

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE DICODING*  
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*  
(*UEQ*)**

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi**

**Jenjang Sarjana**



**Oleh**

**Devano Danendra Rafif**

**09031382025142**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE* DICODING**  
**MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***  
**(*UEQ*)**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di program studi  
Sistem Informasi S1

Oleh:  
**Devano Danendra Raffif**  
09031382025142

Palembang, 20 Desember 2023

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Sistem Informasi**

  
**Endang Lestari Ruskan, M.T**  
**NIP. 197811172006042001**

**Pembimbing**

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

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Devano Danendra Rafif  
NIM : 09031382025142  
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual  
Judul Skripsi : Analisis *User Experience* Pada *Website* Dicoding  
Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*  
(UEQ)

Hasil pengecekan iThenticate/Turnitin : 8%

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, 20 Desember 2023



Devano Danendra Rafif

NIM. 09031382025142

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah *accept* jurnal di *Indonesian Journal of Computer Science (IJCS)* Sinta 3 pada:

Hari : Senin

Tanggal : 30 Oktober 2023

Nama : Devano Danendra Rafif

NIM : 09031382025142

Judul : ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE*  
DICODING MENGGUNAKAN METODE *USER*  
*EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*  
(UEQ)

Tim Pembimbing :

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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi

  


Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP. 197811172006042001

## **HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

“ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah 5-6)

### **Skripsi ini saya persembahkan untuk :**

Diri saya sendiri yang telah berjuang untuk melalui masa perkuliahan dari awal hingga akhir.

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

Serta kepada Orang Tua saya, papa, mama, kakak telah memberi semangat dan doa bagi saya. Dan juga teman-teman dan sahabat saya yang memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Dan almamater kebanggaanku

Universitas Sriwijaya

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat karunia, hidayah dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Analisis *User Experience* Pada *Website* Dicoding Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*”.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat mata kuliah Skripsi 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 Tugas Akhir ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, bantuan, dukungan dan doa dari berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rizki, rahmat, hidayah, ilmu, kesempatan dan sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga saya yang selalu senantiasa memberikan doa dan semangat serta saran yang sangat membantu dan bermanfaat.
3. Bapak Prof. Dr. Ewin, S.Si., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya.

5. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan saran dan arahan dengan sepenuh hati dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.
6. Bapak Dedy Kumiawan, M.SC. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membimbing saya dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
7. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membekali ilmu kepada penulis sehingga penulis bisa menjalani dan menyelesaikan tugas akhir dengan baik,
8. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam hal administrasi sehingga penulis dapat menjalani tugas akhir dengan lancar,
9. Teman-teman dan sahabat saya yang telah membantu dan memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini,

Penulis berharap semoga laporan tugas akhir 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. Oleh karena itu, penulis sangat membutuhkan dan mengharapkan saran dan kritik dari pembaca serta saran yang berifat membangun agar dapat menjadi lebih baik kedepannya.

Palembang, 20 Desember 2023

Penulis



Devano Danendra Rafif

NIM. 09031382025142

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE DICODING  
MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE  
(UEQ)**

Oleh

**Devano Danendra Rafif**

**09031382025142**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap *user experience* dari *web* Dicoding dengan menerapkan metode UEQ dan juga memberikan rekomendasi apa saja yang perlu diperbaiki guna meningkatkan pengalaman ketika menggunakan *website* Dicoding. Adapaun responden yang mencakup 100 orang yang pernah menggunakan *website* Dicoding yang tersebar di seluruh Indonesia. Kemudian data yang sudah didapatkan lalu dianalisis menggunakan UEQ *tools*. Dari hasil analisis yang sudah dilakukan *attractiveness* mendapatkan nilai 1.25 yang bermakna diatas rata-rata, *perspicuity* yang mendapatkan nilai 0.96 yang bermakna dibawah rata-rata, *efficiency* yang mendapatkan nilai 1.20 yang bermakna diatas rata-rata, *dependability* yang mendapatkan nilai 1.06 yang bermakna dibawah rata-rata, *stimulation* yang mendapatkan nilai 1.21 yang bermakna diatas rata-rata dan yang terakhir *novelty* yang mendapatkan nilai 0.87 yang bermakna diatas rata-rata.

**Kata Kunci :** Analisis, *Website*, Dicoding, Pengalaman Pengguna, *User Experience Questionnaire* (UEQ)



***ANALYSIS OF USER EXPERIENCE ON A CODED WEBSITE USING THE  
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE METHOD (UEQ)***

By

**Devano Danendra Rafif**

**09031382025142**

***ABSTRACT***

*This research aims to evaluate the user experience of the dicoding website by applying the UEQ method and also provide recommendations on what needs to be improved in order to improve the experience when using the Dicoding website. The respondents include 100 people who had used the Dicoding website spread throughout Indonesia. Then the data that has been obtained is analyzed using UEQ tools. From the result of the analysis that has been carried out, attractiveness gets a value of 1.25 which means above average, perspicuity gets a value 0.96 which means below average, efficiency gets a value of 1.20 which means above average, dependability gets a value of 1.06 which means below average, stimulation gets a value of 1.21 which means above average and finally novelty gets a value of 0.87 which means above average.*

**Keywords :** *Analysis, Website, Dicoding, User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ)*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	14
1.1 Latar Belakang.....	14
1.2 Rumusan Masalah .....	15
1.3 Tujuan Penelitian.....	15
1.4 Manfaat Penelitian.....	16
1.5 Batasan Masalah.....	16
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	4
2.1 Profile <i>Dicoding</i> .....	4
2.1.1 Visi dan Misi <i>Dicoding</i> .....	4
2.2 <i>User Experience</i> (UX).....	4
2.3 Metode <i>User Experience Questionnaire</i> .....	5
2.4 Validitas & Reliabilitas.....	8
2.5 Populasi dan Sampel.....	9
2.6 Tabel Kajian Pustaka .....	10
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	13
3.1 Objek Penelitian .....	13
3.2 Alur Penelitian.....	13
3.2.1 Identifikasi Masalah dan Perumusan Masalah .....	15
3.2.2 Studi Literatur .....	15
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	15
3.3 <i>Pilot Test</i> .....	16
3.4 Pengujian Validitas dan Reabilitas .....	16
3.4.1 Uji Validitas .....	17

3.4.2	Uji Reliabilitas .....	17
3.5	Penyebaran Kuesioner UEQ.....	17
3.6	Populasi dan Sampel.....	18
3.7	Pengolahan Data dan Analisis .....	19
3.8	Kesimpulan dan Saran .....	19
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>20</b>
4.1	Instrumen Penelitian.....	20
4.2	Pilot <i>Test</i> .....	20
4.3	Pengujian Validitas dan Reliabilitas.....	20
4.3.1	Uji Validitas .....	20
4.3.2	Uji Reliabilitas .....	24
4.4	Hasil Analisis menggunakan UEQ <i>Tools</i> .....	25
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>31</b>
5.1	Kesimpulan.....	31
5.2	Saran.....	31
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>33</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>35</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Struktur UEQ (Schrepp et al., 2017).....	7
<b>Gambar 2. 2</b> Daftar Pertanyaan UEQ .....	8
<b>Gambar 3. 1</b> Alur Penelitian .....	14
<b>Gambar 3. 2</b> Instrumen Penelitian metode UEQ .....	16
<b>Gambar 4. 1</b> Grafik skala UEQ.....	29
<b>Gambar 4. 2</b> Grafik hasil perbandingan data benchmark untuk skor skala UEQ	29

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4. 1</b>	Hasil uji validitas variabel attractiveness .....	21
<b>Tabel 4. 2</b>	Hasil uji validitas variabel perspicuity .....	22
<b>Tabel 4. 3</b>	Hasil uji validitas variabel dependability .....	22
<b>Tabel 4. 4</b>	Hasil uji validitas variabel stimulation .....	23
<b>Tabel 4. 5</b>	Hasil uji validitas variabel novelty .....	23
<b>Tabel 4. 6</b>	Hasil uji validitas variabel efficiency .....	24
<b>Tabel 4. 7</b>	Hasil uji realibilitas .....	24
<b>Tabel 4. 8</b>	Skala nilai mean .....	25
<b>Tabel 4. 9</b>	Hasil analisis variabel attractiveness.....	25
<b>Tabel 4. 10</b>	Hasil analisis variabel perspicuity .....	26
<b>Tabel 4. 11</b>	Hasil analisis variabel dependability .....	27
<b>Tabel 4. 12</b>	Hasil analisis variabel stimulation.....	27
<b>Tabel 4. 13</b>	Hasil analisis variabel novelty.....	28
<b>Tabel 4. 14</b>	Hasil analisis variabel efficiency .....	28
<b>Tabel 4. 15</b>	Tabel hasil perbandingan data benchmark nilai skala UEQ.....	30

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran A. 1</b> Kuesioner.....	A-1
<b>Lampiran A. 2</b> Hasil Kuesioner.....	B-1
<b>Lampiran A. 3</b> Data Responden .....	C-1
<b>Lampiran A. 4</b> Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas menggunakan SPSS .....	D-1
<b>Lampiran A. 5</b> Screenshot Proses Submission Jurnal .....	E-1
<b>Lampiran A. 6</b> LOA .....	F-1
<b>Lampiran A. 7</b> Hasil Pengecekan Turnitin .....	G-1
<b>Lampiran A. 8</b> Kartu Konsultasi Mahasiswa .....	H-1
<b>Lampiran A. 9</b> Surat Kesediaan Membimbing.....	I-1
<b>Lampiran A. 10</b> Surat Keputusan Pembimbing Mahasiswa.....	J-1
<b>Lampiran A. 11</b> Form Desk Evaluation.....	K-1
<b>Lampiran A. 12</b> Dokumentasi Penyebaran Kuesioner .....	L-1

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan era digital saat ini berlangsung dengan cepat dan intensif. Inovasi teknologi terus berkembang, mengubah cara masyarakat dan industri beroperasi. Transformasi ini mencakup berbagai bidang, seperti teknologi informasi, komunikasi, kecerdasan buatan, dan konektivitas global. Era digital telah merubah cara kita menjalani kehidupan sehari-hari. Perubahan ini mencerminkan laju kemajuan yang konstan, membuka peluang baru, namun juga menghadirkan tantangan adaptasi yang perlu diatasi dengan cepat, *website* menjadi suatu elemen penting di kehidupan manusia, termasuk pendidikan dan mengembangkan keterampilan. Situs *web* merupakan suatu halaman daring yang dapat diakses melalui internet oleh siapapun selagi terhubung ke jaringan internet secara online (Hamdan Romadhon & Yudhistira, 2021). Pada tahun 1991, seorang ilmuwan komputer asal Inggris yang dikenal dengan nama Sir Timothy “Tim” Berners-Lee menciptakan situs *website* pertama di dunia. Agar tetap berkualitas, *website* harus secara teratur dimonitor dan dievaluasi, kontennya perlu diperbarui secara berkala untuk menjaga pengguna tetap mendapatkan informasi ter *update* dan informatif. (Karyawan et al., 2023)

Dari berbagai jenis situs *web* yang tersedia, situs *web* pendidikan menjadi salah satu yang signifikan untuk mendukung proses pembelajaran, adapun beberapa *website* edukasi yaitu Zenius, Coursera, Solo Learn, Dicoding, dll. Menurut *website* similarweb.com menyatakan bahwa *website* dicoding telah dikunjungi sebanyak 1.2 juta orang yang artinya *website* ini telah cukup populer dan cukup dikenal sebagai *website* edukasi berbasis teknologi . Dalam situs Dicoding ini, tersedia kursus pemrograman yang dapat diikuti oleh

pemula maupun profesional. Dicoding diluncurkan secara resmi pada tanggal 5 Januari 2015 dan sudah memiliki 750.338 pengguna yang aktif hingga saat ini.

Pentingnya pengalaman pengguna atau *User Experience (UX)* dalam pengembangan dan evaluasi *website* yang optimal menjadi salah satu keberhasilan sebuah *website*. Oleh karena itu, evaluasi *User Experience website* Dicoding menjadi aspek penting untuk mengetahui kepuasan *user* yang optimal.

Dari permasalahan diatas, kita ketahui pengguna *website* Dicoding telah memiliki pengguna yang cukup banyak, maka penulis memutuskan untuk menggunakan metode “ *User Experience Questionnaire (UX)* ” karena metode ini praktis menilai pengalaman pengguna ketika menggunakan *website*. Ketika penulis memakai metode ini, penulis dapat mengumpulkan data tentang *user experience* pada *website* Dicoding.

Berdasarkan gambaran di atas, penulis memilih judul penelitian yang menggambarkan fenomena tersebut, yakni “ **ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE DICODING MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)** ”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Studi ini mempertanyakan bagaimana *user experience* saat penggunaan situs *website* Dicoding dengan menerapkan metode UEQ

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berikut tujuan dari penelitian ini adalah

1. Melakukan penilaian terhadap pengalaman pengguna dari platform Dicoding dengan menerapkan Metode (UEQ).
2. Memberikan saran perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan situs web Dicoding.



#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat studi ini sebagai berikut:

1. Dapat mengidentifikasi elemen-elemen yang memengaruhi tingkat *user experience*.
2. Bagi penulis, penelitian ini dapat diterapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan yaitu mengevaluasi *user experience*.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Demi menghindari hal yang mungkin menyimpang ketika penelitian, maka penulis membuat batasan masalah guna membatasi ruang lingkup penelitian:

1. Jumlah responden dalam penelitian ini setidaknya mencapai 100 individu yang aktif menggunakan situs *web* Dicoding
2. Dalam penelitian ini, digunakan Metode Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ) yang melibatkan enam unsur, meliputi: Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspiciuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*).
3. Penelitian yang dilakukan memakai pendekatan kuantitatif dengan cara penyebaran kuesioner secara daring.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah Novitasari, S., Mursityo, Y. T., & Rusydi, A. N. (2020). EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA E-COMMERCE SOCIOLLA.COM MENGGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). In *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* (Vol. 1, Issue 2).
- Gardenia Ameniar, N., Prastawa, H., & Rosyada, Z. F. (n.d.). *EVALUASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) DAN PENERAPAN KANSEI ENGINEERING PADA APLIKASI CINEPOLIS CINEMAS INDONESIA*Title: *Evaluation of User Experience Using User Experience Questionnaire (UEQ) Method and the Application of Kansei Engineering on Cinepolis Cinemas Indonesia*.
- Hamdan Romadhon, M., & Yudhistira, Y. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri. In *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP)* (Vol. 2, Issue 1). [www.journal.peradaban.ac.id](http://www.journal.peradaban.ac.id)
- Karyawan, Moch. A., Nurhadi, M., Puspitaningrum, A. C., & Prasetya, M. S. (2023). Structural Model Kekuatan Kualitas Website dalam Membangun Citra Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(3), 224–233. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i3.857>
- Kusumo, A. H., & Hartono, M. (2019). The evaluation of academic website using eye tracker and UEQ: A case study in a website of xyz. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 703(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/703/1/012049>
- Maharani, A., Intan, B., & Susilo, A. T. (2021). *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas) ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE SMK NEGERI TUGUMULYO BERBASIS USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)* (Vol. 6, Issue 2).
- Mawey, T. C., Tumbel, A. L., & Ogi, I. W. J. (2018). THE INFLUENCE OF TRUST AND QUALITY OF SERVICE TO CUSTOMER SATISFACTION PT BANK SULUTGO. *Pengaruh Kepercayaan..... 1198 Jurnal EMBA*, 6(3), 1198–1207.
- Paramitha, A. A. I. I., Dantes, G. R., & Indrawan, G. (2018, October 1). The evaluation of web based academic progress information system using heuristic evaluation and user experience questionnaire (UEQ). *Proceedings of the 3rd International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2018*. <https://doi.org/10.1109/IAC.2018.8780430>
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi |*, 13(2), 147.
- Putro, S., Kurniawan, M. P., & Kunci -Lapor Bantul, K. (2019). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul Implementation Methods of UEQ and Cooperative Evaluation to Evaluate User Experience Laporan Bantul. *Citec Journal*, 6(1).
- Rasio Henim, S., & Perdana Sari, R. (2020). Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan

User Experience Questionnaire. In *Jurnal Komputer Terapan* (Vol. 6, Issue 1). <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>

Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>

Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2021). ANALISIS SISTEM INFORMASI WEB LSP UAD MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173–178. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol4No2.pp173-178>

Viski Izabal, S., Aknuranda, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2018). *Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya* (Vol. 2, Issue 9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Wahyu, A., & Kemenkes Surakarta Jurusan Fisioterapi, P. (n.d.). *Item number 3 (Thoraks value 301), Item number 4 (Lumbar value 489) Item number 5 (Pelvic 334)* (Issue 2).