

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* WEBSITE OGANILIR.CO PADA PT
RADAR SIBER OGAN ILIR MENGGUNAKAN METODE *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

Imam Fathur Rahman

09031281823053

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* WEBSITE OGANILIR.CO PADA PT
RADAR SIBER OGAN ILIR MENGGUNAKAN METODE *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)**

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

Oleh

Imam Fathur Rahman

09031281823053

Palembang, 11 Januari 2023

**Mengetahui,
Ketua jurusan Sistem Informasi**



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

Pembimbing I,



**Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom
NIP 197704082009121001**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imam Fathur Rahman

NIM : 09031281823053

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Evaluasi *User Experience Website* oganilir.co pada PT Radar
Siber Ogan Ilir Menggunakan Metode *User Experience
Questionnaire (UEQ)*

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 11%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan ataupun plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan ataupun 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, 11 Januari 2023



Imam Fathur Rahman
NIM. 09031281823053

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Kamis

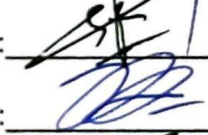
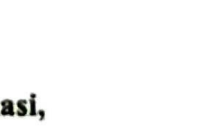
Tanggal : 29 Desember 2022

Nama : Imam Fathur Rahman

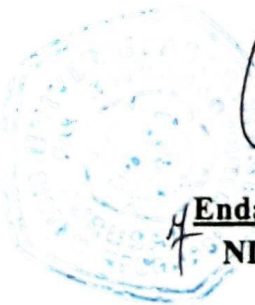
NIM : 09031281823053

Judul : Evaluasi *User Experience Website* oganilir.co pada PT Radar
Siber Ogan Ilir Menggunakan Metode *User Experience*
Questionnaire (UEQ)

Tim Penguji :

1. Pembimbing : Apriansyah Putra, M.Kom. : 
2. Ketua Penguji : Ari Wedhasmara, M.TI. : 
3. Penguji 1 : Pacu Putra, M.CS. : 
4. Penguji 2 : Ali Bardadi, M.Kom. : 

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Ketika masalahmu/beban pekerjaanmu sudah terlalu berat unruk dihadapi
beristiahatlah dan renungkanlah berkah yang sudah kau dapatkan.
Artinya, lakukanlah setiap pekerjaan yang telah menjadi tanggungjawabmu.
Meskipun kau mengalami kegagalan, ingatlah bahwa yang telah kau lakukan
tidaklah sia-sia. Jangan pernah mngeluh dan berusahalah untuk bersabar dan
ikhlas.

Saya Persembahkan untuk :

- Allah SWT
- Kedua orangtua
- Keluargaku
- Dosen pembimbing dan penguji
- Jurusan Sistem Informasi
- Almamaterku, Universitas Sriwijaya
- Teman-temanku dan sahabat

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur Penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan ridho, rahmat, rezeki, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Evaluasi *User Experience Website* oganilir.co pada PT Radar Siber Ogan Ilir Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Reguler Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dengan melakukan penelitian pada pengguna website oganilir.co.

Selama penulisan skripsi, penulis menemukan berbagai hambatan, rintangan serta kesulitan. Namun berkat pertolongan Allah SWT, do'a, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan penulis dengan baik. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua dan saudara saudariku yang tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dalam segala hal kepada penulis baik moril maupun materil selama menjalani pendidikan.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis selama melakukan penyusunan skripsi.
6. Bapak Pacu Putra, M.CS., Bapak Ali Bardadi, M.Kom. dan Bapak Ari Wedhasmara, M.TI. selaku Dosen Penguji yang telah membantu membahas dan menyempurnakan skripsi ini.
7. Bapak Rahmat Izwan Heroza, S.T., M.T. dan Bapak Dedy Kurniawan, M.SC. selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan banyak nasehat selama perkuliahan.
8. Seluruh dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
9. Seluruh teman-teman Jurusan Sistem Informasi Reguler A 2018 yang meberikan semangat dan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna dan masih perlu pengembangan. Maka dari itu penulis sangat terbuka untuk diberi kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi pada masa yang akan datang. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan serta melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.

Palembang, 11 Januari 2023

Penulis,



Imam Fathur Rahman
NIM. 09031281823053

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* WEBSITE OGANILIR.CO PADA PT
RADAR SIBER OGAN ILIR MENGGUNAKAN METODE *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

Oleh

Imam Fathur Rahman

09031281823053

ABSTRAK

Perkembangan teknologi memberi banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat, salah satu dampak perubahan adalah cara memperoleh berita dan informasi. Saat ini adanya pergeseran trend dari memperoleh berita dan informasi pada awalnya menggunakan media cetak tradisional menjadi media berita online. Salah satu perusahaan media cetak yang telah melakukan pengembangan ke basis online sebagai media pemberitaanya yaitu PT Radar Siber Ogan Ilir (oganilir.co). Pada Website oganilir.co terjadi ketidak-stabilan kunjungan pengguna yang cenderung menurunnya jumlah kunjungan dengan data rata-rata setengah dari konten setiap bulannya mendapat view kurang dari 10 kunjungan, disisi lain belum pernah dilakukan penelitian tentang peninjauan apakah website tersebut dikategorikan baik, lengkap dan sesuai dengan kebutuhan informasi masyarakat Ogan Ilir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat User Experience pada website Oganilir.co. Penelitian ini menggunakan metode user experience questionnaire dengan sample penelitian sebanyak 205 responden yang merupakan pengguna website oganilir.co. Hasil pada penelitian ini diketahui bahwa skala attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability dan stimulation mendapat nilai above average (diatas rata-rata) sedangkan skala novelty mendapat nilai below average (dibawah rata-rata).

KATA KUNCI : Website berita, Sumeks, PT Radar Siber Ogan Ilir, UEQ, Pengalaman pengguna.

**USER EXPERIENCE EVALUATION OF OGANILIR.CO WEBSITE AT
PT RADAR SIBER OGAN ILIR USING THE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD**

By

Imam Fathur Rahman

09031281823053

ABSTRACT

Technological developments have made many changes in people's lives, one of the effects of change is the way to obtain news and information. At present there is a shift in trend from obtaining news and information initially using traditional print media to online news media. One print media company that has developed an online basis as a news media is PT Radar Siber Ogan Ilir (oganilir.co). On the oganilir.co website there is instability in user visits which tend to decrease the number of visits with an average data of half of the content each month getting views of less than 10 visits, on the other hand research has never been conducted on whether the website is categorized as good, complete and appropriate. with the information needs of the Ogan Ilir community. This study aims to determine the level of User Experience on the Oganilir.co website. This study used the user experience questionnaire method with a sample of 205 respondents who are users of the Oganilir.co website. The results of this study show that the attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability and stimulation scales score above average (above average) while the novelty scale scores below average (below average).

KEY WORDS : News website, Sumeks, PT Radar Siber Ogan Ilir, UEQ, User experience.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Batasan Masalah	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Gambaran Singkat PT Radar Siber Ogan Ilir (Oganilir.co).....	6
2.2 Logo Perusahaan.....	6
2.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	6
2.4 Evaluasi	7
2.5 User Experience (UX).....	7
2.6 User Experience Questionnaire (UEQ).....	8
2.7 Media Online	10
2.9 Slovin	11
2.10 Penelitian Sebelumnya.....	12
BAB III.....	17
METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Kerangka Penelitian.....	17

3.2	Identifikasi Masalah.....	17
3.3	Studi Literatur	18
3.4	Populasi dan Sampel	18
3.4.1	Populasi.....	18
3.4.2	Sampel.....	18
3.5	Penyusunan Kuesioner.....	20
3.6	Pengumpulan data	21
3.6.1	Jenis Data	21
3.6.2	Sumber Data.....	21
3.6.3	Metode Pengumpulan Data.....	21
3.7	Analisis Data.....	22
BAB IV		24
HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Alur Penelitian	24
4.2	Content Validity	25
4.3	Pilot Test	29
4.3.1	Uji Validitas	29
4.3.2	Uji Reabilitas	33
4.4	Uji Normalitas.....	34
4.5	Analisis Demografis.....	36
4.5.1	Jenis Kelamin.....	36
4.5.2	Usia	37
4.5.3	Pendidikan Terakhir.....	38
4.5.4	Lama Penggunaan.....	39
4.6	Analisis Data Kuantitatif.....	40
4.7	Rekomendasi.....	48
BAB V		49
KESIMPULAN DAN SARAN		49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN		55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Oganilir.co	6
Gambar 2. 2 Struktur Skala <i>User Experience Questionnaire</i>	8
Gambar 2. 3 Kuesioner <i>User Experience Questionnaire</i>	10
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	17
Gambar 3. 2 Skala Penilaian Kuesioner UEQ	20
Gambar 4. 1 Distribusi Nilai rtabel	30
Gambar 4. 2 Histogram	34
Gambar 4. 3 Normal P-Plot	35
Gambar 4. 4 Diagram jenis kelamin	36
Gambar 4. 5 Diagram Usia	37
Gambar 4. 6 Diagram pendidikan terakhir	38
Gambar 4. 7 Diagram lama penggunaan	39
Gambar 4. 8 Nilai rata-rata 6 skala UEQ website oganilir.co	44
Gambar 4. 9 Diagram kualitas <i>pragmatic</i> dan <i>hedonic</i> website oganilir.co.	46
Gambar 4. 10 Hasil <i>benchmark</i> nilai skala UEQ website oganilir.co	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	12
Tabel 4. 1 <i>Content Validity Index</i> dari Instrumen <i>Attractiveness</i>	26
Tabel 4. 2 <i>Content Validity Index</i> dari Instrumen <i>Perspicuity</i>	26
Tabel 4. 3 <i>Content Validity Index</i> dari Instrumen <i>Efficiency</i>	27
Tabel 4. 4 <i>Content Validity Index</i> dari Instrumen <i>Dependability</i>	27
Tabel 4. 5 <i>Content Validity Index</i> dari Instrumen <i>Stimulation</i>	28
Tabel 4. 6 <i>Content Validity Index</i> dari Instrumen <i>Novelty</i>	28
Tabel 4. 7 Hasil uji validitas <i>Attractiveness</i>	31
Tabel 4. 8 Hasil uji validitas <i>Perspicuity</i>	31
Tabel 4. 9 Hasil uji validitas <i>Efficiency</i>	31
Tabel 4. 10 Hasil uji validitas <i>Dependability</i>	32
Tabel 4. 11 Hasil uji validitas <i>Stimulation</i>	32
Tabel 4. 12 Hasil uji validasi <i>Novelty</i>	32
Tabel 4. 13 Hasil uji Reabilitas	33
Tabel 4. 14 Skala penilaian rata-rata (Schrepp, 2019)	40
Tabel 4. 15 Hasil analisis variabel <i>attractiveness</i>	40
Tabel 4. 16 Hasil analisis variabel <i>perspicuity</i>	41
Tabel 4. 17 Hasil analisis variabel <i>efficiency</i>	42
Tabel 4. 18 Hasil analisis variabel <i>dependability</i>	42
Tabel 4. 19 Hasil analisis variabel <i>stimulation</i>	43
Tabel 4. 20 Hasil analisis variabel <i>novelty</i>	44
Tabel 4. 21 Kualitas <i>pragmatic</i> dan <i>hedonic</i> website oganilir.co	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Tampilan Kuesioner (Google Form)	56
Lampiran B-1 Hasil Jawaban Responden	59
Lampiran C-1 Hasil SPSS Pilot Test	63
Lampiran D-1 Form Perbaikan Ujian Komprehensif.....	69

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengalaman pengguna adalah keseluruhan efek yang dapat dirasakan oleh para pengguna dari interaksi antara pengguna dengan sistem atau produk (Hartson dan Pyla, 2012). Hal tersebut juga mempengaruhi emosional pengguna selama berinteraksi dengan produk. *User Experience* (UX) sangat penting dalam pembuatan maupun pengembangan suatu sistem atau produk, yang dapat mempengaruhi tingkat emosional pengguna dari hasil interaksi pengguna terhadap suatu sistem atau produk. Dalam pengukuran UX suatu sistem terdapat beberapa metode, salah satunya adalah metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pada pengukuran UX dengan metode UEQ terdapat 6 skala penilaian yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspicuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*), dari 6 skala penilaian tersebut terdiri dari 26 komponen pertanyaan dengan 7 pilihan jawaban. *User Experience Questionnaire* (UEQ) dapat diartikan sebagai *Feedback* atau kesan dari interaksi pengguna terhadap sistem yang digunakan. Kesuksesan layanan suatu produk atau sistem dapat diukur dari kemampuannya dalam memberikan pengalaman pengguna yang dirasakan. Diantaranya keberhasilan maupun kegagalan dalam memberikan kesan kepada pengguna dengan memanfaatkan teknologi saat ini sudah diterapkan pada beberapa bidang, salah satunya bidang Informasi terutama pada Media cetak.

Media cetak merupakan media massa yang memiliki sejarah panjang karena

telah ada sebelum televisi, radio, dan internet. *Memories des Nouvelles* adalah media cetak pertama yang ada di Indonesia, yaitu pada tahun 1615. Koran, merupakan salah satu dari lima besar media tradisional. Peringkat ini didasarkan pada banyaknya pembaca dan pendengar (Straubhaar, 2009). Dampak dari teknologi digital bagi industri media cetak menjadi pisau bermata dua, Di satu sisi memberi dampak positif untuk mendorong keterampilan dan kemampuan baru bagi industri tersebut. Di sisi lain bila tidak ditanggapi dan diantisipasi segera oleh perusahaan, maka perkembangan teknologi digital justru akan melibas eksistensi media yang sudah berjalan, perusahaan media secara umum menyatakan bahwa keuntungan yang didapat perusahaan dari sector digital belum sebesar keuntungan dari sektor tradisional atau media cetak. Mereka tidak punya pilihan selain harus beradaptasi, apabila tidak ingin perusahaan jatuh. Setidaknya teknologi digital ini memberikan peluang untuk meningkatkan efisiensi dalam proses produksi berita, dapat menjangkau khalayak yang lebih cepat dan luas. (Ratna Komala, 2017).

Perkembangan teknologi memberi banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat, salah satu dampak perubahan adalah cara memperoleh berita dan informasi. Saat ini adanya pergeseran trend dari memperoleh berita dan informasi pada awalnya menggunakan media cetak tradisional menjadi media berita online (Andini et al.,2018). Salah satu perusahaan media cetak yang telah melakukan pengembangan ke basis online sebagai media pemberitaanya yaitu Sumatera Ekspres (Sumeks.co) dengan memiliki anak perusahaan yang tersebar pada beberapa daerah di Sumatera Selatan, salah satu media online dari Sumatera Ekspres yaitu PT Radar Siber Ogan Ilir dengan peresmian *website* Oganilir.co pada 23 Juli 2021 dengan konten berita ekonomi, pendidikan, criminal, politik , berita

nasional dan lain sebagainya dengan berita yang dominan pada Kabupaten Oganilir.

Di sisi lain, dengan maraknya *website* yang berkembang, *User Experience* menjadi salah satu faktor penting bagi pembangunan *website*. Menurut penelitian Muhammad (2017), *User Experience* telah menjadi faktor penentu utama dalam perkembangan teknologi masa kini, dimana *User Experience* berperan sangat penting dalam mendukung keberhasilan suatu *website*, karena *user experience* menjadi hal yang utama dirasakan saat berinteraksi dengan suatu aplikasi ataupun *website*. Pada *Website oganilir.co* terjadi ketidak-stabilan kunjungan pengguna yang cenderung menurunnya jumlah kunjungan dengan data rata-rata setengah dari konten setiap bulannya mendapat view kurang dari 10 kunjungan, disisi lain belum pernah dilakukan penelitian tentang peninjauan apakah *website* tersebut dikategorikan baik, lengkap dan sesuai dengan kebutuhan informasi masyarakat di kabupaten Oganilir. Apakah *website* tersebut memberikan kenyamanan dalam berinteraksi saat digunakan serta memberikan pengalaman yang menarik saat diakses pengguna. Menurut Pranata(dalam Andini et al., 2018) menjelaskan bahwa perlu adanya pengukuran tersebut agar *website* yang dinikmati oleh ribuan pembaca memang *website* yang berkualitas, sehingga meningkatkan nilai reputasi baik dimata pembaca. Menurut Kim Ming (2014) kualitas *website* berpengaruh pada kepuasan user dan intensitas kunjungan *website* dimana jika kualitas *website* rendah, maka user tidak mendapatkan manfaat dan tidak akan kembali untuk mengunjungi *website* dan merekomendasikan *website* kepada yang lain.

Dari latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah evaluasi

pengalaman pengguna pada website subdomain sumeks yang berjudul “**Evaluasi User Experience Website Oganilir.co Pada PT Radar Siber Ogan Ilir menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)**”.

1.2. Rumusan Masalah

Pada uraian yang telah di kemukakan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana mengevaluasi tingkat *User Experience* dari website Oganilir.co menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat *User Experience* pada website Oganilir.co.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Menambah pengetahuan terutama bagaimana proses mengevaluasi sebuah website dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dalam mengaplikasikan teori yang didapat selama perkuliahan.
3. Evaluasi dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak instansi terkait judul penelitian yang diangkat.
4. Diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5. Batasan Masalah

Untuk menghindari agar pembahasan tidak menyimpang, maka penulis membatasi ruang lingkup dari penelitian yang akan dibahas yaitu:

1. Objek penelitian ini adalah website Oganilir.co.
2. Pada penelitian ini dilakukan evaluasi User Experience menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).
3. Responden penelitian ini adalah pengguna aktif dan pasif pada website Oganilir.co.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Nurjanah, S., Hartati, E. (2018, Agustus). Analisis Kualitas Website Sumatera Ekspres Palembang Menggunakan Metode WebQual 4.0 Modifikasi. *Jurnal Sistem Informasi*.
- Batubara, F. A. (2012). Perancangan Website Pada PT. Ratu Enim Palembang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Terapan*, 7(1) 1907-5030.
- Febrianto, W. A., Putra, W. H. N., & Perdanakusuma, A. R. (2019, Juni). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi kasus Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (PTIIK)*, 3(6), 6099-6106.
- Gunawan, I. M. A. O., Putra, I. M. A. W., & Damayanthi, K. L. (2021, November). Evaluasi Usability pada Website Pustakawan Ganeca Digital Menggunakan User Experience Questionnaire dan Think Aloud. *Jurnal Ilmiah Indonesia (JII)*, 6(1), 99-111.
- Hartson, R. & Pyla, P. (2012). *Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Waltham, USA: Elsevier.
- Hartzani, A. G. (2019). Evaluasi User Experince Pada Dompot Digital OVO Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi. Jakarta: Program Studi Sistem Informasi
- Intanny, V. A., Widiyastuti, I., & Perdani, M. D. K. (2018, Oktober), Pengukuran

- Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza.id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire. *Jurnal Pekommas*, 3(2), 117-126.
- Juniantari, N. K. R., & Putra, I. N. T. A. (2021, April) Analisis Sistem Informasi DPMPTSP Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Informatika dan Kompute (JIKO)*, 4(1), 31-37.
- Koshbandhono, E. (2013, Juni). Esesmen dan Evaluasi untuk Maharah Istima'. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 3-4.
- Ming, K. (2014, Mei). Evaluasi Kualitas Website Ditinjau Dari Kepuasan User Dengan Web Analytic (Studi Kasus Pada Website Majalah Livingetc Indonesia). *Jurnal Informatika*, 12(1), 7-11.
- Patten, M. L., & Newhart, M. (2013). *Understanding Research Methods: an Overview of the Essentials*. New York: Routledge.
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2006). The content validity index: are you sure you know what's being reported? Critique and recommendations. *Research in nursing & health*, 29(5), 489-497.
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isal, R. Y., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment. *The Journal of Educators Online*, 58-59.
- Suastini, N. K., Putra, I. G. L. A. R., & Satwika, I. P. (2018, Desember) Analisis Pengalaman Pengguna pada Website Distro Management System (Dimans). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JUTISI)*, 7(3), 135-144.
- Suryawati, I. (2011). *Jurnalitik : Suatu Pengantar Teori dan Praktek*. Bogor : Ghalia Indonesia.

- Utami, A. S., Kadafi, M. (2020, Desember). Analisis User Interface pada Aplikasi Sumeks.co Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan*, 3(1), 193-200.
- Ursachi, G., Horodnic, I. A., & Zait, A. (2015). How reliable are measurement scales? External factors with indirect influence on reliability estimators. *Procedia Economics and Finance*, 20, 679-686.
- Wijaya, I. N. S., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021, April). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(2), 217-226.