

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Sebelumnya

Penggunaan *Website* sudah banyak digunakan dibidang pendidikan pada era sekarang. Pada penelitian ini peneliti membuat kajian studi *literature* terhadap beberapa jurnal penelitian. Jurnal yang digunakan sebagai kajian berkaitan dengan topik yang sedang diteliti dalam penelitian yaitu penerapan Metode *User centered design* dalam perancangan *Front-end* Peminjaman Laboratorium berbasis *website*.

Penelitian ini tentang **Penerapan Metode *User centered design* dalam Menganalisis *User interface* pada *Website* Universitas Sriwijaya**. Peneliti ini berfokus pada komitmen bahwa proyek berpusat pada pengguna atau *User*. Identifikasi pengguna terhadap kondisi penggunaan produk yang dalam penelitian ini berupa *Website*. Spesifikasi kebutuhan baik dari kebutuhan pengguna ataupun kebutuhan organisasi. Memberikan solusi dari produk yang sedang dianalisis dengan merancang *design*. Evaluasi *design* pada penelitian ini untuk menentukan bahwa *design* sudah sesuai dengan pengguna atau *User* [9]. Kelebihan dari Penelitian ini berpusat pada *User*, karena mempunyai spesifikasi kebutuhan yang mudah didapatkan. Sedangkan kekurangan dari penelitian ini penggunaan kuisioner tertutup belum maksimal pada data yang diambil, karena 30 orang untuk studi kasus *Website* universitas itu masih kurang.

Disimpulkan bahwa *Website* Universitas Sriwijaya masih dapat ditingkatkan. Hal ini dibuktikan dengan kepuasan sebesar 43,8% yang merasa puas, 33,2% yang bingung/masih merasa puas, dan 23,2% yang tidak puas. Dari persentase ini terlihat bahwa kepuasan masih dibawah 50%, sehingga masih rendah. Analisa data dapat memberikan saran berdasarkan analisis

kebutuhan yang dilakukan perusahaan/instansi. Perlu adanya peningkatan pengawasan dan pengendalian kualitas produk terus menerus, terutama dalam hal antarmuka, aksesibilitas dan kegunaan.

Penelitian tentang **Desain Interaksi Sistem Manajemen Event Organizer Menggunakan metode User centered design (UCD)**. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi yang baik dan memahami kebutuhan pengguna. Rancang pengalaman pengguna yang baik dan libatkan pengguna potensial sehingga aplikasi dapat memperbaiki masalah dan mencapai tujuan pengguna. Perancangan interaksi sistem *event management* ini dilakukan dengan menerapkan pendekatan *User-Centered Design (UCD)*, yang artinya perancangan interaksi sistem ini akan menciptakan *User experience* yang baik untuk digunakan, efektif dan sesuai dengan keinginan calon potensial, pengguna potensial dan penyedia layanan acara [11]. Kelebihan dari aplikasi ini karena untuk membuat aplikasi yang baik dan memahami kebutuhan pengguna, diperlukan perancangan *User experience* yang baik dan melibatkan calon pengguna agar aplikasi maksimal. Sedangkan kekurangan *User Centered Desain* disini adalah kurang maksimal digunakannya karena dalam event sendiri kebutuhan berbeda-beda. Rancang pengalaman pengguna yang baik dan libatkan pengguna potensial sehingga aplikasi dapat memperbaiki masalah dan mencapai tujuan pengguna.

Penelitian tentang **Penerapan USER CENTERED DESIGN (UCD) Untuk Sistem Informasi Perijinan Pada PT. Alfa Goldland Realty Tangerang Selatan**. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengatasi masalah pengguna tidak dapat menggunakan sistem dan berharap pengguna hanya dapat mengetahui pengoperasian sistem dalam satu kali penggunaan. *Website* yang dibuat akan fokus pada pengguna yaitu konsumen (pemohon) dan bagian layanan dimana konsumen dapat mengajukan permohonan lisensi melalui *Website* yang dapat diakses dari rumahnya, memenuhi permintaan, menyampaikan gambaran renovasi yang diinginkan. Selain itu, konsumen juga dapat melacak perkembangan status pendaftaran agar prosesnya lebih

efisien dan efektif, baik dari sisi konsumen maupun kantor manajemen [10]. Aplikasi ini mempunyai kelebihan yaitu hasil pengambilan data sesuai dengan rencana yang dirancang di depan sesuai dengan tujuan penelitian. Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini hasil desain yang harus selesai terlebih dahulu dan tidak bisa kembali ke proses sebelumnya.

Membangun sistem perizinan yang lebih baik, dengan perancangan sistem informasi perizinan berbasis *webite* menggunakan metode *UCD (User Centered Design)* didapatkan hasil sebagai berikut: Berdasarkan pendekatan *UCD (User Centered Design)* didapatkan solusi. Sistem aplikasi perizinan *online* melalui *Website* untuk mengurangi kemacetan dan antrian selama proses aplikasi *online*. Desain *website* yang berpusat pada pengguna yang menyediakan fungsionalitas unggah gambar untuk pengiriman perbaikan, memudahkan pelamar untuk menyiapkan desain dan memfasilitasi layanan dari waktu ke waktu untuk melihat tinjau saran untuk perbaikan. Departemen layanan dapat dengan mudah menghasilkan laporan berdasarkan data pengajuan izin yang disimpan dalam *database* untuk membuat proses pelaporan lebih efisien. Ada transparansi antara layanan purna jual dan penggugat yang dapat dipantau melalui situs *website* untuk menghindari aspek penipuan dalam pelaksanaan lapangan.

Penelitian Tentang **Pengembangan *Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)***. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan siswa, guru dan masyarakat dalam mencari informasi. Perlu pengembangan untuk meningkatkan pelayanan kepada pengunjung fokus pada antarmuka pengguna atau *UX* untuk membuat desain *website* lebih indah dan lebih baik. Kepuasan pengguna situs dengan kesenangan dan kegunaan yang diberikan dalam interaksi kalangan pengguna *Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta*. Komunikasi digunakan antara aplikasi data umum melalui *website service API* [12]. Kelebihan aplikasi ini adalah dalam hasil kepuasan dalam *survey* sudah disimpulkan bahwa penelitian mempunyai dampak yang baik untuk pengguna.

Karena penggunaan *User centered design* yang tepat menghasilkan hasil yang baik dalam penelitian evaluasi pengujian *User Experience Questionnaire* mendapatkan evaluasi positif. Sedangkan kekurangan dari penelitian ini penelitian ini seharusnya dalam pengujian *SUS* akan mendapatkan hasil yang berdasarkan prosedur pengujian *SUS* maka skor tersebut masuk dalam kategori *acceptable* dengan *grade scale* B dan *adjective ratings excellent* maksimal jika sewaktu pengujian.

Penelitian tentang **Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Berbasis Web Pada Jurusan Teknik Elektro Universitas Udayana**. Penelitian ini mengenai Sistem Informasi Manajemen (SIM), bertujuan membantu aktivitas pengelolaan laboratorium Jurusan Teknik Elektro. Aplikasi sistem warta manajemen laboratorium ini berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)*. Sistem warta manajemen laboratorium berbasis *website* ini dibagi sebagai 2 pelaksanaan yaitu *back-end & front-end*. Aplikasi *back-end* berfungsi spesifik buat melakukan manajemen laboratorium sinkron hak akses berdasarkan *User*. Data yg sudah dimasukan akan tersimpan dalam *database MySQL*. Data yg tersimpan akan terpublikasi dalam pelaksanaan *front-end*. Dengan pengujian *blackbox* dihasilkan output bahwa secara fungsional pelaksanaan ini bisa berjalan dengan baik [5]. Kelebihan penelitian ini adalah penerapan *User centered design* untuk satu lingkup organisasi dirasa cukup tepat karena melihat hasil dari penelitian. Sedangkan kekurangan dari penelitian ini adalah Saat penentuan *Use case diagram* Sistem Informasi Perijinan disitu ada dari pihak admin agar interaksi dan kebutuhan admin dan *User* dapat dibedakan dengan jelas.

Tabel 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian	Judul	Metode Analisis	Hasil Analisis
Khasanah, I. U., Fachry, M., Adriani, N. S., Defiani, N., Saputra, Y., & Ibrahim, A. (2018)	Penerapan Metode <i>User centered design</i> dalam Menganalisis <i>User interface</i> pada <i>Website</i> Universitas Sriwijaya [9].	<i>User centered design (UCD)</i>	Penelitian ini berpusat pada pengguna atau <i>User</i> . Identifikasi pengguna terhadap kondisi penggunaan produk yang dalam penelitian ini berupa <i>Website</i> . Spesifikasi kebutuhan baik dari kebutuhan pengguna ataupun kebutuhan organisasi. Memberikan solusi dari produk yang sedang dianalisis dengan merancang <i>design</i> . Evaluasi <i>design</i> pada penelitian ini untuk menentukan bahwa <i>design</i> sudah sesuai dengan pengguna atau <i>User</i> .
Husein, G. K. (2019).	Desain Interaksi Sistem Manajemen Event Organizer Menggunakan metode <i>UCD</i>	<i>USER CENTERED DESIGN (UCD)</i>	Penelitian dan pembuatan desain interaksi pada penelitian, terdapat beberapa kesimpulan yang bisa diambil. Perancangan desain interaksi sistem manajemen <i>event organizer</i> bisa digunakan untuk mempermudah para penyedia jasa untuk memasarkan jasa mereka serta memudahkan para pencari jasa untuk mencari penyedia jasa ketika ingin membuat sebuah acara. Pencari jasa bisa dengan nyaman memilih dan membandingkan antara penyedia jasa sehingga bisa meningkatkan

Penelitian	Judul	Metode Analisis	Hasil Analisis
			kepuasan bagi pencari jasa. Terdapat sarana untuk penyedia jasa untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam mengelola maupun membuat sebuah acara.
Kedeo, A. A., Suyadnya, I. M. A., & Mertasana, P. A. (2015)	Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Berbasis <i>Website</i> Pada Jurusan Teknik Elektro Universitas Udayana	<i>Waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini, Aplikasi sistem informasi manajemen laboratorium berbasis <i>website</i> dapat memudahkan manajemen data pada laboratorium Jurusan Teknik Elektro menjadi terkomputerisasi dan terstruktur didalam sebuah <i>database</i> . Seluruh pengelolaan data laboratorium terfokus dilakukan pada aplikasi <i>backend</i> . Aplikasi <i>front-end</i> sistem dikhususkan untuk menampilkan informasi yang telah tersimpan pada <i>database</i> . Berdasarkan pengujian <i>blackbox</i> secara fungsional sistem berjalan dengan baik. Harus adanya pengembangan terkait spesifikasi.

Penelitian	Judul	Metode Analisis	Hasil Analisis
Prawastiyo, C. A., & Hermawan, I. (2020).	Pengembangan <i>Front-End Website</i> Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode <i>UCD (User Centered Design)</i>	<i>USER CENTERED DESIGN (UCD)</i>	Penelitian ini memuat informasi. Perlu pengembangan untuk meningkatkan pelayanan kepada pengunjung fokus pada antarmuka pengguna atau <i>UX</i> untuk membuat desain <i>website</i> lebih indah dan lebih baik kepuasan pengguna situs dengan kesenangan dan kegunaan yang diberikan dalam interaksi kalangan pengguna <i>Website</i> Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta. Pada penelitian ini diperoleh hasil penilaian skor <i>SUS</i> yaitu sebesar 83, berdasarkan prosedur pengujian <i>SUS</i> maka skor tersebut masuk dalam kategori <i>acceptable</i> dengan <i>grade scale B</i> dan <i>adjective ratings excellent</i> . Hasil evaluasi pengujian <i>User experience questionnaire</i> mendapatkan evaluasi positif dengan nilai 1,86 untuk <i>attractiveness</i> (daya tarik), 1,81 untuk <i>pragmatic quality</i> (kualitas pragmatis) dan 1,47 untuk <i>hedonic quality</i> (kualitas hedonis).

Penelitian	Judul	Metode Analisis	Hasil Analisis
Grizelda, I., & Septiani, W. D. (2020)	Penerapan <i>USER CENTERED DESIGN (UCD)</i> Untuk Sistem Informasi Perijinan Pada PT. Alfa Goldland Realty Tangerang Selatan	<i>USER CENTERED DESIGN (UCD)</i>	Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada Perseroan terbatas Alfa Goldland Realty dengan adanya perancangan sistem informasi perijinan berbasis <i>website</i> dengan metode <i>UCD</i> ini mendapatkan hasil, meminimalisir kepadatan yang terjadi pada kepadatan antrian pada proses pengajuan. Mempermudah pengguna dalam mengunggah data yang harus berbentuk file. Untuk bagian pelayanan dimudahkan karena Laporan dapat langsung dicetak dan tidak perlu memasukkan manual menjadikan lebih efisien. Adanya transparansi dalam pelayanan dan pemohon yang dapat dipantau melalui <i>Website</i> .

## 2.2 Dasar Teori

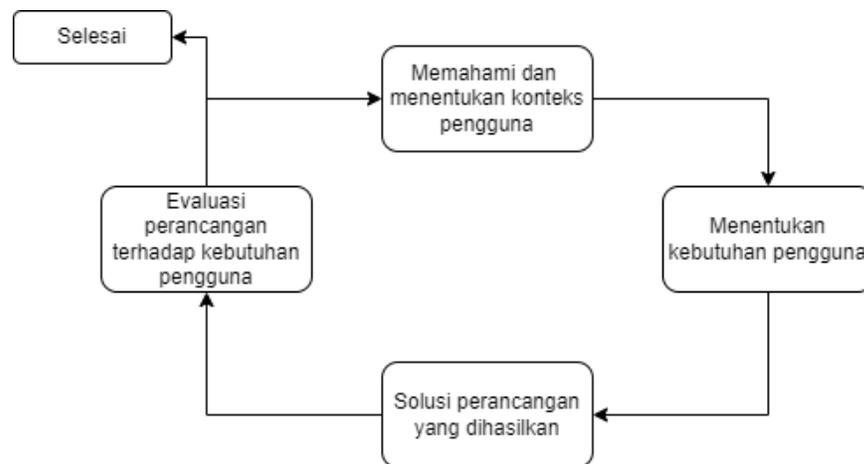
### 2.2.1 Laboratorium

Laboratorium merupakan sumber belajar yang efektif untuk mencapai kemampuan yang diharapkan. Laboratorium perlu dikelola dengan baik dan digunakan untuk efisiensi dan efektivitas [4]. Tidak peduli seberapa bagus dan lengkap laboratorium, pengelolaan laboratorium akan efisien jika didukung oleh manajemen yang tepat [1].

### 2.2.2 Website

*Website* merupakan media distribusi informasi terintegrasi yang didistribusikan melalui internet, sehingga siapapun dapat dengan mudah mengaksesnya dari mana saja [13]. *Website* memiliki peranan besar untuk mendukung kemajuan semua perusahaan atau instansi pendidikan [9]. Dalam tolak ukur sebuah website yang baik, salah satunya dapat dilihat dari sebuah *UI (User Interface)* yang baik dan memiliki kemudahan bagi penggunanya [14].

### 2.2.3 User Centered Design



**Gambar 2.1** Alur *User centered design (UCD)*

Pada Gambar 2.1 di atas mengenai alur Metode *User centered design* dapat dijelaskan bahwa proses disini memahami dan menentukan konteks

pengguna, menentukan kebutuhan pengguna, mendapatkan solusi perancangan, evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna jika sudah masih ada kekurangan ada hal yang harus diperbaiki bisa kembali ke tahap yang akan diperbaiki atau ditambah jika tidak maka proses tersebut dianggap telah selesai. *User centered design (UCD)* merupakan metode pembangunan desain sistem yang menggunakan pengguna sebagai filosofi pembuatan desain [12]. Dengan proses tertuju pada *User* maka proses desain *interface* (antarmuka) yang fokus terhadap tujuan kegunaan aplikasi, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja dalam desain.

#### **2.2.4 Front-End**

*Front-End* adalah antarmuka atau tampilan yang akan diperlihatkan langsung ke pengguna *Website*, oleh karena itu pengalaman dan interaksi pengguna menjadi daya ukur. *Front-end* juga merupakan tampilan penting untuk dinilai secara langsung oleh pengguna. *Front-end* dibuat dengan beberapa unsur yaitu *HTML*, *CSS*, dan *Java Script* [14].

#### **2.2.5 HTML**

*HTML (HyperText Markup Language)* adalah standar bahasa pemrograman yang digunakan sebagai dasar untuk membuat sebuah tampilan didalam *website*. Dalam penggunaannya sebuah *HTML* akan disimpan dengan format *.HTML* (Dot *HTML*) [14].

#### **2.2.6 Java Script**

*Java scrip* merupakan bahasa dinamis, mengartikan bahwa *Java Script* yang dapat berubah dari tipe satu ke tipe lain sesuai kebutuhan. *Java Script* mendukung banyak sintak. *Java script* juga merupakan pemrograman sisi klien yang akan dijalankan oleh *browser* dari pengunjung, dan program *Java Script* biasa ditanamkan didalam halaman *website* [15].

### 2.2.7 CSS

Karena sifat "*Style Sheet Language*" *CSS*, *CSS (Cascading Style Sheets)* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat desain *website*. Bahasa *HTML CSS* memiliki penanda berupa ID dan kelas menambah ke awal *HTML*. Anda tidak hanya dapat menggunakan penanda, tetapi Anda juga dapat menggunakan *CSS* untuk menulis langsung menambah ke awal *HTML* apa pun [16]. Anda juga dapat menggunakan *Style-attributes*. *CSS* dapat mengubah keseluruhan tampilan dan nuansa halaman *website*, mulai dari warna latar belakang, *font*, ukuran *font*, warna *font*, ukuran *layout*, dan warna elemen. *CSS* dapat dimodifikasi untuk merespons. Ada banyak menggunakan bahasa pemrograman *CSS* untuk mempercantik presentasi disitus *website* [14].

### 2.2.8 Bootstrap

*Bootstrap* adalah paket siap pakai untuk membangun tampilan dan nuansa situs *Website* [17]. Biasanya, *Bootstrap* adalah pola desain *website* dengan fungsionalitas ekstra. *Bootstrap* dibuat untuk menyederhanakan proses desain *website* untuk berbagai tingkat pengguna, dari pemula hingga berpengalaman. Dengan hanya pengetahuan dasar tentang *HTML* dan *CSS* Anda siap untuk menggunakan *Bootstrap* [16].

### 2.2.9 Visual Studio Code

*Visual Studio Code* merupakan aplikasi *editor* untuk *runing* atau melakukan *debugging* kode yang menghasilkan sebuah *Website* atau aplikasi. Dibuat untuk dengan *built-in* dukungan untuk *Java Script*, naskah dan *Node.js* dan memiliki *array* dengan ekstensi yang ada untuk Bahasa pemrograman lainnya. Aplikasi editor ini dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *macOS*, *Linux* dan *Windows* [18].

### 2.2.10 *User Exsperience Questionnaire (UEQ)*

*User experience Questionnaire (UEQ)* merupakan alat pengujian data menggunakan kuesioner yang dapat digunakan untuk pengujian pada *User Experience (UX)* [19]. Metode *User Exsperience Questionnaire (UEQ)* ini nantinya dalam penelitian digunakan dalam tahap pengujian tampilan antarmuka (*Front-end*)[20].

Dengan *User experience* apakah sudah nyaman untuk digunakan. Kuisisioner yang terdapat pada *UEQ* memiliki 6 skala [21]. Dari skala tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. *Attractiveness* (Daya tarik)

*Attractiveness* merupakan kesan keseluruhan dari sebuah produk. Atau biasanya disebut daya tarik.

2. *Efficiency* (Efisiensi)

*Efficiency* merupakan kesan pengguna dalam menuliskan hasil dari penilaian dari hasil

3. *Perspiciuity* (Kejelasan)

*Perspiciuity* merupakan kesan pengguna mudah mengenal sebuah produk.

4. *Dependability* (Ketepatan)

*Dependability* merupakan kesan pengguna bisa mengendalikan produk.

5. *Stimulation* (Stimulasi)

*Stimulation* merupakan kesan pengguna tertarik dan termotivasi dalam menggunakan produk.

6. *Novelty* (Kebaruan)

*Novelty* merupakan kesan berupa apakah produk yang ada memiliki sifat inovatif dan kreatif dan apakah menarik perhatian untuk pengguna dalam menggunakan produk tersebut.

**Tabel 2.2 Penilaian UEQ [22]**

Tabel 2.2 dibawah ini standar penilaian *UEQ* mewakili 6 aspek User Exsperience Questionnaire(*UEQ*).

	<i>Attractiveness</i>	<i>Perspiciuity</i>	<i>Efficiency</i>	<i>Dependability</i>	<i>Stimulation</i>	<i>Novelty</i>
<i>Excellent</i>	$\geq 1.86$	$\geq 2.03$	$\geq 1.90$	$\geq 1.70$	$\geq 1.70$	$\geq 1.61$
<i>Good</i>	$\geq 1.60$	$\geq 1.77$	$\geq 1.50$	$\geq 1.47$	$\geq 1.31$	$\geq 1.05$
<i>Above Avarage</i>	$\geq 1.19$	$\geq 1.25$	$\geq 1.06$	$\geq 1.15$	$\geq 1.01$	$\geq 0.75$
<i>Below Avarage</i>	$\geq 0.7$	$\geq 0.75$	$\geq 0.60$	$\geq 0.78$	$\geq 0.5$	$\geq 0.25$
<i>Bad</i>	$< 0.7$	$< 0.75$	$< 0.60$	$< 0.78$	$< 0.5$	$< 0.25$

Pada Table 2.2 penilaian Kuisisioner *UEQ* digambarkan dari 6 skala yang ada dalam kuesioner. yang pertama ada penilaian dari *attractiveness* (daya tarik) untuk mencapai nilai *excellent*  $\geq 1.86$ , untuk nilai *Good*  $\geq 1.60$ , untuk nilai *Above Average*  $\geq 1.19$ , untuk nilai *Below Average*  $\geq 0.7$ , untuk nilai *Bad*  $< 0.7$ . Penilaian dari *perspicuity* (Kejelasan) untuk mencapai nilai *excellent*  $\geq 2.03$ , untuk nilai *Good*  $\geq 1.77$ , untuk nilai *Above Average*  $\geq 1.25$ , untuk nilai *Below Average*  $\geq 0.75$ , untuk nilai *Bad*  $< 0.75$ . Penilaian dari *efficiency* (efisiensi) untuk mencapai nilai *excellent*  $\geq 1.90$ , untuk nilai *Good*  $\geq 1.50$ , untuk nilai *Above Average*  $\geq 1.06$ , untuk nilai *Below Average*  $\geq 0.60$ , untuk nilai *Bad*  $< 0.60$ . Penilaian dari *Dependability* (Ketepatan) untuk mencapai nilai *excellent*  $\geq 1.70$ , untuk nilai *Good*  $\geq 1.47$ , untuk nilai *Above Average*  $\geq 1.15$ , untuk nilai *Below Average*  $\geq 0.78$ , untuk nilai *Bad*  $< 0.78$ . Penilaian dari *Stimulation* (stimulasi) untuk mencapai nilai *excellent*  $\geq 1.70$ , untuk nilai *Good*  $\geq 1.31$ , untuk nilai *Above Average*  $\geq 1.01$ , untuk nilai *Below Average*  $\geq 0.5$ , untuk nilai *Bad*  $< 0.5$ . Penilaian dari *Novelty* (Kebaruan) untuk mencapai nilai *excellent*  $\geq 1.61$ , untuk nilai *Good*  $\geq 1.05$ , untuk nilai *Above Average*  $\geq 0.75$ , untuk nilai *Below Average*  $\geq 0.25$ , untuk nilai *Bad*  $< 0.25$ .

**Tabel 2.3 Kuisisioner UEQ [20].**

Tabel 2.3 dibawah ini Kuisisioner *UEQ* terdapat 26 pertanyaan yang mewakili 6 aspek *User Exsperience Questionnaire(UEQ)*:

	1 2 3 4 5 6 7	
Menyusahkan	<input type="radio"/>	Menyenangkan
Tidak 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"/>	Mengasyikan
Tidak Menarik	<input type="radio"/>	Menarik
Tak Dapat dipredeiksi	<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"/>	Mengembirakan
Lazim	<input type="radio"/>	terdepan
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	Nyaman
Aman	<input type="radio"/>	Tidak aman

Memotivasi	O O O O O O O O	Tidak memotivasi
Memenuhi ekspektasi	O O O O O O O O	Tidak memenuhi ekspektasi
Tidak efisien	O O O O O O O O	Efisien
Jelas	O O O O O O O O	Membingungkan
Tidak praktis	O O O O O O O O	Praktis
Terorganisasi	O O O O O O O O	Berantakan
Atraktif	O O O O O O O O	Tidak atraktif
Ramah pengguna	O O O O O O O O	Tidak ramah pengguna
Konservatif	O O O O O O O O	Inovatif

Pada table 2.3 Kuisiner *UEQ* Pertanyaan kesan keseluruhan dari sebuah produk, kesan pengguna mudah mengenal sebuah produk, kesan pengguna bisa mengendalikan produk, kesan pengguna tertarik dan termotivasi dalam menggunakan produk, kesan berupa apakah produk yang ada memiliki sifat inovatif dan kreatif dan apakah menarik perhatian untuk pengguna dalam menggunakan produk tersebut.