10.22146/jgise.58743>
- Ardin, A. F. (2022). Analisis Perbandingan User Experience Aplikasi Shopee dan Tokopedia Menggunakan User Experience Questionnaire . *Department of Information Systems, Faculty Of Computer Science*, .
- Arsi, A. (n.d.). *LANGKAH-LANGKAH UJI VALIDITAS REALIBILITAS INSTRUMEN DENGAN MENGGUNAKAN SPSS Dosen Pembimbing :Herianto 2 Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar, Indonesia Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar, Indonesia.*
- Azhar, A., Nugroho, R., & Apriliyanto, E. (2023). ANALYSIS USABILITY OF USER EXPERIENCE OF THE SRAWUNG WITH THE USER EXPERIENCE QUESTIONNARE (UEQ) METHOD. In *Jurnal Ilmu Komputer An Nuur* (Vol. 3).
- Brown, J. S. (2002). *Growing Up Digital : How the Web Changes Work, Education, and the Ways People Learn*. Taylor & Francis, Ltd. .

- Efendi, Y., & Widodo, A. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes Shooting Sepak Bola pada Pemain . *Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 369.
- <https://www.ueq-online.org/>
- Kirana Safitri, D., & Andrianingsih, A. (n.d.). Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ UI/UX Analysis for Redesigning Smart-SITA Front-End Web with UCD and UEQ Methods. In *Februari* (Vol. 21, Issue 1).
- Komang Sukendra, I., & Kadek Surya Atmaja, Mp. I. (n.d.). *INSTRUMEN PENELITIAN*.
- Maharani, A. (2021). Analisis User Experience pada Website SMK Negeri. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 1-9.
- Maidiana. (2021). Penelitian Survey. *Journal Of Education*, 21.
- Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif . *Hikmah* , 1.
- Retnawati, H. (n.d.-a). *Teknik Pengambilan Sampel*.
- Retnawati, H. (n.d.-b). *Teknik Pengambilan Sampel*.
- Safitri, D. K., & Andrianingsih. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ. *Teknologi Informasi*, 3.
- Santoso , H., Schreep, M., Kartono, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment. *Journal of Educators online*, 1-22.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.09.001>
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

- Sularsa, A., Prihamanto, A. S., & Nugroho, E. (2015). Evaluasi User Experience Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1-7.
- Tanjungan, G. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi SIMPONI Mobile Universitas Multi Data Palembang Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Analysis of the Quality of User Experience of the SIMPONI Mobile Application at Multi Data University Palembang with the User Experience Questionnaire (UEQ) Method. In *JTSI* (Vol. 3, Issue 1).
- Tri, N., Putra, A., Heri, F., Ramadhani, S., Siti, D., & Aje, H. (n.d.). ANALISA WEBSITE SISTEM AKADEMIK INSTITUT BISNIS DAN TEKNOLOGI MENGGUNAKAN METODE UEQ (USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE). In *Jurnal Satya Informatika* (Vol. 8, Issue 1).
- UEQ-S. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.09.001> (Wijaya & Armanto, 2022)
- Veron, J. S., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., & Setyohadi, D. B. (2023). Analisis User Experience (UX) Aplikasi Virtual Reality Gamelan Bonang Barung Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Vol. 3, Issue 1).
- Wijaya, H. O., & Armanto. (2022). USER EXPERIENCE PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM DENGAN. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*.
- Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA E-LEARNING DI . *Jurnal Mantik penusa*.