

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan data terkait dengan judul penelitian. Kajian pustaka merupakan informasi yang diperoleh dari literatur-literatur yang terkait dengan topik penelitian. Dalam kajian pustaka, menyajikan teori yang mendukung topik penelitian, memberikan pemahaman terhadap permasalahan penelitian yang diajukan, dan menggambarkan metode yang sesuai untuk meneliti topik tersebut[7]. Penelitian ini melakukan kajian pustaka pada sepuluh jurnal yang terkait dengan judul dari penelitian ini. Dalam hal ini, terdapat sepuluh jurnal yang terdiri dari sembilan jurnal tingkat nasional dan satu jurnal tingkat internasional, dengan jurnal terkini yakni pada tahun 2023 dan jurnal yang terlama pada tahun 2019.

Sepuluh jurnal akan dijelaskan secara singkat menggunakan pendekatan kerangka 3C2S. Pendekatan ini mencakup perbandingan (*Compare*) untuk mencari kesamaan, kontras (*Contrast*) untuk mencari perbedaan, kritik (*Criticize*) untuk memberikan evaluasi, sintesis (*Synthesize*) untuk menghasilkan ide baru, dan ringkasan (*Summarize*) untuk menyajikan inti pokok informasi. Memahami kesamaan, perbedaan, dan kekurangan dari penelitian sebelumnya memungkinkan peneliti mengembangkan ide baru dan meningkatkan kualitas penelitian selanjutnya. Pendekatan ini juga mempermudah pemahaman isi sepuluh jurnal penelitian sebelumnya, membantu identifikasi informasi kunci yang relevan. Hasil ringkasan akan dimasukkan ke dalam tabel untuk merangkum informasi dari sepuluh jurnal sebelumnya, memudahkan pengumpulan data yang terstruktur. Penggunaan kerangka 3C2S dan tabel yang berisi referensi penelitian terdahulu menjadi kunci penting dalam menjalankan penelitian berkualitas. Tabel 2.1 menyajikan referensi sepuluh penelitian terdahulu yang digunakan.

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
1	Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler <i>Visiting</i> Jogja Menggunakan Metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> [4]	Penelitian ini melakukan evaluasi pengalaman pengguna dan menggunakan metode UEQ. Sama dengan penelitian yang dilakukan	Penelitian ini mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Seluler <i>Visiting</i> Jogja, sedangkan penelitian yang dilakukan mengevaluasi pengalaman pengguna pada <i>website</i> SMKN 1 Toraja Utara	Penelitian ini hanya memberikan penjelasan yang singkat pada bagian tinjauan pustaka	Penelitian yang dilakukan untuk evaluasi pengalaman pengguna sama seperti penelitian dengan tujuan penelitian untuk mengevaluasi	Hasil perhitungan <i>UEQ</i> menunjukkan aplikasi <i>Visiting</i> Jogja dalam kategori baik, dengan nilai keseluruhan tinggi. Penilaian terendah adalah pada <i>Novelty</i> (1,143) dan <i>Dependability</i> (1,428).Rekomendasi perbaikan fokus pada <i>Dependability</i>
2	Evaluasi <i>User Experience Platform</i> Video	Penelitian ini berfokus pada	Penelitian ini mengevaluasi	Penelitian ini tidak terdapat	Penelitian yang dilakukan untuk	Hasil perhitungan UEQ menunjukkan

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	<i>Communication dengan User Experience Questionnaire (UEQ)[8]</i>	<i>user experience. Sama seperti penelitian yang dilakukan</i>	pengalaman pengguna pada <i>Platform Video Communication</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan mengevaluasi pengalaman pengguna pada <i>website SMKN 1 Toraja Utara</i>	tujuan penelitian secara rinci	mengevaluasi pengalaman pengguna sama seperti penelitian ini agar selaras dengan tujuan penelitian	bahwa <i>Microsoft Teams</i> adalah pilihan yang lebih baik untuk digunakan dalam kegiatan video <i>conference</i> dan komunikasi bagi sivitas akademik di program studi SI di <i>STMIK Mikroskil Medan</i> .
3	Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi <i>TIX ID</i> Menggunakan Metode <i>User Experience Questionnaire</i> [9]	Melakukan penelitian dengan fokus pada pengalaman pengguna dan menggunakan	Penelitian ini melakukan analisis terhadap pengalaman pengguna, sedangkan	Penelitian ini tidak menyertakan rekomendasi yang dapat memperkuat	Penelitian yang dilakukan mengenai penerapan metode <i>User Experience</i>	Hasil menunjukkan aplikasi <i>TIX ID</i> memiliki konsistensi yang tinggi, dan diharapkan dapat

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ). Sama seperti penelitian yang dilakukan	penelitian yang dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna	kesimpulan dan memberikan arahan bagi pengembangan aplikasi <i>TIX ID</i> di masa depan	<i>Questionnaire</i> (UEQ) sama seperti penelitian agar selaras dengan penerapan metode penelitian	mempertahankan hasil tersebut
4	Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan <i>Post Study System Usability Questionnaire</i> (PSSUQ) Perpustakaan <i>Digital</i> Universitas Mikroskil[10]	Penelitian ini melakukan evaluasi pengalaman pengguna. Sama seperti penelitian yang dilakukan	Penelitian ini menggunakan metode PSSUQ, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode <i>User Experience</i>	Penelitian ini tidak ada pernyataan yang menjelaskan secara jelas mengapa evaluasi ini penting dan apa manfaatnya bagi pengembangan	Penelitian yang dilakukan mengenai evaluasi pengalaman pengguna sama seperti penelitian agar selaras dengan tujuan penelitian	Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan digital di Universitas mampu menyediakan informasi, antarmuka yang memuaskan, dan kepuasan bagi penggunanya. Secara keseluruhan,

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
			<i>Questionnaire (UEQ)</i>	perpustakaan Mikroskil	mengevaluasi pengalaman pengguna	tanggapan yang diberikan oleh responden terhadap perpustakaan digital tersebut bersifat positif.
5	Analisis Aplikasi Ditonton APP Dengan Metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> [11]	Penelitian ini menggunakan metode UEQ. Sama seperti penelitian yang dilakukan	Penelitian ini melakukan analisis pada aplikasi Ditonton APP, sedangkan penelitian yang dilakukan mengevaluasi pengalaman pengguna pada <i>website SMKN 1 Toraja Utara</i>	Penelitian ini tidak terdapat persamaan untuk melakukan perhitungan	Penelitian yang dilakukan mengenai penerapan metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) sama seperti penelitian agar selaras dengan penerapan	Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata Daya Tarik adalah 1,839, Kejelasan sebesar 2,125, Efisiensi mencapai 1,773, Ketepatan sebesar 1,703, Stimulasi mencapai 1,484, dan Kebaruan sebesar 1,469.

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
					metode penelitian	
6	Penerapan Metode <i>System Usability Scale</i> Dalam Mengevaluasi <i>User Experience</i> Aplikasi DANA[12]	Penelitian ini melakukan evaluasi <i>user experience</i> . Sama seperti penelitian yang dilakukan	Penelitian ini menggunakan metode <i>System Usability Scale</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Penelitian ini tidak melengkapi analisis yang lebih luas untuk mengidentifikasi permasalahan dalam aplikasi DANA, hanya menggunakan ulasan pengguna di App Store	Penelitian yang dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna sama seperti penelitian agar selaras dengan tujuan penelitian mengevaluasi pengalaman pengguna	Data menunjukkan bahwa aplikasi DANA mendapatkan nilai rata-rata <i>System Usability Scale</i> sekitar 62,38 dengan peringkat C. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, aplikasi DANA dapat dikategorikan sebagai baik, meskipun memiliki tingkat variasi yang dapat diterima pada kategori rendah.

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
7	Analisis Sistem Informasi <i>WEB LSP UAD</i> Menggunakan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> [13]	Melakukan penelitian menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> . Sama seperti penelitian yang dilakukan	Penelitian ini melakukan analisis pada sistem informasi <i>WEB LSP UAD</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada <i>website SMKN 1 Toraja Utara</i>	Penelitian ini tidak memberikan rekomendasi konkret yang dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi DANA	Penelitian yang dilakukan mengenai penerapan metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> sama seperti penelitian agar selaras dengan metode penelitian	Hasil analisis UEQ menunjukkan bahwa skala kejelasan mendapatkan nilai tinggi, sedangkan skala kebaruan masih di bawah skala lainnya.
8	Analisis <i>User Experience (UX)</i> Pada <i>Website Universitas Siperbangsa Karawang</i> Menggunakan	Penelitian ini berfokus pada <i>user experience</i> . Sama seperti	Penelitian ini menggunakan metode <i>System Usability Scale (SUS)</i> , sedangkan	Penelitian ini tidak memberikan penjelasan mengenai hasil	Penelitian yang dilakukan mengenai <i>user experience</i> sama seperti penelitian	Dari hasil evaluasi, disarankan untuk memperbaiki menu yang kosong tanpa konten serta

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	Metode <i>System Usability Scale (SUS)</i> [14]	penelitian yang dilakukan	penelitian yang dilakukan menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	pengujian yang telah dilakukan pada bagian kesimpulan	yang selaras dengan pembahasan user experience	melakukan pembaruan berkala pada informasi yang terdapat di <i>website</i> , seperti surat edaran.
9	Penerapan Metode <i>System Usability Scale (SUS)</i> Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis <i>Website</i> [15]	Penelitian ini memiliki tujuan yang sama untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Sama seperti penelitian yang dilakukan	Penelitian ini menggunakan metode <i>System Usability Scale (SUS)</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode <i>User Experience</i>	Penelitian ini tidak terdapat tujuan pada pendahuluan	Penelitian yang dilakukan mengenai pengalaman pengguna, sama seperti penelitian agar selaras dengan pembahasan tentang	Hasil dari pengujian menggunakan metode <i>SUS</i> menunjukkan bahwa perangkat lunak daftar hadir tersebut layak dan dapat diimplementasikan di Pondok Pesantren Miftahul Jannah

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
			<i>Questionnaire (UEQ)</i>		pengalaman pengguna	
10	Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> [16]	Melakukan penelitian menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> . Sama seperti penelitian yang dilakukan	Penelitian ini melakukan analisis pada sistem informasi eksekutif, sedangkan penelitian yang dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada <i>website SMKN 1 Toraja Utara</i>	Penelitian ini tidak menjelaskan secara rinci pada bagian hasil dan pembahasan	Penelitian yang dilakukan mengenai penerapan metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> sama seperti penelitian agar selaras dengan metode penelitian	Hasil pengujian menggunakan metode <i>UEQ</i> menunjukkan dua parameter dengan nilai <i>Above Average</i> , yaitu stimulasi dan kebaruan, dan disarankan untuk melakukan pengembangan <i>user interface</i> pada sistem informasi eksekutif

Pada penelitian [8], melakukan evaluasi *user experience* menggunakan metode UEQ. Berdasarkan analisis UEQ, bahwa *Microsoft Teams* merupakan opsi yang lebih optimal untuk diterapkan dalam kegiatan konferensi video dan komunikasi bagi anggota akademik yang terlibat dalam program studi Sistem Informasi di STMIK Mikroskil Medan. Penelitian ini berfokus pada evaluasi *user experience Microsoft Teams*, sedangkan pada penelitian yang dilakukan berfokus pada evaluasi *user experience* pada *website*.

Pada penelitian [4], melakukan evaluasi *user experience* pada aplikasi, sedangkan pada penelitian ini melakukan evaluasi pada *website*. Hasil perhitungan dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), bahwa aplikasi *Visiting Jogja* termasuk kategori baik. Penelitian ini mengevaluasi aplikasi Seluler *Visiting Jogja* dengan fokus pada kategori baik, sedangkan penelitian yang dilakukan mengevaluasi *website*. Diperoleh dua skala yang paling rendah, yaitu *Novelty* dengan nilai 1,143 dan *Despendability* yaitu 1,428.

Pada penelitian [9], memfokuskan pada penerapan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam menganalisis pengalaman pengguna aplikasi TIX ID, sedangkan penelitian yang dilakukan mengevaluasi *website*. Fokus pada analisis pengalaman pengguna aplikasi TIX ID dan menyoroti kesan positif dari responden. Hasil yang didapat setelah melakukan analisis *UEQ* yang dibagikan kepada 55 responden, bahwa responden memiliki kesan positif pada aplikasi *TIX ID*, yakni aplikasi menunjukkan positif *evaluation*.

Pada penelitian [10], melakukan penilaian pengalaman pengguna menggunakan metode *Post Study System Usability Quetionnaire* (*PSSUQ*). Penelitian ini menggunakan metode *PSSUQ* untuk menilai perpustakaan digital Universitas Mikroskil, sedangkan pada penelitian yang dilakukan menggunakan metode UEQ. Hasil yang didapat bahwa perpustakaan digital Universitas Mikroskil dapat memberikan informasi, tampilan, serta kepuasan.

Pada penelitian [11], melakukan evaluasi dengan menerapkan metode *User Experience Questionnaire* (*UEQ*). Penelitian ini mengevaluasi aplikasi *Ditonton APP* dengan menggunakan metode UEQ dan memberikan skor pada aspek Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Perbedaan

penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu penelitian ini mengevaluasi aplikasi, sedangkan penelitian yang dilakukan mengevaluasi *website*. Hasil skala Daya Tarik (*Attractiveness*) yaitu 1,839, skala Kejelasan (*Perspicuity*) yaitu 2,125, skala Efisiensi (*Efficiency*) yaitu 1,773, skala Ketepatan (*Dependability*) yaitu 1,703, skala Stimulasi (*Stimulation*) yaitu 1,484, skala Kebaruan (*Novelty*) yaitu 1,469.

Pada penelitian [12], melakukan evaluasi *user experience* melibatkan sampel dari kalangan masyarakat di Kota Palembang yang merupakan pengguna aplikasi DANA. Penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* untuk menilai pengalaman pengguna aplikasi DANA dengan melibatkan sampel masyarakat di Kota Palembang menggunakan SUS, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode UEQ. Hasil yang diperoleh aplikasi DANA mendapatkan skor *System Usability Scale* sebesar 62,38 dengan peringkat C, menunjukkan bahwa aplikasi tersebut termasuk dalam kategori baik.

Pada penelitian [13], melakukan analisis pada web LSP UAD dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Penelitian ini menganalisis sistem informasi web LSP UAD menggunakan metode UEQ dengan fokus pada skala Daya Tarik, Efisiensi, Kejelasan, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan, sedangkan pada penelitian yang dilakukan mengevaluasi *website*. Hasil didapatkan skala Daya Tarik dan Efisiensi memperoleh nilai Baik (*Good*), skala Kejelasan, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan memperoleh nilai diatas rata-rata (*Above Average*).

Pada penelitian [14], melakukan analisis *user experience* pada *website* Universitas Siperbangsa Karawang dengan metode *System Usability Scale (SUS)* menggunakan kuesioner SUS yang memuat 10 pertanyaan, sedangkan pada penelitian yang dilakukan menggunakan metode UEQ. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu rekomendasi untuk melakukan perbaikan pada bagian menu yang kosong tanpa konten dan melakukan pembaruan secara berkala pada informasi yang terdapat di *website*, seperti surat edaran.

Pada penelitian [15], melakukan analisis pengalaman pengguna dengan menerapkan metode *System Usability Scale (SUS)*, sedangkan pada penelitian yang

dilakukan menerapkan metode UEQ. Hasil yang didapatkan untuk resopenden guru nilai *SUS* sebesar 79,54, sedangkan untuk responden siswa didapatkan hasil sebesar 79,33, menunjukkan bahwa perangkat lunak daftar hadir berbasis *website* layak untuk diterapkan di Pondok Pesantren Miftahul Jannah.

Pada penelitian [16], melakukan analisis pada Sistem Informasi Eksekutif (SIE) dengan menerapkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), sedangkan pada penelitian yang dilakukan mengevaluasi *website* SMKN 1 Toraja Utara. Hasil yang didapatkan setelah melakukan pengujian dengan metode UEQ, diperoleh Daya Tarik, Kejelasan, dan Ketepatan mendapatkan nilai *Good*, Efisiensi mendapatkan nilai *Excellent*, serta dua parameter lainnya yaitu Stimulasi dan Kebaruan mendapatkan nilai *Above Average*, sehingga perlu adanya pengembangan pada parameter Stimulasi dan pembaharuan pada sistem informasi pada aspek *user interface*.

Kajian literatur dilakukan untuk memperoleh informasi tambahan serta landasan teoritis yang akan dijadikan dasar penelitian ini. Hasil dari kajian literatur terhadap sejumlah jurnal, seperti yang tercantum dalam Tabel 2.1, menunjukkan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut mencakup objek penelitian dan metode yang diterapkan. Namun, beberapa jurnal memiliki tujuan dan metode penelitian yang mirip dengan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam evaluasi dan peningkatan kualitas layanan yang disediakan oleh *website* SMKN 1 Toraja Utara.

## **2.2 Dasar Teori**

Pada bagian ini, akan dibahas dasar teori yang relevan dengan topik penelitian. Dasar teori ini dapat bersumber dari kajian literatur atau penelitian sebelumnya. Dasar teori dapat berasal dari literatur atau penelitian sebelumnya. Beberapa dasar teori yang dijadikan referensi dalam penelitian ini meliputi:

### 2.2.1 Definisi Evaluasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), evaluasi dapat didefinisikan sebagai penilaian. Evaluasi sebagai suatu proses sistematis yang mencakup perencanaan, perolehan, penyajian, dan penggunaan data informasi[17]. Evaluasi merupakan proses interpretasi yang menggunakan data kuantitatif sebagai dasar, dimana data kuantitatif diperoleh melalui pengukuran[18]. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan kriteria-kriteria tertentu sebagai acuan dalam melakukan penilaian[19].

### 2.2.2 Website

*Website* merupakan rangkaian halaman web yang saling terkait dan terhubung satu sama lain. Sebuah *website* terdiri dari berbagai halaman, halaman-halaman dalam *website* ini biasanya memiliki keterkaitan dan saling mengacu satu sama lain[20]. *Website* menggunakan protokol transfer hiperteks (HTTP) mengirim dan menerima data. *Website* dapat diakses menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*[21]. *Website* dapat berfungsi sebagai media komunikasi, platform *e-commerce*, sumber hiburan, forum diskusi, dan sebagai tempat untuk berbagi konten atau informasi secara interaktif [22].

Bersamaan dengan kemajuan pesat dalam teknologi informasi, perkembangan *website* juga mengalami peningkatan yang signifikan. Jenis-jenis *website* berdasarkan sifat atau stylenya menjadi dua, yaitu [23]:

- a. *Website* Dinamis adalah jenis *website* yang kontennya terus berubah secara berkala. *Website* ini menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP, ASP, NET, dan menggunakan *database* MySQL atau MS SQL. Contohnya adalah *website* seperti [www.artikel.com](http://www.artikel.com), [www.arsipdosen.com](http://www.arsipdosen.com), [www.detik.com](http://www.detik.com), dan lain-lain.
- b. *Website* Statis adalah jenis *website* yang halamannya tidak berubah secara otomatis. Artinya, untuk melakukan perubahan pada halaman-halaman tersebut, diperlukan pengeditan manual terhadap kode-kode yang membentuk struktur *website* tersebut[24].

### 2.2.3 *User Experience (UX)*

*User Experience (UX)* merujuk pada kesan yang dirasakan oleh pengguna saat mereka menggunakan suatu produk atau perangkat lunak [25]. *User Experience (UX)* menggambarkan interaksi antara pengguna dengan suatu produk, yang mencakup faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, kesederhanaan, pemahaman, serta efektivitas dan efisiensi produk. *UX* juga mencakup pengukuran tingkat kenyamanan dan kepuasan seseorang dalam menggunakan produk, sistem, atau layanan tersebut[26]. Ada 4 elemen *user experience*, yaitu[27]:

- a) *Branding* adalah elemen yang mencakup semua aspek terkait dengan desain dan estetika yang ada di sebuah situs. Ini mencakup penggunaan desain, tampilan, dan elemen visual lainnya yang mempengaruhi kesan dan identitas situs tersebut.
- b) *Usability* adalah elemen yang memberikan penjelasan secara umum tentang seberapa mudah pengguna dapat menggunakan fitur dan komponen yang ada di dalam situs.
- c) *Functionality* adalah elemen yang menjelaskan secara mendetail tentang teknik dan proses yang digunakan dalam sistem kerja suatu situs. Ini melibatkan semua langkah-langkah, fitur, dan fungsi yang terkait dalam menjalankan operasionalitas situs tersebut.
- d) *Content* adalah elemen yang difokuskan pada semua konten dan fitur yang terdapat di dalam situs. Hal ini mencakup teks, gambar, multimedia, dan cara struktur serta susunannya diatur.

### 2.2.4 *User Experience Questionnaire (UEQ)*

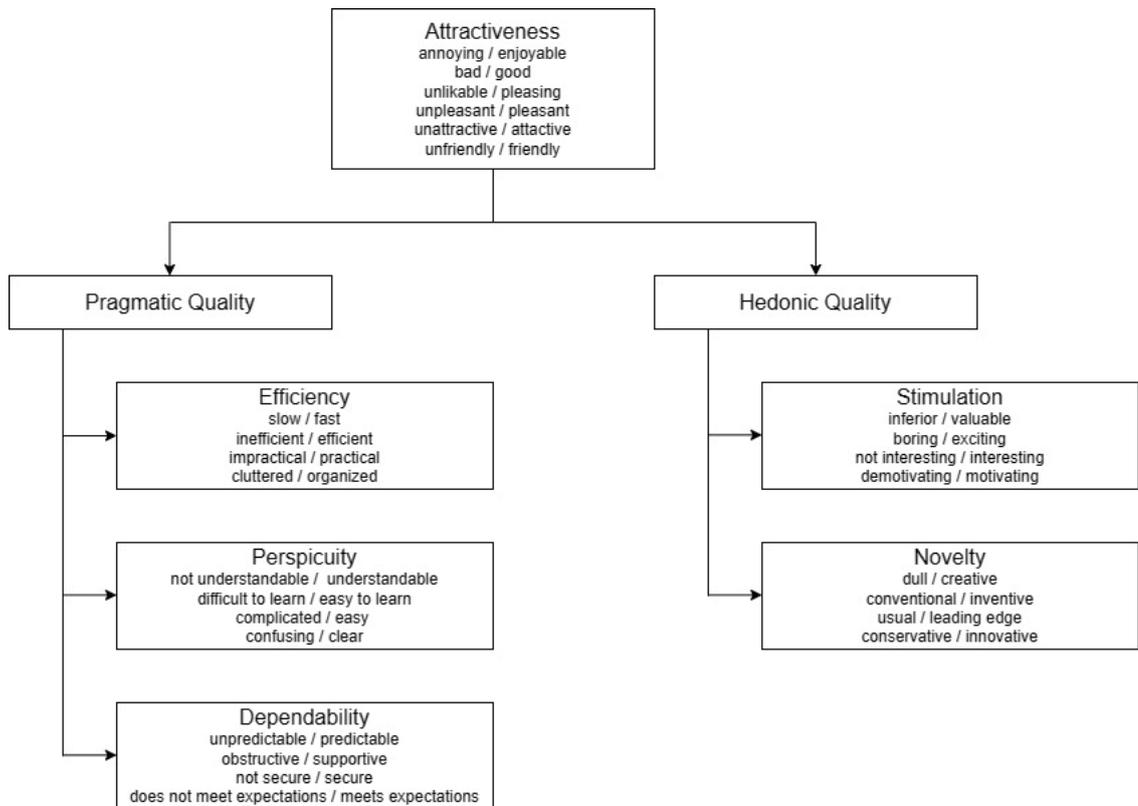
*User experience* dapat dievaluasi menggunakan metode UEQ. *User Experience Questionnaire (UEQ)* adalah sebuah metode pengukuran yang digunakan untuk menghitung nilai dari pengalaman pengguna (*UX*) secara cepat dan efisien dalam bentuk kuesioner. UEQ sebagai sebuah kuesioner yang memberikan pengukuran yang komprehensif dan menyeluruh terhadap suatu objek

secara keseluruhan. Penilaian terhadap pengalaman pengguna dapat dilakukan secara efektif dengan menggunakan UEQ[5].

Tujuan utama penerapan UEQ adalah untuk memungkinkan pengukuran sedara langsung dan efisien terhadap pengalaman pengguna dari suatu produk[28]. UEQ juga digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap kualitas pengalaman pengguna pada suatu produk dan mengenali area yang perlu ditingkatkan[27]. UEQ memiliki 6 skala pengukuran yang terdiri dari 26 item pertanyaan, yaitu[29]:

1. *Stimulation* (stimulasi): menunjukkan ketertarikan dan motivasi pengguna dalam menggunakan produk.
2. *Dependability* (ketepatan): mencerminkan kemampuan pengguna untuk mengendalikan produk dan mengandalkannya.
3. *Perspicuity* (kejelasan): berkaitan dengan kemudahan pengguna dalam memahami sebuah produk.
4. *Attractiveness* (daya tarik): adalah kesan keseluruhan yang ditimbulkan oleh sebuah produk.
5. *Efficiency* (efisiensi): menggambarkan penggunaan produk dengan cepat dan efisien.
6. *Novelty* (kebaruan): mencerminkan inovasi dan kreativitas sebuah produk.

Enam skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek, yaitu *attractiveness*, *pragmatic quality*, *hedonic quality*. Aspek *attractiveness* dalam UEQ merujuk pada sejauh mana suatu produk menarik perhatian pengguna. Aspek *pragmatic quality* berkaitan dengan manfaat yang dirasakan, efisiensi, dan kemudahan penggunaan. Kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), dan keandalan (*dependability*) termasuk dalam aspek *pragmatic quality*. Aspek *hedonic quality* berkaitan dengan perasaan pengguna yang melibatkan stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*)[30].



Gambar 2. 1 Asumsi Struktur Skala UEQ [31]

Kuesioner UEQ terdiri dari 26 pertanyaan yang diberikan kepada pengguna menggunakan pengukuran *semantic differential*. Setiap pertanyaan terdiri dari dua item yang berpasangan, mewakili atribut dengan makna yang berlawanan yang digunakan untuk mendeskripsikan produk[32].

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi						
cepat	<input type="radio"/>	lambat						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung						
baik	<input type="radio"/>	buruk						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif						

Gambar 2. 2 UEQ Versi Bahasa Indonesia [32]

### 2.2.5 Figma

Figma merupakan alat desain untuk menciptakan antarmuka aplikasi seluler, desktop, situs web, dan berbagai *platform* lainnya. Aplikasi ini dapat diakses melalui sistem operasi Windows, Linux, atau MacOS dengan koneksi internet. Figma digunakan oleh para profesional di bidang *UI/UX*, desain web, dan bidang serupa[33]. Keunggulan Figma terletak pada kemampuannya memfasilitasi kolaborasi antar desainer pada satu dokumen, memungkinkan kerja tim dengan memberikan fitur komentar, saran, dan kemampuan untuk melakukan perubahan pada desain yang sedang dikerjakan[34].

### 2.2.6 UEQ Data Analysis Tool

UEQ *Data Analysis Tool* adalah sebuah perangkat analisis data berbasis *Excel*, dirancang khusus untuk memudahkan proses analisis dan pengolahan data

dari kuesioner UEQ. Alat ini dikembangkan oleh Dr. Martin Schrepp dengan tujuan untuk memberikan solusi yang efisien dalam menganalisis data UEQ[35]. Alat ini dapat diunduh pada <https://www.ueq-online.org/>. Alat ini dapat memudahkan peneliti mengimpor data kuesioner UEQ yang telah dikumpulkan ke dalam lembar kerja *Excel* yang telah disediakan. Alat ini secara otomatis akan menganalisis dan mengolah data, menghasilkan hasil statistik yang relevan, dan menginterpretasikan hasil dari kuesioner UEQ. *UEQ Data Analysis Tool* juga menyediakan berbagai grafik yang membantu dalam memahami dan menggambarkan hasil penelitian.