

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE DIGITAL LIBRARY*
UNIVERSITAS SRIWIJAYA MENGGUNAKAN METODE
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi
di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh

M Rollan Reinaldi

09031482326006

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M Rollan Reinaldi

NIM : 09031482326006

Jurusan : Sistem Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Evaluasi *User Experience* Pada *Website Digital Library* Universitas
Sriwijaya Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Hasil pengecekan Software Authenticate/Turnitin: 3%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil dari plagiat. Apabila ditemukan unsur plagiat dalam laporan ini, maka saya bersedia mencrima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, 30 Juni 2025



M Rollan Reinaldi

NIM. 09031482326006

LEMBAR PERSETUJUAN TELAH DIUJI

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 11 Juli 2025

Nama : M Rollan Reinaldi

NIM : 09031482326006

Judul : Evaluasi *User Experience* Pada *Website Digital Library* Universitas
Sriwijaya Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Komisi Penguji:

1. Ketua : Endang Lestari, S.Kom., M.T.

2. Pembimbing I : Iin Seprina, M.kom

3. Penguji : Dr. Ali Ibrahim, M.T.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.

NIP. 197910202010121003

LEMBAR PERSEMBAHAN

Motto:

- “Banyak orang yang akan menyebutmu gagal tapi jangan pernah katakan itu pada dirimu”.
- *Never Say "impossible" the word itself says "i'm possible".*

Dipersembahkan Kepada:

- Allah SWT.
- Nabi Muhammad SAW.
- Kedua orang tua penulis
- Keluarga besar penulis
- Dosen yang telah membimbing penulis
- Teman seperjuangan penulis

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "*Evaluasi User Experience pada Website Digital Library Universitas Sriwijaya Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Pada proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan motivasi, dukungan, bimbingan dari berbagai macam pihak serta bantuan maupun saran. Tanpa mengurangi rasa hormat dan dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Iin Seprina, M.Kom. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penulisan laporan ini sehingga terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Dwi Rosa Indah, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing akademik saya yang telah banyak membantu selama ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Sistem Informasi yang sudah memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. Seluruh karyawan Fakultas Ilmu Komputer yang sudah menolong penulis dalam mengurus administrasi yang berhubungan dengan skripsi.
7. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa yang telah memberikan doa, semangat serta motivasi yang tiada henti sehingga saya dapat menyelesaikan studi S1 ini, semoga kalian selalu diberikan kesehatan.
8. Teman-teman Sistem Informasi Profesional Angkatan 2023 yang selalu saling support satu sama lain.
9. Muhammad Riza Wirasena dan Fajar Alamsyah yang selama kuliah

memberikan support, memberikan keseruan dan dukungan kepada penulis dalam masa perkuliahan dan pada saat pengerjaan skripsi ini.

10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah menemani peneliti dari awal perkuliahan hingga laporan skripsi ini terselesaikan

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, baik dari segi isi maupun penulisan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan karya tulis ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, khususnya dalam pengembangan layanan *Website Digital Library* Universitas Sriwijaya, serta sebagai referensi penelitian selanjutnya.

Palembang, 30 Juni 2025

Penulis



M Rollan Reinaldi

NIM. 09031482326006

ABSTRAK
EVALUASI USER EXPERIENCE PADA WEBSITE DIGITAL LIBRARY
UNIVERSITAS SRIWIJAYA MENGGUNAKAN METODE
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Oleh:

M Rollan Reinaldi

09031482326006

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi layanan perpustakaan ke arah digital, salah satunya adalah *Website Digital Library* Universitas Sriwijaya. Layanan ini dirancang untuk menyediakan akses yang cepat, mudah, dan fleksibel terhadap sumber daya akademik. Namun, keberhasilan layanan digital tidak hanya bergantung pada kelengkapan konten, tetapi juga pada pengalaman pengguna (User Experience/UX). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada *website Digital Library* Universitas Sriwijaya menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) yang mengukur enam aspek, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada 98 responden yang merupakan mahasiswa aktif Universitas Sriwijaya. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa aspek *attractiveness* memperoleh skor 1,73 (*Good*), *perspicuity* 1,55 (*Above Average*), *efficiency* 1,71 (*Good*), *dependability* 1,69 (*Good*), *stimulation* 1,32 (*Above Average*), dan *novelty* 1,18 (*Good*). Berdasarkan hasil tersebut, *website Digital Library* Universitas Sriwijaya telah memberikan pengalaman pengguna yang baik, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan, khususnya pada aspek kebaruan (*novelty*) dan stimulasi (*stimulation*) agar *website* menjadi lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Rekomendasi perbaikan mencakup peningkatan desain visual, penyederhanaan navigasi, pengoptimalan kinerja teknis, serta penambahan fitur-fitur inovatif. Evaluasi ini diharapkan menjadi landasan strategis dalam pengembangan *website Digital Library* Universitas Sriwijaya untuk mendukung kegiatan akademik yang lebih efektif.

Kata Kunci: Universitas Sriwijaya, *Digital Library*, *User Experience*, *Website Evaluation*

ABSTRACT
EVALUATION OF USER EXPERIENCE ON THE DIGITAL LIBRARY
WEBSITE OF UNIVERSITAS SRIWIJAYA USING THE USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD

By:

M Rollan Reinaldi

09031482326006

The development of information technology has driven the transformation of library services toward digital platforms, one of which is the Digital Library Universitas Sriwijaya website. This service is designed to provide fast, easy, and flexible access to academic resources. However, the success of digital services is not solely determined by the completeness of the content but also by the user experience (UX). This study aims to evaluate the user experience of the Digital Library Universitas Sriwijaya website using the User Experience Questionnaire (UEQ) method, which measures six aspects: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The research was conducted using a quantitative approach by distributing questionnaires to 98 respondents, all of whom are active students of Universitas Sriwijaya. The results show that the attractiveness aspect scored 1.73 (Good), perspicuity 1.55 (Above Average), efficiency 1.71 (Good), dependability 1.69 (Good), stimulation 1.32 (Above Average), and novelty 1.18 (Good). Based on these findings, the Digital Library Universitas Sriwijaya website provides a good user experience; however, there is still room for improvement, particularly in the aspects of novelty and stimulation, to make the website more innovative, interactive, and engaging. Recommended improvements include enhancing the visual design, simplifying navigation, optimizing technical performance, and adding innovative features. This evaluation is expected to serve as a strategic foundation for the further development of the Digital Library Universitas Sriwijaya website to better support academic activities.

Keywords: *Sriwijaya University, Digital Library, User Experience, Website Evaluation*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TELAH DIUJI	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Batasan Masalah	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 User Experience (UX).....	13
2.3 <i>Digital Library</i> Universitas Sriwijaya	14
2.4 User Experience Questionnaire (UEQ)	14
2.5 Skala Likert.....	15
2.6 UEQ Data Analysis Tool	16
2.7 Populasi dan Sampel	18
2.7.1 Populasi.....	18
2.7.2 Sampel	19
2.8 Teknik Sampling	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Objek Penelitian.....	23

3.2	Alur Penelitian	23
3.2.1	Identifikasi Masalah dan Perumusan Masalah.....	24
3.2.2	Studi Literatur	24
3.2.3	Instrumen Penelitian	24
3.3	Penyebaran Kuesioner UEQ	27
3.4	Populasi dan Sampel	27
3.5	Pengolahan Data dan Analisis.....	28
3.6	Pemilihan dan Karakteristik Responden.....	29
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1	Penentuan Instrumen Penelitian.....	30
4.2	Tahapan Pengelolaan data UEQ	30
4.2.1	Menentukan Responden.....	31
4.2.2	Pembuatan Pernyataan Kuisisioner	31
4.2.3	Penyebaran Kuisisioner	31
4.2.4	Pengolahan Data	31
4.2.5	Pembahasan dan Evaluasi.....	32
4.3	Karakteristik Responden.....	32
4.3.1	Responden berdasarkan jenis kelamin	32
4.3.2	Responden Berdasarkan Jenjang	33
4.3.3	Responden Berdasarkan Fakultas	34
4.4	Proses Pengolahan Data Responden	34
4.5	Hasil Evaluasi Kuesioner UEQ.....	37
4.6	Hasil Uji Benchmark.....	41
4.7	Uji Validitas Instrumen dan Reabilitas UEQ.....	47
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	50
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran	52
DAFTAR PUSTAKA		53
DAFTAR LAMPIRAN		55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teknik Sampling	20
Gambar 3.1 Alur Penelitian	23
Gambar 4.1 Karakteristik Responden berdasarkan jenis kelamin	33
Gambar 4.2 Karakteristik Responden berdasarkan jenjang	33
Gambar 4.3 Karakteristik Responden berdasarkan fakultas	34
Gambar 4.4 Jawaban Responden dari Google Form.....	35
Gambar 4.5 Perhitungan dan Interpretasi dalam UEQ.....	35
Gambar 4.6 Data yang telah diolah UEQ.....	36
Gambar 4.7 Skala rata-rata responden	36
Gambar 4.8 Grafik Mean Skala UEQ	40
Gambar 4.9 Grafik Hasil Perbandingan Uji Benchmark	45
Gambar 4.10 Uji Validitas Instrumen dan Reabilitas UEQ	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2.2 Skala Likert.....	16
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	24
Tabel 4.1 Tabel Instrumen Penelitian	23
Tabel 4.2 Hasil Pengukuran Skala UEQ.....	38
Tabel 4.3 Tabel Perbandingan Kategori Uji UEQ Benchmark.....	41
Tabel 4.4 Tabel Perbandingan Kategori Hasil Benchmark.....	42
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen UEQ	48

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Pertanyaan kuisioner yang telah di buat melalui Google Form ..	55
LAMPIRAN 2 : Bukti penyebaran kuisioner melalui whatsapp	56
LAMPIRAN 3 : Kartu Konsultasi	57
LAMPIRAN 4 : Kartu Konsultasi Akademik.....	59
LAMPIRAN 5 : Surat Rekomendasi Ujian Komprehensif.....	60
LAMPIRAN 6 : Surat Keterangan Similarity	61
LAMPIRAN 7 : Hasil Pengecekan Similarity Turnitin	62

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam pengelolaan dan penyebaran informasi. Di era *digital* saat ini, kebutuhan akan akses informasi yang cepat, mudah, dan efisien menjadi prioritas bagi institusi pendidikan, termasuk perguruan tinggi. Transformasi perpustakaan konvensional menjadi perpustakaan *digital* merupakan salah satu wujud dari adaptasi terhadap kemajuan teknologi tersebut.

Perpustakaan tradisional yang selama bertahun-tahun menjadi pusat penyimpanan dan pengelolaan sumber informasi dalam bentuk cetak, menghadapi berbagai tantangan. Tantangan tersebut antara lain keterbatasan ruang penyimpanan, sulitnya akses bagi pengguna yang berada di lokasi berbeda, serta kurangnya efisiensi dalam pencarian informasi. Oleh karena itu, digitalisasi perpustakaan menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut, dengan menyediakan akses informasi dalam format *digital* secara cepat dan akurat.

Universitas Sriwijaya sebagai salah satu perguruan tinggi terkemuka di Indonesia, menyadari pentingnya modernisasi sistem perpustakaan untuk mendukung kegiatan akademik. Dengan semangat untuk meningkatkan kualitas layanan informasi dan mendukung proses pembelajaran serta penelitian, Universitas Sriwijaya membentuk *digital library* Universitas Sriwijaya sebagai bagian dari upaya transformasi menuju *Smart University*. *Digital library* Universitas Sriwijaya hadir untuk memberikan kemudahan bagi mahasiswa,

dosen, peneliti, dan seluruh civitas akademika dalam mengakses berbagai sumber informasi ilmiah, seperti *e-books*, *e-journals*, *repository*, karya ilmiah, dan database penelitian. Melalui layanan ini, akses terhadap informasi tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga mendukung peningkatan kualitas pendidikan dan penelitian di lingkungan Universitas Sriwijaya.

Dengan berdirinya *digital library* Universitas Sriwijaya, diharapkan dapat terwujud sebuah sistem pengelolaan informasi yang modern, inklusif, dan berkelanjutan, sejalan dengan tuntutan era *digital* dan visi Unsri sebagai pusat unggulan dalam pendidikan dan riset di tingkat nasional maupun internasional.

Dalam era transformasi *digital* yang pesat, layanan berbasis teknologi telah menjadi kebutuhan utama dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan adalah *website* perpustakaan *digital*, seperti *digital library* Universitas Sriwijaya, yang dirancang untuk memberikan akses mudah dan cepat ke berbagai koleksi sumber daya akademik. *digital library* Universitas Sriwijaya sebagai repositori digital Universitas Sriwijaya memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan akademik civitas universitas. Namun, belum ada evaluasi mendalam mengenai kualitas UX platform ini dari perspektif pengguna. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi pengalaman pengguna *website digital library* Universitas Sriwijaya menggunakan metode yang terukur seperti *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Hasil evaluasi ini diharapkan mampu mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan area perbaikan untuk meningkatkan kualitas layanan. Namun, keberhasilan layanan *digital* tidak hanya bergantung pada kelengkapan kontennya, tetapi juga pada pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) yang ditawarkan.

User Experience (UX) merujuk pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan suatu *platform digital*. Dalam konteks *website* perpustakaan digital, UX memainkan peran penting dalam memastikan bahwa pengguna, baik itu mahasiswa, dosen, maupun peneliti, dapat mengakses informasi dengan mudah, nyaman, dan efisien. UX yang buruk, seperti navigasi yang rumit, pencarian yang tidak akurat, atau tampilan yang tidak responsif, dapat mengurangi efektivitas penggunaan layanan dan bahkan menurunkan minat pengguna terhadap platform tersebut.

Dalam konteks perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, layanan perpustakaan *digital* menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan tinggi. Universitas Sriwijaya, sebagai salah satu perguruan tinggi terkemuka di Indonesia, memiliki *digital library* Universitas Sriwijaya sebagai salah satu fasilitas utama dalam menyediakan akses ke berbagai sumber daya akademik secara digital. *Digital library* Universitas Sriwijaya adalah platform perpustakaan digital yang memungkinkan civitas akademika, seperti mahasiswa, dosen, dan peneliti, untuk mengakses berbagai koleksi pustaka dalam bentuk *digital*, seperti *e-book*, jurnal ilmiah, skripsi, tesis, dan disertasi.

Pemilihan *digital library* Universitas Sriwijaya sebagai objek penelitian dalam hal ini memiliki relevansi yang sangat kuat dengan kebutuhan pengguna, serta pentingnya evaluasi terhadap pengalaman pengguna (UX) pada layanan perpustakaan digital.

Namun, dalam implementasinya, ditemukan fenomena bahwa sebagian pengguna masih menghadapi berbagai kendala dalam mengakses dan memanfaatkan *website Digital Library* Universitas Sriwijaya secara optimal.

Berdasarkan observasi awal serta tanggapan informal yang dihimpun dari mahasiswa Universitas Sriwijaya, terdapat sejumlah keluhan yang cukup konsisten dan berulang. Keluhan tersebut antara lain menyangkut tampilan antarmuka *website* yang dinilai kurang menarik secara visual, desain yang cenderung statis dan tidak interaktif, sehingga menyulitkan pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Selain itu, beberapa pengguna juga mengeluhkan keterbatasan fungsi pencarian, waktu respon yang lambat, serta kurangnya fitur personalisasi yang dapat meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan jangka panjang.

Lebih jauh lagi, hingga saat ini belum terdapat evaluasi formal dan terstruktur yang secara khusus mengukur sejauh mana tingkat kepuasan, kenyamanan, serta ketertarikan pengguna dalam menggunakan *platform* ini sebagai sarana akses informasi akademik. Padahal, evaluasi tersebut sangat krusial untuk menilai efektivitas sistem dan relevansi fitur yang disediakan terhadap kebutuhan aktual pengguna.

Kondisi ini memunculkan hipotesis awal bahwa meskipun *website Digital Library* Universitas Sriwijaya telah menyediakan koleksi konten akademik yang cukup lengkap, namun dari sisi pengalaman pengguna (*user experience*), *platform* ini belum sepenuhnya memberikan kenyamanan dan kepuasan yang optimal. Terutama pada dimensi *stimulation* (daya tarik) dan *novelty* (kebaruan/inovasi), yang mencerminkan sejauh mana sebuah *platform* mampu membangkitkan minat dan memberikan kesan unik melalui interaktivitas dan inovasi desain.

Kurangnya elemen interaktif, fitur *modern*, serta desain visual yang responsif dan menarik dapat menjadi faktor yang menyebabkan pengguna tidak

merasa terlibat secara aktif dalam penggunaan platform. Akibatnya, efektivitas layanan perpustakaan *digital* ini berpotensi menurun karena pengguna enggan kembali menggunakan layanan tersebut dalam jangka panjang.

Mengingat pentingnya kualitas pengalaman pengguna dalam mendukung keberhasilan implementasi sistem digital, maka diperlukan evaluasi yang komprehensif, terstandar, dan berbasis data kuantitatif. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari aspek UX *website*, serta memberikan rekomendasi yang berbasis bukti guna mendukung pengembangan sistem yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan civitas akademika Universitas Sriwijaya.

User experience merupakan seluruh perasaan atau pengalaman seseorang ketika menggunakan sebuah produk seperti situs *website*, aplikasi perangkat lunak, dan perangkat seluler yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan saat menggunakan aplikasi (Fajri et al. 2021) Untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna pada *website*, terdapat berbagai metode penilaian yang dapat digunakan. Salah satu metode yang relevan untuk mengukur kualitas UX adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Metode ini telah terbukti efektif dalam mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna seperti kegunaan, estetika, dan kepuasan.

Untuk mengukur dan menghasilkan *user experience* yang tepat, maka diperlukan kuesioner penelitian yaitu *User Experience Questionnaire (UEQ)*. *User Experience Questionnaire (UEQ)* diciptakan oleh Laugwitz, Schrepp, dan Held pada tahun 2005 dengan lebih dari 30 bahasa, termasuk Bahasa Indonesia dan bisa digunakan tanpa biaya lisensi. “*User Experience Questionnaire 10*

(*UEQ*)” diartikan sebagai “metode evaluasi untuk mengukur *user experience*” Hartzani (2021).

Dengan menggunakan metode *UEQ*, penelitian ini akan mengkaji secara mendalam pengalaman pengguna pada *website digital library* Universitas Sriwijaya. Melalui analisis yang komprehensif, diharapkan dapat ditemukan potensi perbaikan yang dapat meningkatkan kualitas *website* tersebut dan memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Menurut Fajri et al. (2021), terdapat beberapa aspek penilaian dalam pengujian *User Experience* sebagai berikut: Pengujian *User Experience* ada 6 aspek penilaian yaitu *attractiveness* (kesan menggunakan produk), *perspicuity* (kemudahan menggunakan produk), *efficiency* (kecepatan), *dependability* (kontrol interaksi terhadap produk), *stimulation* (daya tarik), dan *novelty* (seberapa kreatif dan inovatif produk).

Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kekuatan dan kelemahan sistem, sekaligus menjadi dasar rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan kualitas layanan *website* tersebut ke depannya.

Berdasarkan fenomena yang sudah dijabarkan, peneliti akan melakukan evaluasi *user experience* pada *website digital library* Universitas Sriwijaya menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Dengan judul penelitian yaitu “Evaluasi *User Experience* pada *website digital library* Universitas Sriwijaya dengan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang dijelaskan:

1. Bagaimana hasil evaluasi pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap *website Digital Library* Universitas Sriwijaya berdasarkan enam dimensi *User Experience Questionnaire* (UEQ), yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*?
2. Apa saja rekomendasi yang dapat diberikan untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas *website Digital Library* Universitas Sriwijaya berdasarkan hasil evaluasi UX menggunakan metode UEQ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Melakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna (*user experience*) *website Digital Library* Universitas Sriwijaya menggunakan enam dimensi yang diukur melalui metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*.
2. Menyusun rekomendasi strategis untuk peningkatan desain antarmuka dan fungsionalitas *website Digital Library* Universitas Sriwijaya berdasarkan hasil evaluasi pengalaman pengguna.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan kontribusi akademis dalam bidang evaluasi pengalaman pengguna (*User Experience*), khususnya pada *platform* perpustakaan digital di lingkungan pendidikan tinggi, dengan penerapan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan dalam aspek pengalaman pengguna, sehingga dapat menjadi acuan bagi pihak pengelola dalam meningkatkan kualitas *website* secara menyeluruh.

1.5 Batasan Masalah

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

1. Fokus pada evaluasi UX menggunakan UEQ, tidak mencakup aspek teknis seperti performa server atau keamanan.
2. Responden penelitian adalah mahasiswa Universitas Sriwijaya yang menggunakan *website digital library* Universitas Sriwijaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyani, S., & Kusuma, B. (2023). Evaluasi Kualitas Website Pendidikan Menggunakan User Experience Questionnaire: Studi Kasus SMA Negeri. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 5(2), 54-63.
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire. *Lecture Notes in Computer Science*, 5298, 63-76. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9_6
- Hakim, L., & Fitriani, N. (2018). *Analisis User Experience pada Website Perguruan Tinggi dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(2), 120-128. [Universitas Negeri Surabaya].
- Rahmawati, S., & Herlina, T. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Website Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode UEQ. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 9(1), 65-72.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios. In *International Conference on Design, User Experience, and Usability* (pp. 383-392). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07668-3_37
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40–44. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>
- Sudarmanto, H., & Widjaja, T. (2020). Penerapan Metode User Experience Questionnaire pada Pengukuran Kualitas Website Sekolah. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(3), 135-142

- Nugraha, R. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-Commerce Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Informatika*, 7(1), 54-62.
- Fadillah, R. (2020). Evaluasi User Experience pada Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Metode UEQ (User Experience Questionnaire). *Jurnal Informatika*, 6(2), 110-120.
- Santoso, I., & Suryana, D. (2021). Penerapan User Experience Questionnaire (UEQ) dalam Evaluasi Website E-learning. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi*, 6(1), 45-54
- Bau, R. T. R., & Setyanto, A. (2020). Adaptasi Skala User Experience Questionnaire Dalam Pengujian User Experience Sistem Repositori. *Respati*, 15(1), 37. <https://doi.org/10.35842/jtir.v15i1.329>
- Digilibunsri. (n.d.). *Profil Weblog Perpustakaan Unsri*.