

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE PRAKERJA
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*
*QUESTIONNAIRE***

**PROPOSAL SKRIPSI
Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana**



OLEH

**MUHAMMAD DEFFANI AKBAR
09031182025022**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE PRAKERJA*
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*
*QUESTIONNAIRE***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi Reguler

Jenjang Sarjana 1

Oleh

Muhammad Deffani Akbar

NIM. 09031182025022

Palembang, 2 April 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T

NIP. 197910202010121003

Pembimbing I,



Nabila Rizky Oktadini, S.SI, MT

NIP. 199110102018032001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Deffani Akbar

NIM : 09031182025022

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Analisis *User Experience* Pada *Website* Prakerja

Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Hasil Pengecekan Ithenticate/Turnitin : 10%

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 29 Agustus 2024



Muhammad Deffani Akbar

NIM. 09031182025022

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah lulus dan diuji pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 06 September 2024

Nama : Muhammad Deffani Akbar

NIM : 09031182025022

Judul : ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PRAKERJA
MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)

Tim Penguji :

1. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, S.SI, M.T.
2. Ketua Penguji : Ken Ditha Tania, M.Kom., Ph.D.
3. Sekretaris Penguji : Dedy Kurniawan, M.Sc.
4. Penguji : Allsela Meiriza, M.T.



Three handwritten signatures are present, each on a horizontal line. The top signature is in blue ink, the middle one is in black ink, and the bottom one is in black ink.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T

NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN

SELF REMINDER

“Bila kau cemas dan gelisah akan sesuatu, masuklah ke dalamnya sebab ketakutan menghadapinya lebih mengganggu daripada sesuatu yang kautakuti sendiri”

(Ali bin Abi Thalib)

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Allah SWT.
- ❖ Kedua Orang Tua dan Keluarga Besar
- ❖ Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji
- ❖ Sahabat dan Teman-teman Seperjuangan
- ❖ Teman-teman Sistem Informasi Reguler A Angkatan 2020
- ❖ FASILKOM UNSRI

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir ini dengan judul **“ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PRAKERJA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE”**

Adapun tujuan dari penyusunan Skripsi/Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi jenjang Pendidikan strata satu (S1) di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir ini banyak memperoleh dukungan serta do'a dari berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir ini. Oleh karenanya, penulis ingin menyampaikan ucapan Terima Kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan Rezeki, Berkah, Hidayah dan Rahmat nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir ini.
2. Kedua Orang Tua, Saudara, Nenek, dan Keluarga Besar saya yang selalu memberikan dukungan serta do'a sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Alm. Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya pada periode 2020 – 2024.
4. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si.,M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya pada periode 2020 – 2024.
5. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem

Informasi Universitas Sriwijaya pada periode 2019 – 2023.

6. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya pada periode sekarang.
7. Ibu Nabila Rizky Oktadini. S.SI., M.Kom selaku Dosen Pembimbing saya yang selalu memberikan saran dan arahan serta dukungan dalam pembuatan dan penyelesaian laporan skripsi ini.
8. Segenap Dosen Jurusan Sistem Informasi yang telah membekali ilmu kepada penulis sehingga penulis bisa menjalani dan menyelesaikan laporan skripsi dengan baik.
9. Staff Administrasi Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan kemudahan dalam hal administrasi sehingga penulis dapat menjalani laporan skripsi dengan lancar
10. Sahabat Seperjuangan penulis Amrul, Ja'far dan Badran, Terima Kasih telah mengulurkan tangan, telinga yang siap mendengar, motivasi serta menghibur penulis untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman kuliah penulis Atikah, Fauzan, Daffak, Nabila, Amanda yang membantu dan memberikan dukungan pada saat proses skripsi sehingga dapat selesai.
12. Teman-teman SIREG dan SIREG A. Senang dapat menjadi bagian dari kalian.
13. Semua pihak yang telah membantu penulis dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca dan juga penulis menyadari bahwa Skripsi/Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna.

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PRAKERJA MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*

Oleh

Muhammad Deffani Akbar
09031182025022

ABSTRAK

Berdasarkan data yang diakses di *website* SimilarWeb, menunjukkan bahwa pengunjung *website* prakerja pada 3 bulan terakhir (Februari, Maret, April) relatif tidak stabil, Fenomena tersebut bisa jadi disebabkan oleh *user experience* dari pengguna tentang *website* prakerja masih perlu adanya peningkatan, sehingga pengguna dapat mencari dan memperoleh informasi terkait prakerja dengan lebih mudah dan nyaman, serta meningkatkan pemahaman pengguna tentang *platform*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan teknik analisis *inconsistency* data. Metode kuantitatif tersebut ialah metode *user experience questionnaire* (UEQ), Terdapat 6 skala UEQ yang digunakan pada penelitian ini adalah *attractiveness* (daya tarik), *efficiency* (efisien), *perspicuity* (kejelasan), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan). Metode ini berupapenyebaran kuesioner melalui *google form*. Jumlah responden yang dapat diteliti dan diolah datanya berjumlah 100 orang responden. Hasil dari penelitian disimpulkan bahwa *attractiveness* mendapat nilai diatas rata-rata (1,23), *perspicuity* mendapat nilai diatas rata-rata (1,13), *efficiency* mendapat nilai diatas rata-rata (1,14), *dependability* mendapat nilai yang lebih rendah dibawah rata-rata (1,14), *stimulation* mendapat nilai diatas rata-rata (1,04), dan *novelty* mendapat nilai diatas rata-rata (0,69) setiap masing-masing skala dapat dikatakan baik dengan nilai rata-rata 0,8.

KATA KUNCI : Prakerja, *User Experience* (UX), *User Experience Questionnaire* (UEQ).

ANALISYS USER EXPERIENCE ON THE PRAKERJA WEBSITE USING THE USEREXPERIENCE QUESTIONNAIRE METHOD

By

Muhammad Deffani Akbar

09031182025022

ABSTRACT

Based on data accessed on the SimilarWeb website, it shows that pre-employment website visitors in the last 3 months (February, March, April) are relatively unstable, this phenomenon could be caused by user experience from users about pre-employment websites still needs improvement, so that users can search and obtain information related to pre-employment more easily and comfortably, and improve User understanding of the platform. The research methods used in this study are quantitative methods and data inconsistency analysis techniques . The quantitative method is the user experience questionnaire (UEQ) method, there are 6 UEQ scales used in this study are attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, and novelty. This method is in the form of distributing questionnaires through google forms. The number of respondents who can be researched and processed data amounts to 100 respondents. The results of the study concluded that attractiveness scored above average (1.23), perspicuity scored above average (1.13), efficiency scored above average (1.14), dependability scored lower than average (1.14), stimulation scored above average (1.04), and novelty Getting a score above the average (0.69) each scale can be said to be good with an average score of 0.8.

KEYWORDS : Prakerja, User Experience (UX), User Experience Questionnaire (UEQ).

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	5
ABSTRAK.....	7
ABSTRACT	8
DAFTAR ISI	9
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR LAMPIRAN.....	13
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 Analisis	5
2.2 <i>User Experience</i>	5
2.3 <i>Website</i>	5
2.4 Prakerja	6
2.5 Pengukuran <i>User Experience</i>	9
2.6 <i>User Experience Questionnaire</i>	9
2.7 <i>UEQ Data Analysis Tools</i>	10
2.8 Kuesioner.....	11
2.9 Populasi dan Sampel	11
2.10 Alat Ukur <i>Traffic Website</i>	12
2.11 Literatur Terdahulu	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1 Tahapan Penelitian.....	17
3.2 Metode Penelitian.....	19

3.3	Subjek dan Objek Penelitian	19
3.4	Metode Pengumpulan Data	19
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian	20
3.6	Instrumen Penelitian	21
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1	Analisis <i>Inconsistency</i> Data	22
4.2	Analisis Karakteristik Responden	23
4.3	Analisis Statistik Deskripsi	26
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	33
5.1	Kesimpulan	33
5.2	Saran	33
LAMPIRAN	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	17
Gambar 4. 1 Diagram Responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	23
Gambar 4. 2 Diagram Responden berdasarkan Umur	24
Gambar 4. 3 Diagram Responden berdasarkan Pekerjaan	25
Gambar 4. 4 Diagram Responden berdasarkan Domisili.....	26
Gambar 4. 5 Diagram rata-rata Pengukuran UEQ	27
Gambar 4. 6 Hasil Benchmark Nilai Rata-rata Pengukuran UEQ Website Prakerja.....	30
Gambar 4. 7 Mean Ketiga Aspek UEQ.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Literatur Terdahulu	13
Tabel 3. 1 26 Pertanyaan UEQ.....	21
Tabel 4. 1 Update Data setelah dihapus	22
Tabel 4. 2 Nilai rata-rata Pengukuran UEQ Website Prakerja.....	27
Tabel 4. 3 Nilai rata-rata Setiap Pernyataan UEQ pada Website Prakerja	28
Tabel 4. 4 Nilai rata-rata Skala UEQ pada Website Prakerja	29
Tabel 4. 5 Hasil Benchmark Nilai Rata-rata Pengukuran UEQ Website Prakerja.....	31
Tabel 4. 6 Mean Ketiga Aspek UEQ	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengantar Responden	37
Lampiran 2 Profil Responden	38
Lampiran 3 Pertanyaan Kuesioner	39
Lampiran 4 Data Responden	44
Lampiran 5 Terjadi inconsistency data	47
Lampiran 6 Bukti Traffic Website	49

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun begitu pesat sehingga hampir seluruh lapisan masyarakat Indonesia tidak dapat menyangkalnya, masyarakat yakin bahwa teknologi dapat membantu kegiatan sehari-hari menjadi lebih mudah dan cepat, internet merupakan salah satu dari perkembangan teknologi yang banyak digunakan oleh masyarakat, tidak sedikit masyarakat yang memanfaatkan internet kekegiatan yang positif, misalnya memanfaatkan internet untuk mencari pekerjaan dan meningkatkan skill. Bekerja perlu skill sesuai dengan pekerjaan yang dilakukan agar dapat menyelesaikan suatu pekerjaan dengan baik dan cepat, dalam hal ini pemerintah sudah memfasilitasi agar masyarakat dapat meningkatkan skill dan mencari kerja yaitu berupa program kartu prakerja.

Prakerja adalah sebuah *platform website* yang merupakan bagian dari program Kartu Prakerja. Program ini diinisiasi oleh Pemerintah Indonesia dan ditujukan untuk para pekerja yang mencari pekerjaan, pekerja yang terpengaruh oleh pengakhiran hubungan kerja, pekerja yang membutuhkan peningkatan keterampilan, serta usaha mikro dan Perusahaan kecil. Kartu Prakerja berfungsi sebagai program pengembangan kompetensi dan kewirausahaan yang memberikan insentif moneter di atas pelatihan keterampilan bagi mereka yang menyelesaikan kursus pelatihan tersebut. Berdasarkan data yang diakses di *website* SimilarWeb, menunjukkan bahwa pengunjung *website* prakerja pada 3 bulan terakhir (Februari, Maret, April) relative tidak stabil, dengan rincian pada

bulan Februari 1.719M, kemudian pada bulan Maret mengalami kenaikan pengunjung yaitu 5.876M, dan pada bulan April mengalami penurunan pengunjung yaitu sebanyak 4.005M pengunjung, dapat diartikan bahwa pengunjung *website* prakerja semakin hari semakin sepi pengunjung.

Fenomena tersebut bisa jadi disebabkan oleh *user experience* dari pengguna tentang *website* prakerja masih perlu adanya peningkatan, sehingga pengguna dapat mencari dan memperoleh informasi terkait prakerja dengan lebih mudah dan nyaman, serta meningkatkan pemahaman pengguna tentang platform. *User Experience* adalah faktor penting untuk sebuah *website*, karena pengguna condong ke *website* yang mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang memuaskan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan pengguna dalam menggunakan *website* prakerja, perlu untuk lebih meningkatkan pengalaman pengguna, menyediakan lebih banyak fitur transmisi dan antarmuka yang lebih responsif sehingga pengguna dapat menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan lebih mudah dan menjalankan tugas tugas dengan lebih efektif. Dengan demikian, diperlukan adanya analisis pengalaman pengguna pada respons pengguna saat menggunakan *website* prakerja.

Pengukuran *User Experience* dapat dilakukan dengan beberapa metode antara lain seperti *User Experience Questionnaire*, *Heuristic Evaluation*, *Usability Testing*, *Heart Metrics* dan banyak lainnya. *User Experience Questionnaire* merupakan Salah satu metode untuk mengukur *User Experience* yang banyak digunakan, metode ini memiliki 26 pertanyaan yang dimaksudkan untuk dijawab dalam 6 kategori (Schrepp, 2018). Enam skala tersebut yaitu

daya tarik (*attractiveness*), efisiensi (*efficiency*), kejelasan (*perspicuity*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*). *User Experience Questionnaire* dianggap lebih unggul daripada metode pengukuran *user experience* lainnya karena dapat memberikan gambaran yang lebih luas dan akurat tentang pengalaman dan persepsi pengguna terhadap suatu sistem atau aplikasi, juga dapat lebih spesifik tentang apa yang diinginkan dan diharapkan oleh pengguna dalam menggunakan *website* prakerja.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, Untuk itu penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Analisis *User Experience* pada *Website* Prakerja Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada di dalam penelitian ini adalah “Bagaimana *User Experience* pada *Website* Prakerja diukur dan diinterpretasikan dengan menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis secara detail pengalaman pengguna yang dialami oleh pengunjung *website* prakerja.
2. Menilai kepuasan pengguna terhadap *website* Prakerja.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Memberikan wawasan tentang *user experience* dalam menggunakan *website* Prakerja
2. Dapat dijadikan referensi untuk perbaikan dan pengembangan UI.

1.5 Batasan Masalah

Keterbatasan agenda penelitian yang dibahas dalam penelitian ini adalah Objek survei penelitian ini yaitu Pengguna *Website* Prakerja sebelum bulan April 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Indriyana, S. M. (2023). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA PLATFORM LINKEDIN MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7(2), 208-216.
- Karina, K. &. (2023). Penggunaan Metode User Experience Questionnaire Untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Myindihome Mobile. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 10-19.
- Komang, S. &. (2020). Instrumen Penelitian. *Journal pendidikan*.
- Kresnanto, M. A. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi pada RedDoorz dan Airy). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3637-3646.
- Kuantitatif, P. P. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Laugwitz, B. H. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. In HCI and Usability for Education and Work: 4th Symposium of the Workgroup Human-Computer Interaction and Usability Engineering of the Austrian Computer Society. *USAB pp. 63-76*.
- Lubis, Z. M. (2019). Panduan Pelaksanaan Penelitian Sosial. *Penerbit Andi*.
- Martono, K. T. (2020). User experience pada Implementasi Virtual Reality

sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*.

Miftahul Falah & Hendra Saputra, 2020. Analisis User Experience Pada Sistem Informasi Akademik STMIK PALCOMTECH Palembang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ).

Noor, A. &. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 672-677.

Nugraheny, D. (2016). Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. *SENATIK*, 2.

Prakerja, 2023. "Pengertian, Sejarah, Visi & Misi". Program Kartu Prakerja <https://www.prakerja.go.id/tentang-prakerja>

Umar, R. I. (2020). Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173-178.

Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 8(2), 217-226.

Yuwono, R., Wibowo, A., Hadi Wijoyo, S., & Rakhmawati, R. I. (2019). "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile) (Vol. 3, Issue 6)".