

**EVALUASI USER EXPERIENCE WEBSITE ITTIFAQIAH.AC.ID
PADA PONDOK PESANTREN AL-ITTIFAQIAH INDRALAYA
DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

**SKRIPSI
Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana**



Oleh

**Naberi Oktaria
09031381823065**

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

2022

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

EVALUASI USER EXPERIENCE WEBSITE ITTIFAQIAH.AC.ID PADA PONDOK PESANTREN AI-ITTIFAQIAH INDRALAYA DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Studi di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

Naberi Oktaria

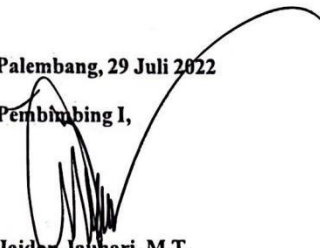
09031381823065

**Mengetahui,
Ketua jurusan sistem informasi**


Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

Palembang, 29 Juli 2022

Pembimbing I,


Jaidan Jauhari, M.T
NIP 197107212005011005

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Naber Oktaria
NIM : 09031381823065
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Evaluasi User Experience Website ittifaqiah.ac.id Pada
Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah Indaralaya Dengan Metode
User Experience Quistionnaire (UEQ)

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 7%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri 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.

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, Juli 2022

Yang menyatakan,



Naber Oktaria

NIM 09031381823065

LEMBAR PERSETUJUAN

HALAMAN BERKAS PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa

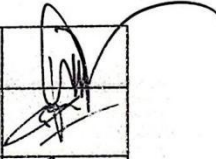

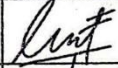
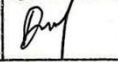
Tanggal : 19 Juli 2022

Nama : Naber Oktaria

NIM : 09031381823065

Judul : Evaluasi User Experience Website ittifaqiah.ac.id Pada Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah Indaralaya Dengan Metode User Experience Quistionnaire (UEQ)

Tim Penguji :

1. Pembimbing	Jaidan Jauhari, M.T.	
2. Ketua Penguji	Ari Wedhasmara M.T.I	
3. Penguji 1	Rahmat Izwan Heroza, M.T.	
4. Penguji 2	Deddy Kurniawan, M.Sc.	

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Evaluasi *User Experience* Website Ittifaqiah.ac.id Pada Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) di program studi Sistem Informasi Bilingual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dengan melakukan penelitian di Pondok Pesantren Al-Ittifaqi’ah Indralaya.

Dengan selesainya penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat karunia-Nya serta rahmat-Nya berupa kesehatan, kemampuan berpikir, dan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orangtua tersayang, Junaidi dan Megaria. Serta keluarga besar atas semangat yang telah diberikan ke penulis selama menjalani masa perkuliahan.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan Dosen Pembimbing Skripsi saya yang telah memberikan arahan serta bimbingannya selama proses penelitian Skripsi.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya

5. Ibu Allsela Meiriza, M.T selaku Dosen Pembimbing Akademik saya yang telah memberikan saran dan masukannya selama masa perkuliahan.
6. Mba Rifka selaku admin jurusan yang memeberikan informasi dan membantu urusan administrasi selama masa perkuliahan hingga selesai.
7. Bapak Ary Wedhasmara, M.T.I, selaku ketua penguji Skripsi saya.
8. Bapak Rahmat Izwan Heroza, M.T. selaku dosen penguji pertama dan Bapak Deddy Kurniawan, M.Sc. Selaku dosen penguji kedua.
9. Seluruh pegawai dan dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
10. Teman-teman sekelas sistem informasi Bilingual A angkatan 2018 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwasannya penulisan skripsi ini masih belum sempurna dan memiliki kekurangan, untuk itu penulis terbuka atas masukan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan untuk masa yqang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis serta bagi para pembacanya.

Palembang, 27 Juli 2022

Penulis

Naberi Oktaria

**EVALUASI USER EXPERIENCE WEBSITE ITTIFAQIAH.AC.ID
PADA PONDOK PESANTREN AI-ITTIFAQIAH INDRALAYA
DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

Oleh

Naberi Oktaria
09031381823065

ABSTRAK

Website ittifaqiah.ac.id merupakan sebuah sistem informasi yang berguna untuk memberikan informasi kepada masyarakat dan murid-murid terkait informasi mengenai Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah Indralaya, namun seiring berjalannya waktu pada data pengunjung *website* tiap bulannya terus mengalami penurunan. Pihak Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah berupaya membuat *website ittifaqiah.ac.id* dapat memberikan informasi yang lengkap, valid, dan cepat agar tidak terjadi berkurangnya manfaat dari sisi kegunaan *website* sebagai media informasi dengan memperbaiki tampilan desain *website*. Metode yang akan dipakai adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan tujuan menggunakan 26 butir pertanyaan yang kemudian data nya diolah menggunakan *UEQ Data Analyst Tool* sebagai acuan untuk mendesain *prototype* baru dan sebagai alat pengujian terhadap *design prototype* yang dirancang dengan metode *Design Thinking*. Pengujian dari UEQ terhadap *design prototype* yang dirancang menggunakan metode *design thinking* didapatkan hasil *Benchmark* pada aspek daya tarik, efisiensi, stimulasi berada di kategori "Good", kejelasan di kategori "excellent", dan ketepatan berada di atas rata-rata atau "above average".

Kata Kunci: Pondok Pesantren Al-Ittifaqi'ah, UEQ, *Design Thinking*, *Data Analyst Tool*, *Prototype*, *Website*

**USER EXPERIENCE EVALUATION OF WEBSITE
ITTIFAQIAH.AC.ID AT AL - ITTIFAQI'AH INDRALAYA
ISLAMIC BOARDING SCHOOL BY USING USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD**

By

Naberi Oktaria
09031381823065

ABSTRACT

Website ittifaqiah.ac.id is an information system in order to give information to society and Al-Ittifaqiah boarding school students about the school, but as time goes by, website ittifaqiah.ac.id are decrease in the number of visitors. So that Al-Ittifaqiah boarding school try to make website to give valid, complete and fast information by fixing the appearance of the website in order to increase the visitors and make website as usefull as possible. User Experience Questionnaire (UEQ) method will be used in order to process 26 of User Experience Questionnaire (UEQ) question data using UEQ Data Analysis Tool as reference to make new prototype and a tool for testing the design solution which is made by using design thinking method. The result of the test by using UEQ are, the benchmark show that the Attractiveness, Efficiency, Stimulation and Novelty are in Good Average, Perspicuity in Excellent and Dependability in Above Average.

Keyword : Al-Ittifaqiah boarding school, UEQ, Design Thinking, Data Analysis Tool, Prototype, Website

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	4
1.3 Manfaat Penelitian	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Batasan Masalah	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.1.1 Profil Pondok Pesantren Al-Ittifaqi`ah Indralaya	6
2.1.2 Visi dan Misi Pondok Pesantren Al-Ittifaqi`ah Indralaya	7
2.2 Penelitian Terdahulu	9
2.3 Metode User Experience Questionnaire (UEQ)	12
2.4 <i>User Experience (UX)</i>	16
2.5 Metode <i>Desain Thinking</i>	16
2.6 Website	18
2.7 <i>How Might We (HMW)</i>	19
2.8 <i>Emphaty Map</i>	19
2.9 <i>User Persona</i>	20
2.10 Warna	20
2.11 <i>High-Fidelity Prototype</i>	20
BAB III	21
METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Kerangka Penelitian	21
3.2 Objek Penelitian	22
3.3 Analisis Permasalahan	22
3.4 Studi Literatur	22
3.5 <i>Software yang Digunakan</i>	22
3.6 <i>Emphatize</i>	23
3.7 <i>Define</i>	23
3.8 <i>Ideate</i>	23
3.9 <i>Prototype</i>	23
3.10 <i>Testing</i>	24

BAB IV	25
4.1 <i>User Experience Questionnaire (UEQ) Desain website</i> ittifaqi'ah.ac.id	25
4.2 <i>Emphasize</i>	26
4.3 <i>Define</i>	32
4.3.1 <i>Point Of View</i>	32
4.4 <i>Ideate</i>	32
4.4.1 <i>How Might We</i>	32
4.4.2 <i>Brainstorming</i>	33
4.5 <i>Prototype</i>	35
4.5.1 <i>Desain Interaksi Halaman Utama</i>	35
4.5.2 <i>Desain Interaktif Artikel</i>	41
4.5.3 <i>Desain Interaktif Frequently Asked Question</i>	42
4.5.4 <i>Pendaftaran</i>	43
4.6 <i>Testing</i>	53
BAB V	56
5.1 <i>Kesimpulan</i>	56
5.2 <i>Saran</i>	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
Gambar 2.2. Struktur UEQ.....	13
Gambar 2.3. Daftar Pertanyaan UEQ.....	15
Gambar 2.4. Metode <i>Design Thinking</i>	16
Gambar 2.5. <i>Point Of View</i>	17
Gambar 2.5. <i>Empathy Map</i>	19
Gambar 3.1. Kerangka Penelitian.....	21
Gambar 4.1 Benchmark Desain Lama.....	25
Gambar 4.2 User Persona Mery.....	27
Gambar 4.3 User Persona Rio.....	27
Gambar 4.4 Emphaty Map Mery.....	28
Gambar 4.5 Emphaty Map Rio.....	30
Gambar 4.6. Brainstorming.....	34
Gambar 4.7. Now Wow How.....	34
Gambar 4.8. Home Banner 1.....	36
Gambar 4.9. Home Banner 2.....	36
Gambar 4.10. Home Banner 3.....	37
Gambar 4.11. Dropdown Profil Sekolah.....	38
Gambar 4.12. Dropdown Madrasah.....	38
Gambar 4.13. Dropdown Lembaga.....	39
Gambar 4.14. Dropdown Kontak.....	40
Gambar 4.15. Dropdown Penacarian.....	40
Gambar 4.16. Artikel.....	41
Gambar 4.17. Artikel Klik.....	41
Gambar 4.18. FAQ.....	42
Gambar 4.19. FAQ Klik.....	43
Gambar 4.20. Login.....	44
Gambar 4.21. Registrasi.....	44
Gambar 4.22. Pop-up Berhasil Registrasi.....	45
Gambar 4.22. Data Calon Santri.....	46
Gambar 4.22. Data Sekolah Asal.....	46
Gambar 4.23. Data Orang Tua Santri.....	47
Gambar 4.24. Data Orang Tua / Wali.....	47
Gambar 4.25. Data Penunjang.....	48
Gambar 4.26. Upload Data.....	48
Gambar 4.27. Pop Up Data Gagal Terkirim.....	49
Gambar 4.28. Permintaan Isi Data yang Kosong.....	49
Gambar 4.29. Upload Data Terisi.....	50
Gambar 4.30. Pop Up Data Terkirim.....	50
Gambar 4.31. Pendaftaran Selesai.....	51
Gambar 4.32. Benchmark Design <i>Prototype</i>	50

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil Mean Desain <i>Website</i>	25
Tabel 4.2. Point Of View.....	32
Tabel 4.3. Tabel How Might We.....	32
Tabel 4.4. Hasil Mean Desain <i>Prototype</i>	52
Tabel 4.5. Perbandingan Hasil Mean Desain <i>Prototype</i> dan <i>Website</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Tabel Responden Penelitian.....	A
Lampiran B Surat Izin Penelitian Dari Kampus.....	B
Lampiran C Hasil UEQ ittifaqiah.ac.id.....	C
Lampiran D Grafik Hasil Jawaban website ittifaqiah.ac.id.....	D
Lampiran E Hasil UEQ <i>design prototype</i> E.....	E
Lampiran F Grafik Hasil Jawaban <i>design prototype</i>	F
Lampiran G Form Revisi.....	G
Lampiran H Form Konsultasi.....	H
Lampiran I Hasil Pengecekan Turnitin.....	I

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang maju seiring berjalannya kehidupan manusia saat ini membuat lebih mudah dalam mendapatkan informasi dari mana saja meskipun memiliki perbedaan waktu dan wilayah. Sebelum teknologi komunikasi berkembang, informasi disebarkan secara tatap muka. Tapi, sesudah teknologi komunikasi berkembang, informasi itu bisa tersebar cepat ke semua kalangan masyarakat dengan lewat media terkhusus lewat Internet tanpa perlu bertemu. (Kappas Arvid, 2011).

Kemajuan teknologi yang terjadi juga bermanfaat dalam menunjang berbagai sektor kehidupan manusia, salah satunya dalam dunia pendidikan. Menurut Tondeur et al mengatakan, “Teknologi digital sekarang mulai dipakai di lembaga pendidikan jadi sarana pendukung pembelajaran, bisa jadi sarana informasi (yakni jadi sarana peroleh informasi) atau jadi sarana pembelajaran (yakni jadi sarana dukung aktivitas pembelajaran). (Selwyn, 2011).

Lalu Haag dan Keen berkata, “teknologi informasi ialah seperangkat alat yang bantu proses informasi serta lakukan tugas seperti berkaitan mengenai pemrosesan informasi”.

Internet ialah salah satu dari kecanggihan teknologi informasi komunikasi. Lewat internet individu bisa peroleh informasi apapun yang

ada serta bertukar informasi tanpa hambatan ruang serta waktu (Bariyyah & Permatasari, 2017).

Meningkatnya jumlah pengguna internet saat ini, membuat pemanfaatan internet menjadi lebih maksimal. Salah satunya adalah memanfaatkan internet sebagai media untuk mendukung pemberian informasi mengenai pendidikan melalui salah satu aplikasi didalamnya yaitu *website*.

Untuk mempermudah masyarakat ataupun murid-murid dalam mendapatkan informasi terkait Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya menyediakan *website* ittifaqiah.ac.id yang memberikan informasi mengenai profil, prestasi yang pernah dicapai, madrasah yang ada di bawah naungan “Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya”, pengumuman, berita terkait pondok pesantren, info seputar pendaftaran santri baru, prestasi yang pernah diraih dan masih banyak lagi.

UX (*user experience*) berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh rizki ialah “desain yang dipakai guna tingkatan kepuasan dari pemakai *website* lewat kesenangan serta kegunaan yang diberi pada interaksi diantara pemakai internet atau pengunjung dan produk”(Rizki, 2019).

UX ini berfungsi untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna dalam menggunakan *website* agar pengguna tidak merasa kesulitan dan kebingungan saat menggunakannya untuk mencari informasi yang dibutuhkan dari *website* Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya.

Seiring pengoperasian dari *website* ittifaqiah.ac.id dengan berjalannya waktu, memungkinkan timbulnya kendala atau masalah terhadap pengguna. Permasalahan atau kendala yang muncul mencakup *user experience*. Dari observasi dan wawancara penulis terhadap delapan pengguna *website* ittifaqiah.ac.id, ditemukan adanya kendala dan kekurangan pada *User Experience* (UX) yang didapat pengguna saat berinteraksi dengan *website*. Semua *head navbar* nya memiliki panah kesamping padahal tidak semua bisa di *expand* sehingga membuat bingung pengguna dengan fungsi panah kesampingnya. Setiap berpindah dari halaman satu ke halaman lain muncul *pop up* gambar yang membuat user lelah karena setiap berpindah halaman harus menekan tombol *X button* pada gambar. *Frequently Asked Question (FAQ)* tidak memiliki fitur sendiri melainkan berada di fitur pengumuman dan berbentuk artikel, ini membuat pengguna merasa kebingungan saat mencari FAQ karena cukup tersembunyi. Tidak tutup kemungkinan terdapatnya masalah lain yang belum terungkap, oleh karena itu diperlukan aktivitas atau kegiatan untuk mengidentifikasi *website* tersebut. Kendala atau masalah yang timbul ini mengakibatkan pengguna web merasa kurang puas saat mengoperasikan web untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Sehingga membuat pengguna lebih memilih bertanya langsung ke Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indralaya dibandingkan mencari tahu lewat *website* yang sudah ada. Ini menyebabkan berkurangnya manfaat dari sisi kegunaan *website* sebagai media informasi.

Untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut maka dibutuhkan evaluasi *User Experience* (UX) pada *website* Ittifaqiyah.ac.id memakai metode “*User Experience Questionnaire* (UEQ)” dengan tujuan menggunakan hasil dari 26 butir pertanyaan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai acuan untuk mendesain sebuah tampilan prototype baru menggunakan metode *Design Thinking* untuk *website* ittifaqiyah.ac.id. Dari penjelasan diatas, maka dari itu penulis akan melakukan penelitian berjudul **“Evaluasi *User Experience* Website Ittifaqiyah.ac.id Pada Pondok Pesantren Al-Ittifaqiyah Indralaya Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”**.

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu :

1. Melakukan analisis *User Experience* (UX) di *website* ittifaqiyah.ac.id memakai metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Menentukan area yang memerlukan perbaikan guna meningkatkan *User Experience* *website* ittifaqiyah.ac.id
3. Mengukur tingkat *User Experience* terhadap *website* ittifaqiyah.ac.id
4. Membuat tampilan *User Interface* yang baru berdasarkan hasil *benchmark* yang telah diolah.

1.3 Manfaat Penelitian

Berharap studi ini bermanfaat guna :

1. Bantu pihak Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah dan peneliti mengetahui apakah pengguna selama ini merasa kesulitan ketika menggunakan *website* ittifaqiah.ac.id.
2. Pondok Pesantren Al- Ittifaqi'ah Indralaya mendapat usulan baru mengenai tampilan *website* nya.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas di studi ini ialah “Bagaimana mengevaluasi *User Experience website* ittifaqiah.ac.id dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*?”

1.5 Batasan Masalah

Supaya permasalahan fokus dan tidak meluas, maka penulis batasi ruang lingkup di studi ini, yakni :

1. Penelitian dilakukan di “Pondok Pesantren Al-Ittifaqiah Indaralaya”.
2. Objek studi ini adalah *website* ittifaqiah.ac.id.
3. Pada studi ini dilakukan evaluasi *User Experience (UX)* menggunakan metode “*User Experience Questionnaire (UEQ)*”.
4. Tampilan *User interface* yang direkomendasikan berbentuk *Prototype Design* dengan menggunakan metode *design thinking*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahmat.2003. *Efektivitas Implementasi*. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Bariyyah, K., & Permatasari, D. (2017). *Pelatihan Pemanfaatan Media Online Dalam Layanan Bimbingan Konseljng Bagi Konselor Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Pamekasan Madura*. Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(1), 63-69.
- Bettina Laugwitz, Theo Held, Martin Schrepp; Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire; Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2008
- Bratsberg, H. M. (2012). Empathy Maps of the FourSight Preferences. International Center for Studies in Creativity. Hutahaeaan, Jeperson. 2014. Konsep Sistem informasi. Yogyakarta: Deepublish
- Garret, Jesse James. 2011. The Element of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. Second Edition. Berkeley: New Riders.
- Ginanjjar Akbar, Tri Irianto,T.,Website Profil Sekolah Sebagai Media Informasi dan Promosi, ISSN: 2302-5700 , 2015
- Gibson JL JM Invancevich, JH Donnelly 2001. Organisasi, terjemahan Agus Dharma. Jakarta:Erlangga.
- GS. S. Rosyda and I. Sukoco, “Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja,” Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt., vol. 3, no. 1, pp. 1 –12, 2020, doi: 10.35138/organum.v3i1.69.
- B. Santoso, R. Y. K. Isal, T. Basaruddin, L. Sadira, dan M. Schrepp, “Research-in-progress: User experience evaluation of Student Centered E-Learning Environment for computer science program,” Proceedings - 2014 3rd International Conference on User Science and Engineering: Experience. Engineer. Engage, i-USEr 2014, hal. 52–55, 2015.
- Haag and Keen, 1996. Information Technology: Tomorrow's Advantage Today, Mcgraw-Hill College.
- INTERACTION DESIGN FOUNDATION, 2019. Stage 3 in the Design Thinking Process: Ideate. [Online] Tersedia di:<https://www.interactiondesign.org/literature/article/stage-3-in-the-design-thinking-process-ideate>
- JavaCreatifity. 2014. Panduan Cerdas Membangun Website Super Keren. Elek Media Komputindo. Jakarta.
- John W. Creswell. Research Design (pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed. Yogyakarta : Pustaka Belajar,2013. hlm 4-5.
- Kappas Arvid and Krammer Nicole C. (2011). Face to Face Communication over the Internet. Cambridge University Press, London.

- Kaplan & Norton.2001. The Strategy-Focused Organization, How Balance scorecard Companies Thrive in the New Business Environment.Jakarta: Harvarindo.
- Lars Mathiassen. 2000. Object Oriented Analysis and Design. Makro Publishing, Denmark
- M.Weske. Business Process Management Concept, Languages, Architectures. Berlin: Springer, 2007.
- P. Sukmasetya, H. B. Santoso, dan D. I. Sensuse, “Current EGovernment Public Service on User Experience Perspective in Indonesia,” 2018 International Conference on Information Technology Systems and Innovation, ICITSI 2018 -Proceedings, hal. 159–164, 2019.
- Persada, A. (2017). Pengertian Interaksi Manusia Dan Komputer. In 9 April. Universitas Islam Indonesia. <https://www.gurupendidikan.co.id/interaksi-manusia-komputer/>
- R.S. Dewi, R. R. Marchada, and A. Rifai, “Analisa Pieces Penerapan Digital Monitoring Informasi Penyewaan Ruko Pasar 8 Pada Pt . Alam Sutera Realty , Tbk,” Semin. Nas Teknol. Inf. dan Komun. 2016 (SENTIKA 2016), vol. 2016, no. Sentika, pp. 18–19, 2016.
- Rizki, Muhammad Ditya. 2019. Apa itu UI dan UX, (Mei).
- Selwyn, Neil. 2011. Education and Technology Key Issues and Debates. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Schrepp, Martin., Hinderks, Andreas & Thomaschewski, Jörg. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios. Lecture Notes in Computer Science, Volume 8517 p. 383-392.
- Schrepp, Martin. 2018. User Experience Questionnaire Handbook. Germany
- Schrepp, M. “User Experience Questionnaire Handbook”. Germany. 2019
- Sibero, Alexander F.K. 2014. KitabSuci Web Programing. Jakarta: Mediakom.
- Sondang P. Siagian.2002. Kiat Meningkatkan Produktivitas kerja. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung: Alfabeta.
- Travis Lowdermilk. (2013). User-Centered Design: A Developer’s Guide to Building UserFriendly Applications (M. Treseler (ed.)). O’Reilly Media, Inc.
- Turban, E., Leidner, D., McLean, E., & Wetherbe, J. (2008). INFORMATION TECHNOLOGY FOR MANAGEMENT, (With CD). John Wiley & Sons.