

**EVALUASI USER EXPERIENCE WEBSITE CHATGPT  
MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Dila Okta Dwi Putri

NIM : 09031282126075

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**EVALUASI USER EXPERIENCE WEBSITE CHATGPT  
MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

**LAPORAN**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian

Studi di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh :

**Dila Okta Dwi Putri (09031282126075)**

Menyetujui



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**  
NIP. 197910202010121003

Indralaya, 29 November 2024

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Dinda", written over a light blue background.

**Dinda Lestarini, S.SI., M.T.**  
NIP. 198912222019032022

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dila Okta Dwi Putri  
NIM : 09031282126075  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Evaluasi User Experience Website ChatGPT  
Menggunakan Metode User Experience Questionnaire  
(UEQ)

Hasil pengecek *software authenticate* / Turnitin : 1%

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Indralaya, 29 November 2024



Dila Okta Dwi Putri

NIM. 09031282126075

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima untuk dipublikasi pada Jurnal SISTEM INFORMASI (SISTEMASI)  
(Sinta 3) pada :

Hari : Rabu

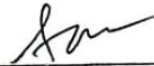
Tanggal : 06 November 2024

Nama : Dila Okta Dwi Putri

NIM : 09031282126075

Judul Jurnal : Assessing User Experience of ChatGPT Website  
Employing the User Experience Questionnaire (UEQ)

Pembimbing : Dinda Lestari, S.SI., M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



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

NIP. 197910202010121003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Surely, with that hardship come more ease.” (Q.S Al-Insyirah : 6)*

*“And provide for them from sources they could never imagine. And whoever puts their trust in Allah, then He `alone` is sufficient for them. Certainly Allah achieves His Will.*

*Allah has already set a destiny for everything.” (Q.S. At-Talaq : 3)*

*“Meski ada hal sedih ataupun hal yang memberatkan, tak apa asal yang bahagia lebih banyak” (JKT48)*

### **Motto :**

*“Bahkan jika langkahmu terhenti, jangan berhenti untuk bermimpi”*

Karya ini dipersembahkan kepada :

- Orang tua, beserta keluarga besar penulis
- Dosen pembimbing
- Pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan Skripsi ini
- Rekan-rekan dan sahabat penulis
- Universitas Sriwijaya
- Diri saya sendiri

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Evaluasi *User Experience Website* ChatGPT Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penuh dengan tantangan, namun berkat bimbingan, bantuan, dukungan, motivasi, dan doa dari berbagai pihak, penulis dapat melalui semuanya dan berhasil menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terimakasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, kesempatan, kesehatan, segala berkah dan kemudahan kepada penulis selama proses penyusunan Skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta, terutama Ibu yang telah menjadi sumber kekuatan dan motivasi penulis. Terima kasih atas doa, semangat, dukungan, serta pengorbanan yang diberikan kepada penulis agar selalu mendapatkan hal yang terbaik.
3. Kakak tersayang yang selalu menjadi motivator terbesar dalam hidup penulis. Terimakasih atas doa, dukungan, dan inspirasi yang diberikan. Terima kasih telah percaya pada kemampuan penulis.
4. Keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis.
5. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer

6. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.
7. Ibu Dinda Lestarini, S.SI., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran serta selalu sabar dan penuh perhatian dalam membimbing, mengarahkan, memberikan masukan berharga, serta mendukung penulis dari awal hingga akhir perkuliahan dan juga dalam setiap tahapan penyelesaian Skripsi ini.
8. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya serta mendidik penulis selama masa kuliah.
9. Admin Prodi Sistem Informasi yang membantu dan mempermudah penulis dalam menyelesaikan segala urusan selama masa kuliah dari awal hingga akhir perkuliahan.
10. Rekan-rekan sekaligus sahabat penulis, Safira Nida Munzilina, Metti Detricia Pratiwi, Yulia Astriani, Dea Fitri Sabrina, R.A. Alfirah A., dan teman-teman seperjuangan lainnya yang selalu memberikan waktu, semangat, bantuan, dan dukungan emosional selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.  
Terima kasih !
11. Responden penelitian yang telah bersedia meluangkan waktu, terlibat dalam penelitian ini, dan mau berbagi informasi yang sangat dibutuhkan penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

12. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada Dila Okta Dwi Putri yang sudah kuat dan mampu bertahan dalam melewati lika-liku yang terjadi. Terima kasih kepada diriku yang telah belajar untuk tidak menyerah, untuk terus mencoba, dan untuk percaya bahwa setiap perjuangan memiliki akhirnya. Teruntuk diriku, mari bekerjasama untuk lebih berkembang dan menjadi pribadi yang lebih hebat dari hari ke hari.

Indralaya, 29 November 2024



Dila Okta Dwi Putri  
NIM. 09031282126075



**EVALUASI USER EXPERIENCE WEBSITE CHATGPT  
MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

Oleh

**Dila Okta Dwi Putri**

**09031282126075**

**ABSTRAK**

Salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi adalah penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pengembangan website, salah satunya yaitu website ChatGPT. ChatGPT memiliki pengalaman pengguna yang kurang baik dalam berbagai aspek, sehingga diperlukan evaluasi user experience pada website ChatGPT dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Variabel attractiveness memperoleh nilai evaluasi positif sebesar 1,503. Variabel perspicuity memperoleh nilai evaluasi positif sebesar 1,661. Variabel efficiency memperoleh nilai evaluasi positif sebesar 1,615. Variabel dependability memperoleh nilai evaluasi positif dengan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 1,286. Variabel stimulation memperoleh nilai evaluasi positif sebesar 1,182. Variabel novelty memperoleh nilai evaluasi positif sebesar 0,942. Website ChatGPT telah menunjukkan kualitas yang baik karena memiliki nilai evaluasi yang positif dari penilaian pengguna. Namun, pada variabel attractiveness, dependability, dan novelty masih terdapat beberapa item yang mendapatkan penilaian netral. Sehingga peningkatan produk masih diperlukan dalam meningkatkan kepuasan pengguna.

Kata Kunci : *artificial intelligence, user experience, user experience questionnaire, website*

**ASSESSING USER EXPERIENCE OF CHATGPT WEBSITE  
EMPLOYING USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

*By*

**Dila Okta Dwi Putri**

**09031282126075**

**ABSTRACT**

*One form of information technology advancement is the use of AI in website development, one of which is ChatGPT website. ChatGPT has a poor user experience in various aspects, so it is necessary to evaluate the user experience on the ChatGPT website using the User Experience Questionnaire (UEQ). The attractiveness variable obtained a positive evaluation value of 1.503. The perspicuity variable obtained a positive evaluation value of 1.661. The efficiency variable obtained a positive evaluation value of 1.615. The dependability variable obtained a positive evaluation value with an overall average value of 1.286. The stimulation variable obtained a positive evaluation value of 1.182. The novelty variable obtained a positive evaluation value of 0.942. The ChatGPT website has shown good quality because it has a positive evaluation value from user assessments. However, in the attractiveness, dependability, and novelty variables, there are still several items that get neutral ratings. So product improvements are still needed to increase user satisfaction.*

*Keywords : artificial intelligence, user experience, user experience questionnaire, website*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Batasan Masalah .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 Evaluasi.....	7
2.3 <i>User Experience</i> .....	7
2.3.1 Definisi <i>User Experience</i> .....	7
2.3.2 Komponen <i>User Experience</i> .....	8
2.4 <i>Website</i> .....	9
2.5 ChatGPT .....	10
2.6 <i>User Experience Questionnaire</i> .....	10
2.7 Populasi dan Sampel .....	11
2.7.1 Populasi .....	11
2.7. Sampel.....	11
2.8 Skala Likert .....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>13</b>
3.1 Tahapan Penelitian .....	13
3.2 Subjek dan Objek Penelitian .....	17
3.3 Data dan Metode Pengumpulan Data .....	17
3.3.1 Sumber Data.....	17
3.3.2 Metode Pengumpulan Data .....	18

3.4 Metodologi Penelitian .....	18
3.5 Populasi dan Sampel .....	19
3.5.1 Populasi .....	19
3.5.2 Sampel.....	19
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>21</b>
4.1 Analisis Responden .....	21
4.1.1 Usia .....	21
4.1.2 Jenis Kelamin .....	21
4.1.3 Pekerjaan .....	22
4.1.4 Lama Penggunaan .....	23
4.2 Analisis Data Penelitian .....	24
4.2.1 Uji Validitas .....	24
4.2.2 Uji Reliabilitas .....	25
4.3 Hasil Analisis Statistik Deskriptif .....	26
4.5 Rekomendasi .....	32
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>34</b>
5.1 Kesimpulan .....	34
5.2 Saran .....	35
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>36</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Aspek Aspek UEQ.....	11
<b>Gambar 3.1</b> Tahapan Penelitian.....	13
<b>Gambar 3.2</b> Aspek – Aspek UEQ.....	19
<b>Gambar 4.1</b> Diagram Karakteristik Usia.....	21
<b>Gambar 4.2</b> Diagram Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	22
<b>Gambar 4.3</b> Diagram Karakteristik Berdasarkan Pekerjaan.....	23
<b>Gambar 4.4</b> Diagram Karakteristik Berdasarkan Lama Penggunaan.....	23
<b>Gambar 4.5</b> Nilai Skala UEQ <i>Website</i> ChatGPT.....	29
<b>Gambar 4.6</b> Hasil Benchmark Nilai Skala UEQ <i>Website</i> ChatGPT.....	31

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Perbandingan Penelitian Terdahulu .....	6
<b>Tabel 3.1</b> Instrumen Pertanyaan .....	15
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Uji Validitas .....	25
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Uji Reliabilitas .....	26
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	27
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Analisis Statistik Deskriptif Berdasarkan Variabel.....	27
<b>Tabel 4.5</b> Interpretasi Nilai Perbandingan Benchmark .....	30

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Kuesioner .....	A
<b>Lampiran 2</b> Demografi Responden .....	B
<b>Lampiran 3</b> Hasil Kuesioner .....	C
<b>Lampiran 4</b> Hasil Uji Validitas .....	D
<b>Lampiran 5</b> Hasil Uji Reliabilitas .....	E
<b>Lampiran 6</b> Proses Publish Jurnal .....	F
<b>Lampiran 7</b> LOA.....	G
<b>Lampiran 8</b> Hasil Pengecekan Turnitin .....	H
<b>Lampiran 9</b> Surat Kesiapan Membimbing .....	I
<b>Lampiran 10</b> Surat Keputusan Pembimbing Mahasiswa .....	J
<b>Lampiran 11</b> Form Nilai Desk Evaluasi .....	K
<b>Lampiran 12</b> Dokumentasi Penyebaran Kuesioner .....	L
<b>Lampiran 13</b> Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	M
<b>Lampiran 14</b> Kartu Konsultasi .....	N





# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Masa globalisasi menjadikan peningkatan teknologi informasi menjadi semakin cepat berkembang, hal ini bisa mempengaruhi seluruh aktivitas, sehingga memunculkan peluang bisnis baru melalui teknologi (Resa, 2022). Perkembangan teknologi bertujuan untuk memfasilitasi dan meningkatkan efisiensi dalam melakukan aktivitas, khususnya dalam hal mengakses dan mendapatkan informasi (Dewantara, 2023). Sehingga dengan adanya peluang ini, semakin banyak *platform* media khususnya *website* yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan. Sebagai salah satu media utama dalam penyampaian informasi dan layanan digital, *website* memiliki peran penting dalam mendukung berbagai aktivitas pengguna.

Salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi adalah penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pengembangan *website*. AI merupakan keandalan sistem atau perangkat lunak untuk menjalankan aktivitas yang umumnya memerlukan kecerdasan manusia, seperti mengenali suara, menganalisis bahasa alami, membuat keputusan, dan menyelesaikan masalah. (Lubis, 2021). ChatGPT merupakan salah satu *website* yang menggunakan *artificial intelligence* (AI). ChatGPT menggunakan model bahasa berbasis AI untuk menghasilkan teks percakapan yang menyerupai interaksi manusia (Setiawan, 2023). *Website* ChatGPT memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan AI dalam berbagai konteks, mulai dari mencari informasi hingga hiburan.

Sistem informasi aplikasi atau *website* memiliki antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang unik dan menarik guna memenuhi keinginan dan tujuan pengguna. *Website* ChatGPT tentu tidak luput dari kelemahan atau kekurangan, baik pada

*user interface* yang dimiliki maupun pada sistem nya. Hal tersebut dapat mempengaruhi kualitas dan kesan yang baik bagi pengguna *website* ChatGPT.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, ChatGPT memiliki kelemahan karena tidak mampu menampilkan referensi yang diminta oleh *prompt* yang dirumuskan oleh pengguna (Setiawan, 2023). Sedangkan menurut (Bjaaland, 2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa “ChatGPT memiliki pengalaman pengguna yang kurang baik dalam berbagai aspek. Aspek-aspek atau kategori yang dimaksud yaitu ChatGPT memberikan informasi yang tidak relevan atau tidak sesuai topik, pengguna kesulitan dalam mendapatkan *output* yang diinginkan dari ChatGPT, koneksi atau sistem yang sering mengalami kendala karena kelebihan beban servis atau masalah teknis, ChatGPT memiliki informasi terbatas dalam basis datanya, ChatGPT gagal menghasilkan *output* yang mendukung aktivitas kreatif, ChatGPT mengulangi *output* atau menyajikan informasi yang serupa, dan ChatGPT berkomunikasi dengan cara yang kurang baik”.

Evaluasi *user experience* (UX) perlu dilakukan pada *website* ChatGPT. Evaluasi tersebut dilakukan untuk mengenali dan menilai pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan *website* ChatGPT, sehingga dapat meningkatkan loyalitas pengguna dikarenakan fitur atau sistem yang sesuai berdasarkan keperluan pengguna. Penelitian ini menjadi awal penilaian UX pada *website* ChatGPT dengan menerapkan metode *User experience Questionnaire* (UEQ).

Evaluasi UX terhadap *website* ChatGPT dilakukan dengan menerapkan metode UEQ. Sebagai metode yang paling biasa dipakai, UEQ memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode lainnya karena memberikan penjelasan yang mendalam mengenai UX, baik dari *classical usability* maupun aspek UX, UEQ juga disertai dengan alat analisis untuk menafsirkan pencapaian analisis secara akurat (Hartzani, 2021).

Berdasarkan analisis dan latar belakang yang telah diuraikan, sehingga penulis mendapatkan ide dan berminat dalam mengevaluasi pengalaman pengguna dan menyusun tugas akhir mengenai “Evaluasi *User Experience Website ChatGPT Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan suatu hal yang dirancang untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan latar belakang yang ada dan harus dijawab guna mencapai tujuan penelitian. Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini yaitu “Bagaimana mengevaluasi *user experience website ChatGPT menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ)*”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian bertujuan guna mengevaluasi, menganalisis, mengukur serta menilai pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan *Website ChatGPT* dengan menerapkan metode UEQ. Penelitian ini juga bermaksud agar dapat menentukan bagian atau aspek-aspek pada *website ChatGPT* yang memerlukan perbaikan atau peningkatan untuk membuat *user experience* pada *website ChatGPT* menjadi lebih baik.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini bagi beberapa pihak yaitu sebagai berikut.

- a. Untuk Mahasiswa
  1. Meningkatkan pemahaman terhadap konsep dan teori yang relevan dalam bidang studi melalui analisis mendalam terhadap topik evaluasi *user experience*.

2. Menambah wawasan dan pengetahuan, mengasah *hard skill* dan *soft skill* penulis.

b. Untuk Universitas

1. Menambah wawasan akademik dan sumber referensi bagi sivitas universitas, serta memperkaya bahan ajar untuk penelitian selanjutnya.
2. Meningkatkan reputasi universitas melalui publikasi ilmiah yang dihasilkan.

c. Untuk Instansi

1. Menyediakan wawasan mengenai bagaimana pengguna berinteraksi dengan *website* ChatGPT, sehingga dapat membantu pengembangan.
2. Mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

### **1.5 Batasan Masalah**

Memastikan dan mencegah agar pembahasan tetap fokus serta tidak keluar dari topik utama adalah suatu hal yang penting, maka dalam suatu penelitian diharuskan untuk memberikan batasan dari penelitian. Penulis membatasi penelitian ini dengan hanya membahas mengenai evaluasi pengalaman pengguna pada *website* ChatGPT dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N.F., et.al. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 16-19.
- Anwar, K. (2021). Urgensi Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4183>
- Apriatin, Tatin. 2023. Evaluasi dan Perancangan Ulang User Interface Website RSUD Kabupaten Indramayu Menggunakan Metode Lean UX dan UEQ. Jurusan Bisnis Digita; Universitas Pendidikan Indonesia : Skripsi Diterbitkan.
- Bjaaland, Marita S., Petter Bae, & Asbjorn Folstad. (2023). The User Experience of ChatGPT : Findings from a Questionnaire Study of Early Users. *CUI '23: ACM conference on Conversational User Interfaces*, 23(2), <https://doi.org/10.1145/3571884.3597144>
- Dewantara, Jagad A., et.al. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Sikap Moralitas dan Tanggung Jawab. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 52-53.
- Dewi, Rr Kusuma, et.al. (2020). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK S+Ganesa Satria Depok. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 1001-1003
- Faiz, Aiman, & Imas, K. (2023). Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 457.
- Fatjriani, M., & Arifin, J. (2021). Evaluasi Pelaksanaan Program Kota Tanpa Kumuh (KOTAKU) Di Kelurahan Jangkung Kecamatan Tanjung Kabupaten Tabalong (Studi Tentang Pembuatan Drainase Ditinjau Pada Tahap Pelaksanaan). *Japb*, 4(1), 217.
- Fatkurozzi, M. (2021). ANALISA KEAMANAN WEBSITE MENGGUNAKAN METODE FOOTPRINTING DAN VULNERABILITY SCANNING PADA WEBSITE KAMPUS. *Prosiding Seminar Nasional Informatika Bela Negara*, 2, 144. <https://doi.org/10.33005/santika.v2i0.74>
- Habibah, A., & Syihabuddin. (2021). Evaluasi Ketrampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 12(2), 98.
- Hardiansyah. Luthfi, & Khalid I. (2019). Perancangan User experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes. *Jurnal Ilmiah INTECH*, 1(1), 13-17.

- Hartzani, Alghifari. 2021. Evaluasi User Experience pada Dompot Digital Ovo Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Jurusan Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah : Skripsi Diterbitkan.
- Imanul, M.I., & Zainudin Zukhri. (2022). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Tracking. *Jurnal AUTOMATA*, 3(2).
- Innayah, Amelia, Zamzam M, Amir M. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Siswa Melalui Program Kelas Keterampilan TKR (Tata Kecantikan Kulit dan Rambut) dan TOKR (Teknik Otomotif dan Kendaraan Ringan) di MAN 2 Ngawi. *Jurnal Tawadhu*, 7(1).
- Jasmalinda. (2021). Pengaruh Citra Merek dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha di Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2200.
- Lubis, M. Sobron Yamin. (2021). Implementasi Artificial Intelligence Pada Sistem Manufaktur Terpadu. *SEMNASTEK UISU*, 4(1), 1-7
- Lukitaningsih, Ambar, & Firti Lestari. (2023). Pengaruh Brand Image, Brand Trust dan Brand Ambassador terhadap Keputusan Pembelian Produk Smartphone. *Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akutansi*, 25(1), 92-93
- Marpaung, Y.R Sabam, Nia Nuraeni. (2023). Evaluasi User Experience Website E-Learning My-Elnusa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal SWABUMI*, 11(1), 78-84.
- Nooriza, Rismawardani. 2023. Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Cinema Ticketing Di Indonesia Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Jurusan Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah : Skripsi Diterbitkan
- Nugroho, Achmad A.R., & Erwin Apriliyanto. (2023). Analysis Usability of User Experience of The Srawung with The User Experience Questionnaire (UEQ) Method. *Jurnal Ilmu Komputer An Nuur*, 3(1), 1-2
- Permatasari, A., & Suhendi S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Talent Film Berbasis Aplikasi Web. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 32-35
- Pranatawijaya, W. Widiatry, R.Priskila, Dan P. B. A. A. Putra. (2019).Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137
- Prasetyaningsih, Sandi, & Widya P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 148-149.
- Prayoga, A., Kusuma, C. W., Christy, M., & Andika, R. (2024). Analysis of Jogjakita's user experience using the User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal TEKNIMEDIA*, 4(2), 53-39

- Patra, Yordan, dkk. (2020). Analisis *User Experience* pada Pendekatan User Centered dalam Rancangan Aplikasi Placeplus. *Jurnal AUTOMATA*, 1(2).
- Putri. Afifah Yorina. 2022. Evaluasi Usability Sistem Akademik STKIP Insan Madani Menggunakan Metode System Usability Scale dan UEQ. Jurusan Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim : Skripsi Diterbitkan.
- Putro, Sewindu, Kusrini, Mei P.K. (2019). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul, *Jurnal Citec*, 6(1), 27-36.
- Rahayu, W. I., Maaliddhia Restu Shafina. (2022). Aplikasi Analisis Kelayakan Sistem untuk Pengukuran Usability dengan Menerapkan Metode Use Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3).
- Rangga, Ngurah W. (2021). User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 19.
- Rao, R.R., & Setyadi. (2023). Analisis UX Pada Aplikasi SISMOP Bapenda Kab.Pemalang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), 1265.
- Rasio, Silvana H., & Rika Perdana S. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 6(1), 70.
- Resa, Kiky R.N.W. (2022). User Interface Dan User Experience Website Bpkad Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Sistem Informasi*, 4(2), 90-95
- Setiawan, Adi, & Ulfah, K. (2023). Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis, *Jurnal PETISI*, 4(1), 49-54
- User Experience Questionnaire (UEQ). 2018. Questionnaire. [Online]. Tersedia : <https://www.ueq-online.org/>. [13 Juni 2024]
- Widago, Putut and U.Mulawarman (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman, 13(2)
- Zulfahmi, M. H., & Suyatno, D. F. (2019). Pengukuran Dan Perbaikan User Experience Siakadu Mobile Web. *Jurnal Manajemen Informatika*, 9(2), 1-2