



User Experience Analysis of the Sutardji Calzoum Bachri Library Website at As-Shofa Islamic High School Using the Method User Experience Questionnaire (UEQ)

Analisis Pengalaman Pengguna Terhadap Website Perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri SMA Islam As-shofa Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

Abid Zhafran¹, M. Naufal Nazhmi²

¹Departemen Information Systems, Faculty of Science and Technology, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

²Departemen of Information Systems, Faculty of Math and Natural Sciences, Riau University, Indonesia

E-Mail: ¹12250314503@students.uin-suska.ac.id, ²muhammad.naufal5934@student.unri.ac.id

Makalah: Diterima 12 Agustus 2024; Diperbaiki 20 Agustus 2024; Disetujui 2 September 2024
Corresponding Author: Abid Zhafran

Abstrak

Perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri di SMA Islam As-Shofa berperan penting sebagai pusat informasi bagi siswa dan guru. Website perpustakaan ini dirancang untuk memberikan kemudahan akses informasi. Dalam era digital, perpustakaan ini mengembangkan website untuk mempermudah akses informasi, termasuk layanan peminjaman buku dan kebutuhan akademik. Namun, terdapat kendala dalam pengalaman pengguna yang perlu dievaluasi lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap website tersebut dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Metode ini mengevaluasi enam aspek utama: yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang diisi oleh 90 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar aspek berada pada kategori "Good" dan "Above Average," dengan skor tertinggi pada aspek Efisiensi (1.814) dan skor terendah pada Kebaruan (1.281). Meskipun secara keseluruhan evaluasi menunjukkan pengalaman pengguna yang positif, aspek Kebaruan dan Kejelasan memerlukan perbaikan untuk meningkatkan inovasi, navigasi, dan penyajian informasi pada website. Oleh karena itu penelitian ini direkomendasikan untuk pengembangan fitur interaktif, peningkatan struktur navigasi, serta optimalisasi desain visual untuk meningkatkan kualitas layanan website perpustakaan.

Keyword: Pengalaman Pengguna, User Experience Questionnaire, Website Perpustakaan

Abstract

The Sutardji Calzoum Bachri Library at As-Shofa Islamic High School is an important information center for students and teachers. The library website is designed to provide easy access to information. In the digital era, this library developed a website to facilitate access to information, including book lending services and academic needs. However, there are obstacles in user experience that need to be further evaluated. This study aims to evaluate the user experience of the website using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. This method evaluates six main aspects: attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty. Data was collected through a questionnaire filled out by 90 respondents. The analysis results showed that most aspects were in the "Good" and "Above Average" categories, with the highest score on Efficiency (1,814) and the lowest score on Novelty (1,281). Although the overall evaluation shows a positive user experience, the Novelty and Clarity aspects require improvement to enhance innovation, navigation, and presentation of information on the website. Therefore, this research is recommended for the development of attractive features, improvement of navigation structure, and optimization of visual design to improve the quality of library website services.

Keywords: Library Website, User Experience, User Experience Questionnaire

1. PENDAHULUAN

Perpustakaan memainkan peran penting dalam mendukung kebutuhan akademik siswa dengan menyediakan koleksi ilmiah seperti buku, artikel, dan media lainnya[1]. Di SMA Islam As-Shofa, dengan populasi siswa sebanyak 345 orang dan 37 guru, perpustakaan menjadi komponen vital untuk proses belajar-mengajar. Namun, perpustakaan sekolah di Indonesia, termasuk di SMA Islam As-Shofa, masih dalam tahap pengembangan, terutama di era globalisasi. Pemanfaatan teknologi informasi, seperti sistem berbasis web, menjadi solusi untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan perpustakaan[2]. Perpustakaan SMA Islam As-Shofa telah menyediakan koleksi buku pelajaran dan buku cerita yang dapat dibaca di tempat maupun dipinjam. Awalnya, proses peminjaman dilakukan secara manual, menyebabkan kesulitan dalam memantau data peminjaman dan memastikan pengembalian tepat waktu[3]. Untuk mengatasi kendala ini, perpustakaan mengembangkan sistem informasi berbasis web yang membantu staf memantau peminjaman dan mengingatkan siswa tentang batas waktu pengembalian[4].

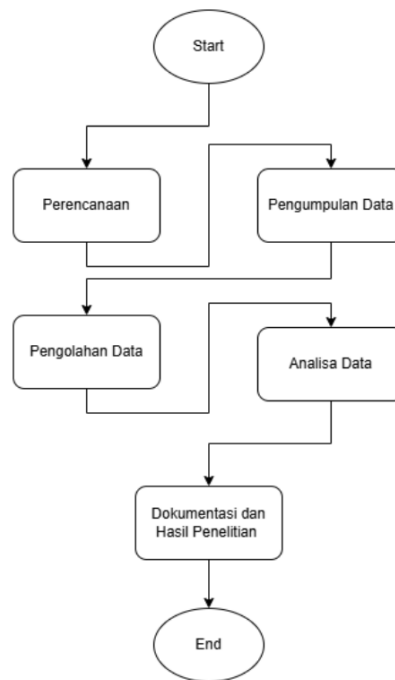
Website perpustakaan merupakan salah satu sumber informasi yang penting bagi pengguna perpustakaan. Oleh karena itu, penting untuk menjamin ketergunaan situs web perpustakaan yang mudah dan efektif bagi pengguna[5]. Namun, pengamatan langsung menunjukkan bahwa website perpustakaan ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna. Salah satu kendala utama adalah ketidakmampuan pengguna untuk membaca e-book secara langsung melalui website, meskipun desain website yang baik seharusnya memiliki fungsionalitas tinggi[6]. Hal ini penting untuk menganalisis pengalaman pengguna website perpustakaan SMA As-Shofa tersebut. Karena pengalaman pengguna merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan suatu produk atau sistem.

Evaluasi pengalaman pengguna menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas website perpustakaan. Berbagai metode evaluasi seperti UEQ (User Experience Questionnaire), SUMI, QUIS, dan PSSUQ dapat digunakan. Metode UEQ dipilih dalam penelitian ini karena cakupannya yang luas meliputi attractiveness, pragmatic quality, dan hedonic quality[7]. Keunggulan UEQ terletak pada kemampuannya memberikan analisis cepat dan menyeluruh, meskipun kelemahannya adalah pernyataan yang singkat dan serupa dapat membingungkan responden[8]. Selain itu, UEQ menyediakan template berupa *Data Analysis Tool* dalam format Excel yang mempermudah proses analisis, khususnya dalam mengevaluasi berbagai aspek pengalaman pengguna. Hasil evaluasi menggunakan UEQ dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas website terhadap pengalaman pengguna[9].

Beberapa penelitian terdahulu oleh Aristya Widya Nugroho¹ dan Supriyadi pada tahun 2023. Peneliti ini menganalisis x sebagai alat pengujian. Hasil yang diperoleh dari kuesioner didapat 39 responden mahasiswa yang memahami penggunaan Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA). Hasil pengujian mendapat data daya tarik, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi mendapat evaluasi positif. Sedangkan untuk data kejelasan dan kebaruan mendapat evaluasi normal. Kemudian pada hasil evaluasi benchmark didapatkan daya tarik, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan mendapatkan kategori dibawah rata-rata. Untuk hasil evaluasi efisiensi mendapat kategori diatas rata-rata[10].

Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian tentang bagaimana menganalisis kualitas layanan website Perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri SMA Islam As-shofa dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengukur pengalman pengguna. Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu pihak pengelola website Perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri SMA Islam As-Shofa dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitasnya.

2. BAHAN DAN METODE



Gambar 1. Metodologi Penelitian

2.1 Perencanaan

Tahap awal penelitian dimulai dengan perencanaan yang mencakup perumusan masalah, studi literatur, dan penetapan tujuan. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah utama, menentukan batasannya, serta menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan teori-teori pendukung yang memperkuat argumen dan menjadi pedoman dalam penelitian. Langkah ini membantu memperjelas konsep-konsep relevan, seperti pengukuran efektivitas suatu sistem, sehingga penelitian memiliki landasan teoritis yang kokoh dan dapat dipertanggungjawabkan.

2.2 Paper Organization (heading 2, 10pt)

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode utama yaitu observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung fitur dan desain yang terdapat pada Website Perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri untuk memahami cara kerjanya. Wawancara dilakukan di SMA Islam As-Shofa guna memperoleh informasi lebih mendalam terkait subjek penelitian, termasuk proses dan kendala yang dihadapi pada website tersebut. Selain itu, kuesioner disebarluaskan menggunakan platform Google Forms untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna dan kualitas website berdasarkan 26 pertanyaan User Experience Questionnaire (UEQ) dengan skala 1-7. Kombinasi dari ketiga metode ini memungkinkan pengumpulan data yang komprehensif dan mendalam. Pertanyaan UEQ bisa dilihat pada gambar 2[10].

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

Gambar 2. Pertanyaan dari UEQ

2.3 Pengolahan Data

Tahap pengolahan data bertujuan untuk mengorganisasi dan menganalisis informasi dari kuesioner, observasi, dan wawancara. Langkah pertama adalah transformasi data agar mencapai pola dari data yang ada, kemudian mengklasifikasikan data berdasarkan 6 kategori utama yaitu daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Data kuesioner dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan metode SUS untuk menilai kegunaan website, sementara data observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi pola, tema utama, dan insight penting. Seluruh data kemudian diintegrasikan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang kekuatan dan kelemahan website, dengan temuan utama didokumentasikan sebagai dasar untuk analisis lebih lanjut.

2.4 Analisis dan Hasil

Dari kuesioner yang telah diisi oleh responden, kemudian data yang telah diperoleh akan di input kedalam tools UEQ Data Analysis Tools untuk dilakukan pengolahan dan analisis. Data tersebut kemudian dikonversi menurut urutan nilai, setelah dikonversi data dihitung guna mendapat hasil utama yaitu result. Result merupakan hasil utama dari UEQ yang menjadi tolak ukur perhitungan selanjutnya yaitu benchmark. Setelah benchmark diperoleh maka akan didapat gambaran tingkat kepuasan user experience dari website Perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri SMA Islam As-Shofa. Hasil yang didapat akan menunjukkan lima kategori, antara lain Sangat Baik (Excellent), Baik (Good), Di atas Rata-rata (Above Average), Di bawah Rata-rata (Below Average), dan Buruk (Bad) yang ditunjukkan pada Tabel 1[10].

Tabel 1. Kategori Pada UEQ Data Analysis Tool

NO	Aspek	Kategori				
		Excellent	Good	Above Average	Below Average	Bad
1	Daya Tarik	≥ 1.75	≥ 1.52 < 1.75	≥ 1.17 < 1.52	≥ 0.7 < 1.17	< 0.7
2	Kejelasan	≥ 1.9	≥ 1.56 < 1.9	≥ 1.08 < 1.56	≥ 0.64 < 1.08	< 0.64
3	Efisiensi	≥ 1.78	≥ 1.47 < 1.78	≥ 0.98 < 1.47	≥ 0.54 < 0.98	< 0.54
4	Ketepatan	≥ 1.65	≥ 1.48 < 1.65	≥ 1.14 < 1.48	≥ 0.78 < 1.14	< 0.78
5	Stimulasi	≥ 1.55	≥ 1.31 < 1.55	≥ 0.99 < 1.31	≥ 0.5 < 0.99	< 0.5
6	Kebaruan	≥ 1.4	≥ 1.05 < 1.4	≥ 0.71 < 1.05	≥ 0.3 < 0.71	< 0.3

2.5 Dokumentasi Hasil Penelitian

Pada tahap ini, seluruh data yang diperoleh dan telah di analisa maka hasil akhirnya didokumentasikan dalam bentuk sebuah laporan yang diharapkan mempunyai nilai informasi mengenai analisa yang dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Populasi penelitian ini terdiri dari siswa dan guru SMA Islam As-Shofa. Total populasi yang ada adalah 345 siswa dan 37 guru, sehingga jumlah populasi keseluruhan adalah 382 orang. Berdasarkan populasi tersebut dan dengan menggunakan margin of error sebesar 9,2%, jumlah sampel dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{382}{1 + 382 \cdot (0,92)^2}$$

$$n = \frac{382}{1 + 382 \cdot (0,92)^2} = \frac{382}{1 + 3,82 \cdot 0,008} = \frac{382}{4,231} = 90,3$$

Dengan demikian, jumlah sampel yang diperlukan adalah 90 orang.

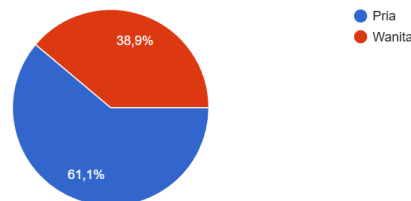
3.1 Analisis Data Responden

Website Perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri merupakan sistem informasi yang digunakan oleh warga SMA Islam As-Shofa terkait proses yang ada di perpustakaan. Website ini berperan penting bagi siswa SMA Islam As-Shofa dalam membantu kelancaran siswa dan pustakawan dalam menyelesaikan urusan yang ada di perpustakaan.

Setelah mengumpulkan jawaban dari 90 responden melalui kuesioner, langkah berikutnya adalah untuk menggambarkan ciri-ciri berbagai responden yang telah mengisi kuesioner. Pemetaan karakteristik ini dilakukan berdasarkan tiga kategori utama yaitu jenis kelamin, umur, dan status.

Jenis Kelamin

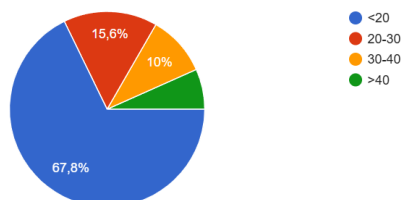
90 jawaban



Gambar 3. Berdasarkan Jenis Kelamin

Umur

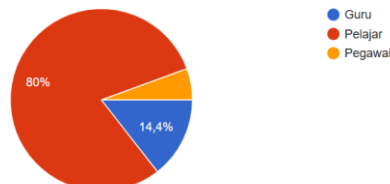
90 jawaban



Gambar 4. Berdasarkan Kelompok Umur

Status

90 jawaban



Gambar 5. Berdasarkan Status

Gambar 3 menunjukkan jumlah responden berdasarkan jenis kelamin yang dimana, Dari 90 responden, mayoritas adalah laki-laki dengan persentase sebesar 61,1%, sedangkan sisanya, sebesar 38,9%, adalah perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat lebih banyak partisipasi dari responden laki-laki dibandingkan perempuan dalam survei ini. Dari segi usia, 67,8% responden berada di bawah 20 tahun, diikuti oleh kelompok usia 20–30 tahun (15,6%), 30–40 tahun (10%), dan lebih dari 40 tahun (6,7%). Distribusi ini

menunjukkan bahwa responden didominasi oleh individu yang masih berada pada usia remaja, sesuai dengan profil siswa SMA. Berdasarkan status, sebagian besar responden adalah pelajar (80%), sedangkan guru mencakup 14,4% dan pegawai hanya 5,6%. Hal ini mencerminkan fokus survei pada komunitas sekolah, di mana pelajar mendominasi, dengan tambahan wawasan dari guru dan pegawai untuk melengkapi perspektif.

3.2 Analisis Hasil UEQ

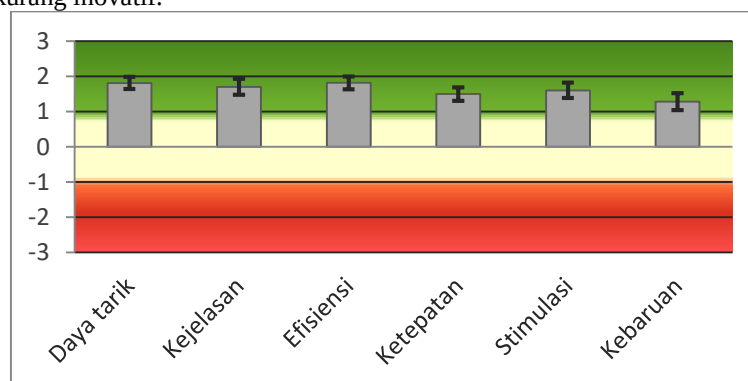
Data responden yang berjumlah 90 dapat diolah untuk mengetahui user experience Website Perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri berdasarkan 6 aspek utama yaitu daya tarik, kejelasan, efesiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.

Tabel 2. Nilai Rata-rata Aspek UEQ

Kategori	Nilai rata-rata	Aspek UEQ	Nilai rata-rata
Daya Tarik	1.81	Daya Tarik	1.809
		Kejelasan	1.703
Pragmatis	1.67	Efesiensi	1.814
		Ketepatan	1.494
Hedonis	1.44	Stimulasi	1.603
		Kebaruan	1.281

Dari tabel 2 didapatkan hasil analisis menggunakan skala UEQ (User Experience Questionnaire) menunjukkan skor rata-rata sebagai berikut:

1. Daya Tarik (1.809)
 - Daya Tarik, aspek ini mencerminkan kesan pertama pengguna terhadap website yang dinilai positif, menunjukkan daya tarik visual dan pengalaman yang menyenangkan.
2. Pragmatis (Kejelasan, Efesiensi, Ketepatan)
 - Kejelasan (1.703): Informasi dinilai cukup mudah dipahami dengan navigasi yang baik.
 - Efesiensi (1.814): Website dianggap efektif membantu pengguna menyelesaikan tugas.
 - Ketepatan (1.494): Skor ini mengindikasikan perlunya perbaikan dalam akurasi atau relevansi konten.
3. Hedonis (Stimulasi dan Kebaruan)
 - Stimulasi (1.603): Pengguna cukup terstimulasi secara emosional saat menggunakan website.
 - Kebaruan (1.281): Aspek ini mencatat skor terendah, menandakan fitur atau desain dianggap kurang inovatif.



Gambar 6. Grafik Nilai Skala UEQ

Nilai antara -0,8 hingga 0,8 mencerminkan evaluasi netral, sementara nilai di atas 0,8 menunjukkan evaluasi positif, dan di bawah -0,8 menunjukkan evaluasi negatif. Berdasarkan hasil rata-rata, website perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri memperoleh evaluasi yang cukup positif.

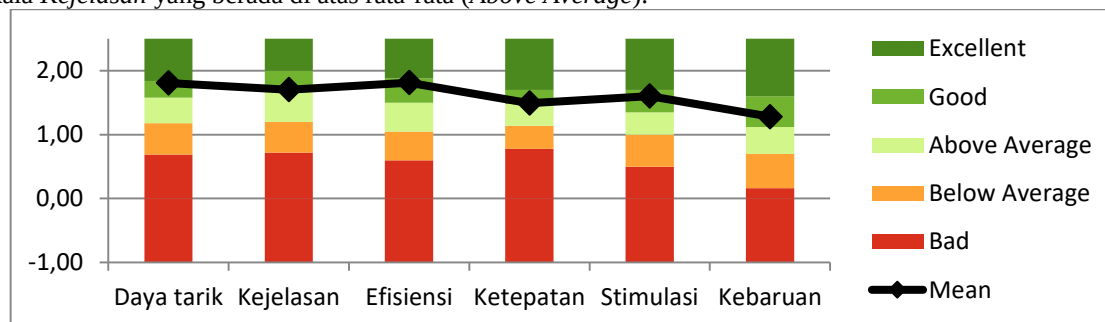
Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1.81	Good	10% of results better, 75% of results worse

Kejelasan	1.70	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1.81	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	1.49	Good	10% of results better, 75% of results worse
Stimulasi	1.60	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	1.28	Good	10% of results better, 75% of results worse

Pengujian UEQ menghasilkan rata-rata untuk enam skala utama yang dibandingkan dengan data acuan (benchmark):

1. Daya Tarik (1.81 - Good): Hanya 10% evaluasi lebih baik, menunjukkan daya tarik visual yang memuaskan pengguna.
2. Kejelasan (1.70 - Above Average): 25% evaluasi lebih baik, mencerminkan informasi dan navigasi yang cukup jelas dengan ruang untuk perbaikan.
3. Efisiensi (1.81 - Good): Posisi serupa dengan Daya Tarik, menunjukkan kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas.
4. Ketepatan (1.49 - Good): Menunjukkan konten cukup relevan dengan kebutuhan pengguna.
5. Stimulasi (1.60 - Good): Pengguna merasa cukup terstimulasi secara emosional, dengan hasil yang kompetitif.
6. Kebaruan (1.28 - Good): Skor terendah, menunjukkan kurangnya inovasi meskipun tetap dalam kategori positif.

Dari gambar 7, didapatkan visualisasi hasil bahwa mayoritas skala berada di Baik (Good), kecuali pada skala *Kejelasan* yang berada di atas rata-rata (*Above Average*).



Gambar 7. Grafik Evaluasi Benchmark

3.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis UEQ dan tanggapan pengguna, beberapa rekomendasi dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas website Perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri. Prioritas utama adalah memperbaiki aspek Kejelasan melalui perbaikan struktur navigasi, konsistensi tata letak, dan penyajian informasi. Penambahan panduan atau fitur bantuan dapat mempermudah pengguna dalam memahami fungsi website. Pembaruan desain visual juga diperlukan untuk menjaga daya tarik, seperti memperbarui tema warna dan menambahkan animasi ringan. Selain itu, optimasi teknis seperti peningkatan kecepatan akses halaman dan responsivitas di berbagai perangkat akan mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik. Untuk meningkatkan aspek Kebaruan, penambahan fitur interaktif seperti rekomendasi buku berbasis minat dan kalender kegiatan perpustakaan dapat membuat website lebih menarik dan relevan bagi pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi menggunakan skala UEQ terhadap website Perpustakaan Sutardji Calzoum Bachri SMA Islam Asshofa, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, website ini memiliki kualitas pengalaman pengguna yang cukup baik. Skor rata-rata untuk semua aspek berada dalam kategori "Good" atau "Above Average" dalam benchmark, dengan aspek Daya Tarik dan Efisiensi menonjol, mencapai skor rata-rata masing-masing 1.81. Aspek Kejelasan juga menunjukkan hasil yang positif dengan skor 1.70, mencerminkan bahwa navigasi dan informasi pada website sudah cukup jelas, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan agar lebih intuitif. Namun, aspek Kebaruan memperoleh nilai terendah (1.28), yang

mengindikasikan kurangnya inovasi atau fitur baru yang menarik bagi pengguna. Hal ini menjadi area yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut. Secara umum, website ini lebih unggul dalam aspek pragmatis, seperti Kejelasan, Efisiensi, dan Ketepatan, dibandingkan dengan aspek hedonis seperti Stimulasi dan Kebaruan, menunjukkan bahwa fungsionalitas dan kegunaan praktis lebih dominan dibandingkan dengan daya tarik emosional atau estetika.

REFERENSI

- [1] Y. Rahmanto, D. Alita, and A. D. Putra, "BERBASIS WEB PADA SMK NURUL HUDA PRINGSEWU," vol. 3, no. 2, 2022.
- [2] A. Rahman Simatupang, "Analisis Proses Pada Senayan Library Information Management System (SLIMS) Cendana Berbasis Data Flow Diagram (DFD) Di Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wicana Yogyakarta Syifaun Nafisah," *J. Ilmu Perpust. dan Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 1–15, 2020.
- [3] W. Harjono and K. J. Tute, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall," vol. 2, no. 1, pp. 47–51, 2022, doi: 10.54259/satesi.v2i1.773.
- [4] H. P. B. Zurna, F. Rini, and A. Pratama, "Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web," vol. 2, no. 1, pp. 5–10, 2022.
- [5] H. Y. Madawara, D. Manongga, and H. Hendry, "Evaluasi Ketergunaan Website Perpustakaan Universitas Kristen Satya Wacana Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 44–55, 2023, doi: 10.37792/jukanti.v6i2.933.
- [6] N. Oktarina, "MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN Oleh :," 2023.
- [7] S. Kasus, A. Interaktif, and B. Purba, "Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ," vol. 2, no. 2, pp. 56–62, 2015.
- [8] I. N. Saputra, W. Wijaya, P. P. Santika, I. Bagus, A. Indra, and I. N. Alit, "ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) PaTik BALI WITH THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD," vol. 8, no. 2, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202182763.
- [9] A. A. I. I. Paramitha, G. R. Dantes, and G. Indrawan, "The Evaluation of Web Based Academic Progress Information System Using Heuristic Evaluation and User Experience Questionnaire (UEQ)," *2018 Third Int. Conf. Informatics Comput.*, no. October, pp. 1–6, 2018, doi: 10.1109/IAC.2018.8780430.
- [10] A. W. Nugroho, "Analisis User Experience Pada Website Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Mahasiswa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 7, pp. 399–407, 2023.