Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 399-407
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

Analisis *User Experience* Pada *Website* Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Mahasiswa Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Aristya Widya Nugroho[1], Suprihadi[2]
[1,2]Jurusan Teknik Informatika, FTI UKSW, Salatiga, Indonesia
e-mail: [1]672018408@student.uksw.edu, [2] suprihadi@uksw.edu

Abstract

The Final Assignment Information System (SITA) is one of the information systems owned by the Satya Wacana Christian University (SWCU) that was created to meet the needs of students to provide information related to their final project. The study was conducted to analyze the student user experience of the Final Project Information System (SITA) using the User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ is a measurement method by reviewing the aspect of the user and the aspect of the user's comprehensive experience in using the information system with a questionnaire scale. The UEQ has 26 questions that require respondents to answer questions covering 6 aspects, including attractiveness, efficiency, clarity, accuracy, stimulation, and novelty. From the questionnaire obtained 39 student respondents who understand the use of the Final Project Information System (SITA). The test results got data on attractiveness, efficiency, accuracy, and stimulation got a positive evaluation. As for the clarity and novelty data received a normal evaluation. Then the results of the benchmark evaluation obtained attractiveness, clarity, accuracy, stimulation, and novelty to get a category below the average. For the results of the efficiency evaluation, the category is above the average.

Keywords: *User Experience Questionnaire, UEQ, Final Assignment Information System (SITA)*

Abstrak

Sistem Informasi Tugas AKhir (SITA) merupakan salah satu sistem informasi yang dimiliki oleh Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan tugas akhir. Penelitian dilakukan untuk menganalisis user experience mahasiswa terhadap Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ merupakan metode pengukuran dengan meninjau dari aspek penggunaanya serta aspek pengalaman komparatif pengguna dalam menggunakan sistem informasi dengan skala kuesioner. Dalam UEQ memiliki 26 pertanyaan yang mengharuskan responden untuk menjawab pertanyaan yang meliputi 6 aspek, antara lain daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. 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.

Kata Kunci: *User Experience Questionnaire, UEQ, Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA)*

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat di dunia tentunya sangat bermanfaat dan memudahkan aktivitas manusia. Salah satu teknologi tersebut adalah sistem informasi berbasis web. Dimana setiap orang memiliki akses yang mudah terhadap sistem informasi untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Di bidang pendidikan, hampir semua sekolah

dan institusi universitas kini memiliki sistem informasi akademik khusus. Sistem informasi akademik digunakan untuk mengelola data dan memberikan informasi tentang perkuliahan.

Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) merupakan salah satu perguruan tinggi yang telah menerapkan sistem informasi akademik. Salah satu *website* tersebut adalah Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) yang digunakan oleh para mahasiswa untuk memberikan informasi tentang tugas akhir mahasiswanya. Mahasiswa menggunakan fungsionalitas SITA untuk mendaftarkan tugas akhir, melakukan bimbingan tugas akhir, mendaftar review, melihat hasil review, serta pendaftaran yudisium. *Website* SITA dapat diakses dari komputer atau telepon pintar dengan alamat url http://sita.fti.uksw.edu/. Saat mengunjungi suatu *website*, tampilan dan pengalaman dalam mengunjungi *website* adalah hal yang akan pertama kali diperhatikan oleh pengguna. Fitur-fitur yang disediakan dapat digunakan dengan mudah serta dapat memberikan informasi yang sesuai.

Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna Sistem Informasi Proyek Akhir (SITA) dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah metode pengukuran kuesioner respon pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk untuk mengekspresikan emosi, kesan dan sikap[1]. Hasil akhir dari penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat *usability* saat menggunakan *website* SITA.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian-penelitian sebelumnya, telah dilakukan beberapa penelitian mengenai analisis kuesioner tentang pengalaman pengguna. Pada penelitian yang berjudul "Analisis Sistem Informasi Akademik Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) STMIK Primakara", dilakukan analisis pengalaman pengguna untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap penggunaan sistem dan mengukur kualitas sistem yang digunakan. Dalam melakukan analisis UEQ akan diperoleh beberapa variabel data, dari data tersebut akan dihitung nilai rata-rata dalam setiap aspek. Terdapat enam skala pengukuran antara lain Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan[2].

Kemudian pada penelitian yang berjudul "Analisis Sistem Informasi DPMPTSP Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*" dalam pengukuran *User Experience* pada DPMPTSP pada kategori variabel stimulasi (*Stimulation*) mendapat nilai 1,725. Sehingga responden dalam menggunakan sistem informasi DPMPTSP merasa termotivasi dalam penggunaannya. Namun dalam kategori variabel kejelasan (*Perspicuity*) mendapat nilai 1,617 sehingga perlu ditingkatkan tampilan desainnya[3].

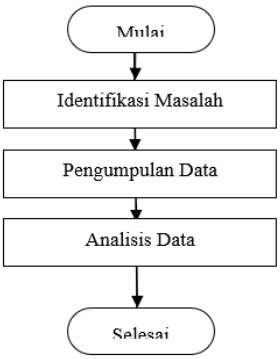
Dalam penelitian yang berjudul "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)" mendapatkan hasil dari 26 pertanyaan UEQ dikelompokkan ke dalam enam kelas, dari keenam kelas tersebut penilaian dan analisa *benchmark* mendapatkan nilai baik. Sehingga

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 399-407
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

penyebab pengguna yang menghapus aplikasi PaTik Bali bukan dikarenakan pengalaman pengguna yang buruk dalam menggunakan aplikasi tersebut[4].

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka akan dilakukan penelitian dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang bertujuan untuk menganalisis *user experience* dari Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA). Diharapkan dengan analisis ini dapat diperoleh kelebihan dan kekurangan dari *website* SITA, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi selanjutnya.

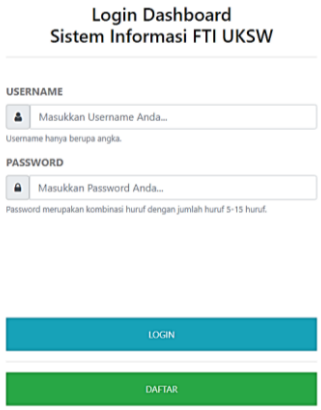
Terdapat tahapan-tahapan dalam membuat artikel ilmiah ini, tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1. Penjelasannya sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

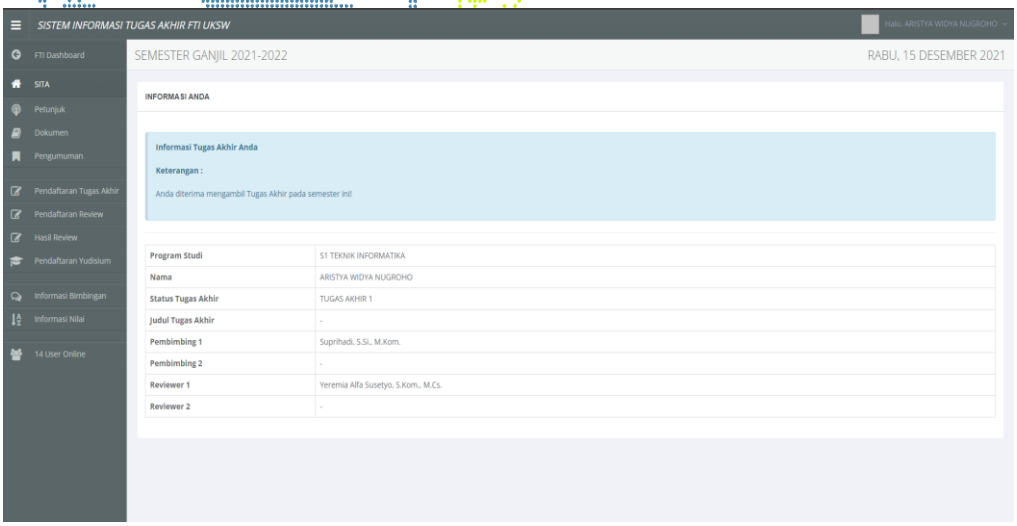
a) Identifikasi Masalah

Dalam melakukan analisis pada sebuah sistem informasi berbasis *website*, pengguna perlu untuk mengakses sistem informasi tersebut sehingga pengguna dapat menggunakan dan mengamati bagaimana kinerja dari sistem informasi tersebut. Dengan mengunjungi *website* tersebut, analisis terhadap *user experience* dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) akan dilakukan kepada *website* Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Mahasiswa. Pada Gambar 2 ditunjukkan mengenai tampilan login SITA dan pada Gambar 3 menunjukkan tampilan dari beranda SITA yang menampilkan berbagai fitur serta pilihan menu yang tersedia.



Gambar 2. Tampilan Menu *Login* SIKP

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 399-407
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti



Gambar 3. Tampilan Beranda SIKP

b) Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner sendiri merupakan alat yang digunakan untuk *user-driven assessment* terhadap kualitas (*quality*) dan kegunaan (*usability*) perangkat lunak[5]. Melalui penggunaan kuesioner, informasi dikumpulkan dalam bentuk angka dan program statistik, yang bertujuan untuk menemukan cara untuk memecahkan masalah penelitian. Kuesioner akan dibagikan kepada mahasiswa aktif tingkat akhir yang sedang menjalani tugas akhir dengan banyak responden sekitar 30 hingga 40, kuesioner yang dibagi akan berbentuk *google form*. Dalam kuesioner mencangkup 6 skala pengukuran dengan jumlah total 39 items. Skala tersebut meliputi *Attractiveness, Efficiency, Perspicuity, Stimulation,* dan *Novelty*[6]. Dengan menggunakan UEQ data *analysis tool* untuk memproses data kuesioner UEQ. Sehingga dapat diperoleh hasil dari masing-masing skala UEQ dengan cara membandingkan nilai yang dihitung dari setiap skala[7].

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

Gambar 4. Kuesioner dari UEQ[8]

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 399-407
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

c) Analisis data

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*[9]. Setelah *benchmark* diperoleh maka akan didapat gambaran tingkat kepuasan *user experience* dari *website* Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA). 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.

Tabel 1. Kategori Pada UEQ *Data Analysis Tool*[10]

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	< 0.3
6	Kebaruan	≥ 1.4	≥ 1.05 < 1.4	≥ 0.71 < 1.05	≥ 0.3 < 0.71	< 0.5

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

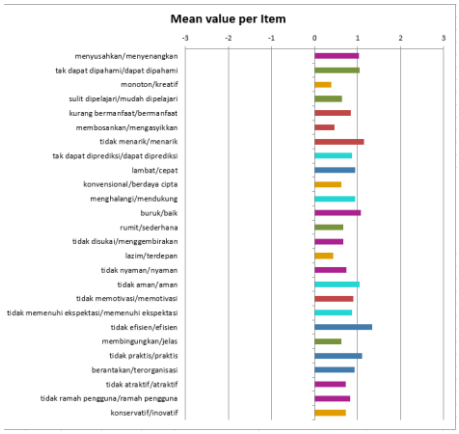
Analisis Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) dilakukan dengan menggunakan UEQ yang berupa kuesioner dengan 26 pertanyaan. Kuesioner dibagikan kepada mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana yang sedang mengampu mata kuliah tugas akhir. Dimana kuesioner tersebut dibuat dengan menggunakan *google form*. Responden yang mengisi kuesioner adalah mahasiswa yang mahasiswa yang sedang menjalankan tugas akhir. Dikarenakan Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) hanya dapat diakses oleh mahasiswa yang sedang menjalankan tugas akhir. Dari kuesioner tersebut didapatkan sebanyak 39 responden yang mengisi kuesioner tersebut. Data kemudian dihitung kedalam UEQ *Data Analysis Tools* untuk mendapatkan nilai rata-rata (*Mean*), variasi (*Variance*), dan simpangan baku/standar deviasi (*Standard Deviation*) ditunjukkan pada Tabel 2.

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 399-407
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

Tabel 2. Hasil Perhitungan *Mean* (Rata-Rata), *Variance* (Varian), dan *Standard Deviation* (Standar Deviasi/Simpangan Baku)

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1,0	1,6	1,3	39	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1,1	1,7	1,3	39	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0,4	2,0	1,4	39	kreatif	monoton	Kebaruan
4	0,6	1,9	1,4	39	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	0,8	2,7	1,6	39	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	0,5	1,8	1,3	39	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1,2	1,1	1,1	39	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0,9	1,8	1,3	39	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	0,9	1,7	1,3	39	cepat	lambat	Efisiensi
10	0,6	2,1	1,4	39	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	0,9	1,9	1,4	39	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	1,1	1,9	1,4	39	baik	buruk	Daya tarik
13	0,7	1,6	1,3	39	rumit	sederhana	Kejelasan
14	0,7	1,9	1,4	39	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	0,4	1,3	1,1	39	lazim	terdepan	Kebaruan
16	0,7	1,6	1,3	39	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1,1	1,2	1,1	39	aman	tidak aman	Ketepatan
18	0,9	1,1	1,1	39	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	0,9	1,6	1,3	39	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1,3	1,1	1,0	39	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	0,6	1,5	1,2	39	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	1,1	1,2	1,1	39	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	0,9	2,0	1,4	39	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	0,7	2,3	1,5	39	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	0,8	2,2	1,5	39	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	0,7	2,5	1,6	39	konservatif	inovatif	Kebaruan

Dari masing-masing aspek pertanyaan akan dibedakan menjadi 6 skala dengan warna yang berbeda yaitu daya tarik (*Attractiveness*), kejelasan (*Perspicuity*), kebaruan (*Novelty*), stimulasi (*Stimulation*), ketepatan (*Dependability*), dan efisiensi (*Efficiency*). Dari perhitungan diatas maka akan didapatkan rata-rata dari setiap pertanyaan tersebut yang ditunjukkan pada Gambar 5.



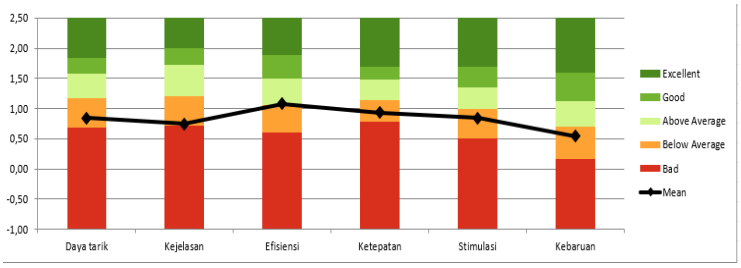
Gambar 5. Nilai Rata-rata dari Setiap Pertanyaan

Tabel 3. Hasil Nilai Evaluasi Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA)

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	0,842	1,31
Kejelasan	0,744	0,84
Efisiensi	1,077	0,96
Ketepatan	0,936	0,82
Stimulasi	0,840	1,00
Kebaruan	0,538	1,15

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 399-407
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

Hasil dari rata-rata dari keseluruhan pertanyaan yang dikelompokkan berdasarkan skala. Untuk nilai sebesar -0,8 dan 0,8 akan mendapatkan evaluasi normal, jika mendapatkan nilai < -0,8 maka akan mendapatkan evaluasi negatif, dan jika mendapatkan nilai > 0,8 maka akan mendapatkan evaluasi positif. Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai evaluasi dari Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) pada skala daya tarik (*attractiveness*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*) mendapat evaluasi positif. Sedangkan untuk skala kejelasan (*perspicuity*) dan kebaruan (*novelty*) mendapat evaluasi normal. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) memiliki nilai evaluasi normal. Untuk hasil evaluasi *benchmark* Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) dapat ditunjukkan dengan grafik pada Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Hasil Evaluasi *Benchmark* Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA)

Dari hasil evaluasi *benchmark* Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) dapat ditunjukkan pada Tabel 4. Hasil dari *benchmark* berfungsi untuk menunjukkan seberapa besar tingkat kepuasan user experience mahasiswa pada saat menggunakan Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA). Mayoritas nilai interval *benchmark* mendapat nilai dibawah rata-rata (*Below Average*). Untuk skala yang memperoleh kategori dibawah rata-rata (*Below Average*) antara lain daya tarik (*attractiveness*) sebesar 0.84, kejelasan (*perspicuity*) 0.74, ketepatan (*dependability*) sebesar 0.94, stimulasi (*stimulation*) sebesar 0.84, kebaruan (*novelty*) sebesar 0.54. Sedangkan untuk kategori efisiensi (*efficiency*) mendapat satu-satunya skala diatas rata-rata (*Above Average*) sebesar 1.08.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Data *Benchmark* Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA)

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	0,84	Below average	50% of results better, 25% of results worse
Kejelasan	0,74	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Efisiensi	1,08	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Ketepatan	0,94	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Stimulasi	0,84	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Kebaruan	0,54	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Dari hasil evaluasi pada Tabel 4, Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) perlu dilakukan perubahan/perombakan pada skala daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), kebaruan (*novelty*). Perubahan perlu dilakukan dari sisi tampilan sistem (*user*

interface) seperti penempatan tata letak elemen *user interface* (UI), warna, dan tipografi. Agar pengguna dapat lebih mudah pada saat menggunakannya, peningkatan pada sisi pengalaman user pada saat menggunakan sistem (*user experience*) sehingga pengguna dapat lebih mudah dan simpel dalam menggunakan sistem, peningkatan dari sisi keamanan data juga perlu ditingkatkan agar *user* dapat merasa aman pada akun yang dimiliki. Dari sisi desain juga memerlukan perubahan agar *user* pada saat menggunakan sistem informasi lebih tertarik pada saat menggunakan, serta perlu melakukan inovasi kedalam sistem informasi seperti menggunakan framework yang lebih terbaru agar dapat mengikuti perkembangan jaman.

4. SIMPULAN

Setelah dilakukan analisis *User Experience* terhadap SITA menunjukkan bahwa dengan menggunakan *User Experience Questionna*ire dapat mengetahui kepuasan mahasiswa pada saat menggunakan Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Universitas Kristen Satya Wacana. Pada penelitian menunjukkan data skala pada daya tarik (*Attractiveness*) mendapat hasil evaluasi sebesar 0.84 yang tergolong skor normal, kemudian hasil *benchmarking* pada skala ini mendapatkan kategori dibawah rata-rata (*Below Average*).

Pada data skala kejelasan (*perspicuity*) mendapat hasil evaluasi sebesar 0.74 yang tergolong skor normal, kemudian hasil *benchmarking* pada skala ini mendapatkan kategori dibawah rata-rata (*Below Average*). Untuk data skala efisiensi (*efficiency*) mendapat hasil evaluasi sebesar 1.08 yang tergolong skor positif, kemudian hasil *benchmarking* pada skala ini mendapatkan kategori diatas rata-rata (*Above Average*).

Pada data skala ketepatan (*dependability*) mendapat hasil evaluasi sebesar 0.94 yang tergolong skor normal, kemudian hasil *benchmarking* pada skala ini mendapatkan kategori dibawah rata-rata (*Below Average*). Untuk data skala stimulasi (*stimulation*) mendapat hasil evaluasi sebesar 0.84 yang tergolong skor normal, kemudian hasil *benchmarking* pada skala ini mendapatkan kategori dibawah rata-rata (*Below Average*).

Pada data skala kebaruan (*novelty*) mendapat hasil evaluasi sebesar 0.54 yang tergolong skor normal, kemudian hasil *benchmarking* pada skala ini mendapatkan kategori dibawah rata-rata (*Below Average*). Diharapkan dengan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya seta sebagai bahan acuan untuk menyempurnakan sistem informasi tugas akhir (SITA) agar *user* yang menggunakan dapat lebih mudah dan nyaman pada saat menggunakanya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] I. K. Putri, S. H. Wijoyo, And Y. T. Mursityo, "Analisis Usability Dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi Kasus Pada Airy Rooms)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 3, No. 7, Pp. 6748–6756, 2019.

[2] S. Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik *Et Al.*, "Analisis Sistem Informasi

Akademik Stmik Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (Arya Jelantik) Analisis Sistem Informasi Akademik Stmik Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq)," *Jutisi*, Vol. 8 No.3, Pp. 95–106, 2019, [Online]. Available: Www.Siska.Primakara.

[3] N. Kadek Risma Juniantari And I. N. Tri Anindia Putra, "Analisis Sistem Informasi Dpmptsp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Jiko (Jurnal Inform. Dan Komputer)*, Vol. 4, No. 1, Pp. 31–37, 2021, Doi: 10.33387/Jiko.V4i1.2379.

[4] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, And I. N. A. Arsana, "Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Patik Bali Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq)," *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 8, No. 2, P. 217, 2021, Doi: 10.25126/Jtiik.2020762763.

[5] L. A. Abdillah, "Analisis Aplikasi Mobile Transportasi Online Menggunakan User Experience Questionnaire Pada Era Milenial Dan Z," *J. Sist. Inf. Bisnis*, Vol. 9, No. 2, P. 204, 2019, Doi: 10.21456/Vol9iss2pp204-211.

[6] W. A. Febrianto And W. H. N. Putra, "Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi Kasus: Puskesmas Tarik)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 3, No. 6, Pp. 6099–6106, 2019, [Online]. Available: Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id/Index.Php/J-Ptiik/Article/View/5648

[7] S. Prasetyaningsih And W. P. Ramadhani, "Analisa User Experience Pada Tfme Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Integr.*, Vol. 13, No. 2, Pp. 147–157, 2021, [Online]. Available: Https://Jurnal.Polibatam.Ac.Id/Index.Php/Ji/Article/View/3180%0ahttps://Jurnal.Polibatam.Ac.Id/Index.Php/Ji/Article/Download/3180/1541

[8] A. L. T. Adinegoro, R. I. Rokhmawati, And H. M. Az-Zahra, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website E-Commerce Dengan Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi Pada Lazada.Co.Id, Blibli.Com Dan Jd.Id)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 2, No. 11, Pp. 5862–5870, 2018, [Online]. Available: Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id/Index.Php/J-Ptiik/Article/View/3439

[9] R. Umar, A. Ifanin, F. Ammatulloh, And M. Anggriani, "Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan User Experience Questionaire (Ueq)," *Methomika J. Manaj. Inform. Dan Komputerisasi Akunt.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 173–178, 2020, Doi: 10.46880/Jmika.V4i2.191.

[10] K. L. D. I Made Agus Oka Gunawan, I Made Agus Widiana Putra, "Evaluasi Usability Pada Website Pustakawan Ganeca Digital Menggunakan User Experience Questionnaire Dan Think Aloud," Vol. 6, No. 1, 2021.