

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian Terdahulu

Agustin (2019) dalam penelitiannya menjelaskan *user experience* ialah suatu pengetahuan seseorang dalam menggunakan suatu sistem, jasa, atau produk. *User experience* dikenalkan oleh Donald Norman, seorang arsitek sekitar tahun 1990-an. Pada dasarnya *user experience* adalah sebuah hubungan manusia (*user*) dengan komputer yang di dalamnya terdapat sebuah pemahaman *user* terhadap sudut pandang yang bertautan dengan kemudahan akses pengguna dan efisiensi dari suatu sistem yang telah ada (Farida, 2016). *User experience* sangat penting dalam membangun dan mengembangkan suatu sistem, karena *user experience* ini bisa memberi informasi tentang kenyamanan *user* dan keringkasan waktu penggunaan sistem. Skor terkecil adalah *usability* sebesar 65,59%, masih tergolong baik bersumber pada pengalaman pengguna baru dalam menjelaskan situs layanan Pemerintah Kabupaten Lumajang. Skor *usability* terkecil pada menu berita daerah sebesar 65,59%. Skor kepuasan *user* sendiri sebesar 65,65% didapatkan dari 4 indikator yaitu kemudahan dalam penggunaan, kemudahan untuk dipelajari, kegunaan, dan statifikasi.

Henim & Sari (2020) pada penelitiannya menjelaskan bahwa *user experience* merupakan suatu pengalaman yang didapatkan oleh *user* menggunakan sebuah *software*. Tujuan penilaian *user experience* adalah agar bisa mengetahui pengalaman yang didapatkan pengguna saat mengakses sistem informasi akademik mahasiswa. Pengukuran menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Hasil dari analisis tersebut diperoleh oleh setiap skala UEQ adalah *Attractiveness* 1,375, *perspicuity* 1,552, *effeciency* 1,354, *dependability* 1,377, *stimulation* 1,346, dan *novelty* 0,855.

Yudarmawan et al. (2020) dalam penelitiannya yang membahas perancangan UI dan UX pernah dilakukan pada aplikasi *Smart Grid*. Diperoleh nilai rata-rata pengujian SUS sebesar 72 dan pengujian *user experience questionnaire* untuk *Attractiveness* sebesar 1,925, skala *perspicuity* sebesar 1,975, skala *effeciency* sebesar 1,913, skala *dependability* sebesar 1,738, skala *stimulation* sebesar 1,938 dan skala *novelty* sebesar 1,9188.

Hartzani (2021) menjelaskan pada penelitiannya yang melakukan evaluasi *user experience* pada dompet digital OVO dengan metode UEQ. OVO menempati posisi nomor dua dengan presentase sebesar 81,4% dari 651, kalah dari Go-Pay yang berada posisi pertama. Walaupun menduduki posisi kedua dengan pengguna terbanyak, tetapi OVO memiliki rating terendah di Google Play Store yaitu sebesar 3,7, itu kalah dari LinkAja sebesar 4,1, Go-Pay 4,3, dan Dana sebesar 4,5. OVO memiliki rating terendah karena ditemukan beberapa keluhan pada aplikasi seperti gagalnya transaksi, gagal *login*, dan aplikasi *error*. Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel *simple random sampling*. Proses penganalisisan data menggunakan UEQ Data Analysis Tool. Hasil dari analisis ini menemukan bahwa *efficiency* mendapatkan nilai sebesar 1.62 atau *good* (bagus). Aspek *perspicuity*, *dependability*, dan *stimulation* secara berurutan dan mendapatkan nilai sebesar 1.62, 1.35, dan 1.33 atau *above average* (diatas rata – rata). Aspek *attractiveness*

dan *novelty* secara berurutan mendapatkan nilai sebesar 0.98, dan 0.55 atau *below average* (dibawah rata – rata).

Saputra & Falah (2020) menyatakan hasil analisis pada sistem informasi akademik STMIK Palcomtech Palembang dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Analisis ini melibatkan 252 mahasiswa yang mengakses sistem informasi akademik STMIK Palcomtech Palembang, hasil analisis ini menunjukkan sebuah skor dengan kategori diatas rata – rata yaitu skala *attractiveness* bernilai 1,52. Skala *perspicuity* dengan skor 1,63, skala *dependability* dengan nilai 1,39. Skala stimulasi dengan skor 1,20, dan skala *novelty* bernilai 1,60 dengan kategori *good* (bagus).

Fitriana & Yanto (2020) dalam penelitiannya melakukan analisis *user experience* pada fitur *marketplace facebook*. Sample yang dipergunakan pada analisis ini terdiri dari 100 responden yang berdomisili di Kabupaten Purworejo dengan metode kuisisioner *online*. Berdasarkan teori Frank Guo, tolak ukur dibagi dalam 4 variabel yaitu *valueable* (bernilai), *desirability* (kesukaan), *adoptability* (kemudahan dalam mengakses), dan *usability* (kegunaan). Hasil dari kuisisioner kemudian diproses menggunakan program *SPSS v.21* agar mengukur *value* pada tiap – tiap variabel. Berdasarkan hasil dari uji validitas (*valueable, desirability, adoptability, usability*) hasilnya valid sebab memenuhi ketentuan yaitu skor koefisien korelasi item total (*Corrected Item Total Correlation*) > 0,3. Berlandaskan hasil uji reabilitas semua skala yaitu *valueable* 0,541, *desirability* 0,697, *adoptability* 0,755, *usability* 0,822, dan variabel *user experience* 0,784. Semua variabel mempunyai skor *croncbach's alpha* lebih dari batasan skor

koefisien korelasi yang dipakai oleh peneliti yaitu 0,400 sehingga kuisioner dinyatakan reliabel.

Menurut Gagas et al., (2018) pada penelitiannya melakukan analisis *user experience games* “counter strike global offensive” menggunakan metode *cognitive walkthrough* dan metode *heuristic evaluation*. Metode *cognitive walkthrough* dan metode *heuristic evaluation* merupakan sebuah teknik yang memiliki kesamaan dan memiliki perbedaan di respondennya, *cognitive walkthrough* di uji oleh *newbie*, sedangkan *heuristic evaluation* di uji oleh ahli. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat kekurangan pada *interface* dari game tersebut, apabila di dalam game ada kekurangan maka akan dilakukan perbaikan tampilan pada game tersebut. Analisis ini menggunakan 2 orang responden yaitu responden *Pro-Player* & responden *Newbie*. Jawaban *Pro-Player* mendapati *problem* di *command console*, itu dikarenakan karena ketidaktahuan responden pada *command* yang ingin digunakan. Jawaban *Newbie* mendapatkan *problem* karena minimnya pengalaman pada *games* “counter strike global offensive”. Selain itu terdapat *problem* dari pandukepribadian responden yang memiliki sifat cuek, sehingga banyak tahapan yang terlewatkan.

Menurut Lira (2022) dalam penelitiannya yang melakukan tinjauan *user experience* pada social media Telegram tingkat kepuasan mahasiswa. Analisis ini bertujuan untuk melihat besarnya pengaruh variabel *user experience* yaitu *value*, *desirability*, *adoptability*, dan *usability* pada kepuasan *user* social media Telegram. Analisis ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Responden yang digunakan dalam analisis ini ialah mahasiswa manajemen dakwah

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Metode mengumpulkan data yang dipakai pada penelitian ini ialah studi literatur, observasi & kuesioner. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa variabel *usability* dan *desirability* paling berpengaruh. Hal ini sesuai dengan *total effect* (SE) variabel *usability* sebesar 27,01% & SE variabel *desirability* sebesar 8,76 dengan kontribusi gabungan sebesar 38,8 %.

Menurut Azkya et al., (2020) dalam penelitiannya yang melakukan analisis *user experience* di *Warehouse Marketplace* menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Analisis ini dilakukan agar menganalisis dan membuat *prototype* dari *website inventory* yang mempunyai *usability* yang baik bagi *end-user*, misal dari segi *user experience* ataupun *user interface*. Evaluasi *heuristik* merupakan penelitian antarmuka *user* dimana individu atau tim dari beberapa individu, menguji spesifikasi, prototipe, atau produk merujuk pada prinsip – prinsip *basic* heuristik. Hasil analisis yang telah dilakukan di *website* bisa di tarik simpulan bahwa analisis ini sukses dan memenuhi ketentuan pengujian *heuristik* dari berbagai parameter. Parameter yang cukup memenuhi jumlah evaluator yang ahli yaitu dengan tercapainya *task & goal*, mampu memberi pengguna pengalaman *heuristik* yang baik, dan *major problems* telah selesai.

Menurut Saptari et al., (2018) dalam penelitiannya yang melakukan analisis pengalaman pengguna pada pemanfaatan fasilitas *Informal Learning Space (ILS)* Perpustakaan. Jenis penelitian pada penelitian ini ialah observasional deskriptif. Populasi analisis ini terdiri dari pengguna di dalam dan di luar sivitas akademika Universitas Gadjadara yang memiliki akses ke fasilitas ILS Perpustakaan UGM.

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang dikirim ke sekelompok pengguna menggunakan fungsi ILS. Data hasil tabel penyimpanan kuesioner digunakan sebagai bahan. Sample terdiri dari 100 responden, 49 laki – laki dan 51 perempuan. Berdasarkan kategori responden, terdapat 49 mahasiswa S1, 31 Magister, 4 mahasiswa doktoral dan 16 tamu (bukan mahasiswa UGM). Pemustaka mengakses ILS 26% setiap minggu, 21% menggunakan 2 hari sekali, 20% menggunakan jarang, dan 4% untuk yang belum pernah mengakses sebelumnya. Lamanya waktu pemustaka biasanya lebih dari 4 jam yang didominasi oleh mahasiswa S3 yang memiliki beban akademik yang lebih besar ketimbang mahasiswa S1/S2.

Menurut Pandu & Ahmad (2019) dalam penelitiannya mengenai implementasi e-learning menggunakan *user experience questionnaire* mengatakan bahwa terdapat beberapa kekurangan seperti akses internet dan infrastruktur pendukung bagi yang memiliki wilayah kerja di luar Jakarta. Sedangkan dari sisi *interface*, semua responden tidak mengalami kendala dalam mengakses dan memahami konten yang disajikan karena *user interface* pada Edmodo hampir mirip dengan media sosial Facebook. Hasil dari penelitian ini bisa dilihat melalui nilai *attractiveness* (1.950), *perspicuity* (2.100), *effeciency* (1.775), *dependability* (1.575), *stimulation* (1.125), & *novelty* (0.875).

Laksono et al., (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa LMS eLisa (Sistem eLearning Komunitas Akademik) mendapat nilai evaluasi sebesar : daya tarik 0,478, kejelasan 0,725, efisiensi 0,558, ketergantungan 0,608, stimulasi 0,350, kebaruan 0,158 dan tiga skala tambahan yaitu interaksi -0,275, konten 0,178, dan

manajemen 0,833. Hasil ini menjadi acuan agar eLisa kedepannya mendapatkan evaluasi sesuai keinginan pengguna.

Schrepp et al., (2017) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *Perspicuity*, *Originality*, dan *Stimulation* adalah aspek *User Experience* yang paling penting. Tolak ukur *user experience* dapat membantu menentukan sasaran kualitas yang jelas dan dapat dipahami untuk pengembangan produk. Tujuan ini dapat dengan mudah diverifikasi dengan menggunakan kuesioner UEQ. Kelemahan tolak ukur saat ini adalah tidak membedakan antara kategori produk yang berbeda, yaitu hanya ada satu set data benchmark untuk semua jenis produk.

Intanny et al., (2018) melakukan analisis pengalaman pengguna pada Jogjaplaza.id. penilaian UEQ mendapatkan skor *dependability* sebesar 0,651 atau bernilai netral. Aspek *hedonic quality*, skala *stimulation* menunjuk penilaian sebesar 0,797 dan variabel *novelty* -0,055. *Novelty* menunjukkan tingkat inovasi dalam pengembangan sistem. Pengguna merasa bahwa layanan yang ditawarkan kurang kreatif dalam pengembangan sistem mereka selanjutnya.

Sabukunze & Arakaza (2021) dalam penelitiannya yang melakukan analisis pada aplikasi *mobile* Grab. Peneliti melihat aplikasi ini karena terdapat banyak fitur, sehingga dilakukan analisis menggunakan aplikasi Ms. Excel. Dari 6 skala hanya variabel ketergantungan yang memiliki nilai kurang baik. Nilai skala daya tarik sebesar 1.64, kejelasan 1.69, ketergantungan 1.29, efisiensi 1.60, stimulasi 1.57, dan kebaruan 1.21. Skor rata – rata skala yang diperhitungkan menunjukan hasil yang lebih signifikan yaitu 0,8 .

Singarimbun & Effendi menjelaskan bahwa jumlah minimal responden untuk melakukan survei uji adalah 30, sehingga sebaran nilainya mendekati kurva normal. Instrumen berupa kuesioner dibagikan kepada responden, sesudah itu melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.0.



Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Judul Artikel	Tempat	Metode	Hasil	Penelitian Yang Akan Dilakukan
1.	Analisis <i>User Experience</i> (UX) Pada Situs Layanan Pemerintah Kabupaten Lumajang Menggunakan Metode <i>Cognitive Walkthrough</i> (CW)	Kantor pemerintah kabupaten Lumajang	<i>Cognitive Walkthrough</i> (CW).	User experience sangat penting dalam membangun dan mengembangkan suatu sistem, karena user experience ini dapat memberikan informasi tentang kenyamanan user dan efisiensi waktu penggunaan sistem. Nilai usability terendah sebesar 65,59% masih tergolong baik, berdasarkan pengalaman pengguna baru menjelaskan website Dinas Pemerintah Kabupaten Lumajang. Nilai tingkat penggunaan terendah adalah 65,59% pada menu berita lokal. Tingkat kepuasan sebesar 65,65 berasal dari empat indikator yaitu kemudahan penggunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan belajar dan statistik.	Penelitian tentang <i>user experience</i> pada website Sistem Informasi Biro Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2.	Evaluasi <i>User Experience</i> Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan	Politeknik Caltex Riau	User Experience Questionnaire	Ia menjelaskan dalam penelitiannya bahwa <i>user experience</i> menggambarkan pengalaman yang didapatkan pengguna dari penggunaan perangkat lunak. Pengukuran user experience bertujuan untuk mengetahui pengalaman seperti apa yang dimiliki user saat menggunakan sistem informasi akademik mahasiswa. Pengukuran dilakukan dengan	Evaluasi <i>user experience</i> pada website Biro Kemahasiswaan dan Alumni Universitas

No	Judul Artikel	Tempat	Metode	Hasil	Penelitian Yang Akan Dilakukan
	User Experience Questionnaire			menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Hasil penelitian yang diperoleh pada masing-masing sub-area UEQ adalah <i>attractiveness</i> 1,375, <i>perspicuity</i> 1,552, <i>efficiency</i> 1,354, <i>dependability</i> 1,377, <i>stimulation</i> 1,346, dan <i>novelty</i> 0,855.	Muhammadiyah Purwokerto dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ)
3.	Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan.	Bali	User Experience Questionnaire	Dalam penelitiannya tentang desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dilakukan dengan menggunakan aplikasi Smart Grid, yang menghasilkan rata-rata skor tes SUS 72, daya tarik UEQ 1,925, skala kejelasan 1,975, skala efisiensi 1,913 dan skala akurasi 1,738, skala stimulus 1,938 dan skala kebaruan 1,9188.	Tujuan analisis di <i>website</i> Biro Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Muhammadiyah Purwokerto ini untuk mengetahui skala <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) apa saja yang terendah dan tertinggi pada <i>website</i> .
4.	Evaluasi <i>User Experience</i> Pada Dompot Digital OVO Menggunakan Metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Aplikasi E-Wallet OVO	User Experience Questionnaire	Pada penelitiannya yang melakukan penilaian <i>user experience</i> pada E-Wallet OVO dengan metode UEQ. OVO menempati posisi nomor dua dengan presentase sebesar 81,4% dari 651, kalah dari Go-Pay yang berada posisi pertama. Walaupun menduduki posisi kedua dengan pengguna terbanyak, tetapi OVO memiliki rating terendah di Google Play Store yaitu sebesar 3,7, itu kalah dari LinkAja sebesar 4,1, Go-Pay 4,3, dan Dana sebesar 4,5.	

No	Judul Artikel	Tempat	Metode	Hasil	Penelitian Yang Akan Dilakukan
				OVO memiliki rating terendah karena ditemukan beberapa keluhan pada aplikasi seperti gagalnya transaksi, gagal <i>login</i> , dan aplikasi <i>error</i> . Analisis ini menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) menggunakan pengambilan sampel <i>simple random sampling</i> . Proses data pada analisis kali ini menggunakan UEQ Data Analysis Tool. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa <i>efficiency</i> mendapatkan nilai sebesar 1.62 atau <i>good</i> (bagus). Aspek <i>perspicuity</i> , <i>dependability</i> , dan <i>stimulation</i> secara berurutan dan mendapatkan nilai sebesar 1.62, 1.35, dan 1.33 atau <i>above average</i> (diatas rata – rata). Aspek <i>attractiveness</i> dan <i>novelty</i> secara berurutan mendapatkan nilai sebesar 0.98, dan 0.55 atau <i>below average</i> (dibawah rata – rata).	Manfaat yang diberikan pada penlitian ini adalah : <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam melakukan aktivitas di dalam <i>website</i>. • Memberikan pengetahuan akan penilaian <i>user experience website</i> sistem informasi biro kemahasiswaan dan alumni Univeritas Muhammadiyah Purwokerto dengan <i>website</i> lain yang ada di
5.	Analisis Pada Sistem Informasi Akademik STMIK Palcomtech Palembang dengan menggunakan <i>User</i>	STMIK Palcomtech Palembang	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Hasil Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Palcomtech Palembang Menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ). Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 252 mahasiswa yang menggunakan sistem informasi akademik di STMIK	

No	Judul Artikel	Tempat	Metode	Hasil	Penelitian Yang Akan Dilakukan
	<i>Experience Questionnaire (UEQ)</i>			Palcomtech Palembang. Hasil penelitian ini menunjukkan skor di atas rata-rata (above mean) yaitu pada skala kemenarikan dengan skor 1,52. Skala Kejelasan dengan nilai 1,63, Skala Akurasi dengan nilai 1,39. Skala atraksi dengan nilai 1,20 dan skala kebaruan dengan nilai 1,60 dalam kategori baik.	lingkungan UMP.
6.	Analisis <i>User Experience (UX)</i> Fitur Marketplace Facebook	Marketplace Facebook	<i>User Experience Questionnaire</i>	Hasil analisis <i>user experience</i> pada fitur <i>marketplace facebook</i> . Sampel yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan 100 responden yang berdomisili di Kabupaten Purworejo dengan metode kuisisioner <i>online</i> . Berdasarkan teori Frank Guo, tolak ukur dibagi dalam 4 variabel yaitu bernilai (<i>valueable</i>), kesukaan (<i>desirability</i>), kemudahan dalam mengakses (<i>adoptability</i>), dan kegunaan (<i>usability</i>). Hasil dari kuisisioner diolah dengan program <i>SPSS v.21</i> untuk mengukur <i>value</i> dari tiap – tiap variabel. Berdasarkan hasil dari uji validitas (<i>valueable, desirability, adoptability, usability</i>) dinyatakan valid karena memenuhi syarat yaitu dengan nilai koefisien korelasi item total (<i>Corrected Item Total Correlation</i>) lebih dari 0,3. Berdasarkan hasil uji reabilitas kelima	

No	Judul Artikel	Tempat	Metode	Hasil	Penelitian Yang Akan Dilakukan
7.	Analisis <i>User Experience</i> Pada Game CS:GO Dengan Menggunakan Metode <i>Cognitive Walkthrough</i> dan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	Game CS:GO	<i>Cognitive Walkthrough</i> dan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	<p>variabel yaitu <i>valueable</i> sebesar 0,541, <i>desirability</i> sebesar 0,697, <i>adoptability</i> sebesar 0,755, <i>usability</i> sebesar 0,822, dan variabel <i>user experience</i> sebesar 0,784. Seluruh variabel memiliki nilai <i>croncbach's alpha</i> lebih dari batasan nilai koefisien korelasi yang digunakan oleh peneliti yaitu sebesar 0,400 sehingga kuisisioner dinyatakan reliabel.</p> <p>Dalam penelitiannya menganalisis pengalaman pengguna dalam game CS:GO menggunakan metode persilangan kognitif dan metode penilaian heuristik. Metode cognitive walk dan metode evaluasi heuristik merupakan metode yang memiliki kesamaan namun berbeda pada responden. Metode berjalan kognitif diuji oleh pemula dan evaluasi heuristik oleh ahli. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menemukan bug pada tampilan game. Jika ada bug di dalam game, tampilan game akan diperbaiki. Dalam penelitian ini digunakan dua responden yaitu responden pro player dan responden pemula. Responden gamer profesional menemukan masalah pada perintah konsol, masalahnya</p>	

No	Judul Artikel	Tempat	Metode	Hasil	Penelitian Yang Akan Dilakukan
8.	Tinjauan <i>User Experience</i> Aplikasi Telegram Pada Tingkat Kepuasan Mahasiswa	Aplikasi Telegram	Metode kuantitatif atau metode <i>positivistic</i>	<p>responden tidak mengingat perintah yang mereka inginkan. Pemula yang diwawancarai menghadapi masalah karena kurangnya pengalaman dengan game CS:GO Ada juga masalah kepribadian narasumber yang cuek, sehingga banyak langkah yang terlewatkan.</p> <p>Dalam penelitiannya yang melakukan tinjauan <i>user experience</i> pada sosial media Telegram terhadap tingkat kepuasan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel <i>user experience</i> yaitu <i>value</i>, <i>desirability</i>, <i>adoptability</i>, dan <i>usability</i> pada kepuasan pengguna social media Telegram. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kegunaan (<i>usability</i>) dan variabel keinginan (<i>desirability</i>) paling berpengaruh. Hal ini dibuktikan dengan dengan jumlah sumbangan efektif (SE) variabel <i>usability</i> sebesar 27,01% dan SE variabel <i>desirability</i> sebesar 8,76% dari sumbangan bersama – sama sebesar 38,8%.</p>	

No	Judul Artikel	Tempat	Metode	Hasil	Penelitian Yang Akan Dilakukan
9.	Analisis <i>User Experience Warehouse Marketplace</i> Dengan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> .	<i>Warehouse Marketplace</i>	<i>Heuristic Evaluation</i> .	Hasil analisa yang dilakukan pada <i>Warehouse Marketplace</i> dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dan memenuhi persyaratan pengujian heuristik berbagai parameter. Parameter yang memadai adalah jumlah evaluator yang memenuhi syarat, yaitu pencapaian tugas dan tujuan dapat memberikan pengalaman heuristik yang baik kepada pengguna, dan masalah yang lebih besar dapat diselesaikan.	
10.	<i>User Experience (UX) Pemanfaatan Fasilitas Informal Learning Space (ILS) Perpustakaan</i>	<i>Informal Learning Space (ILS) UGM</i>	Observasional Deskriptif.	Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi deskriptif. Populasi penelitian ini terdiri dari pengguna di dalam dan di luar sivitas akademika Universitas Gadjra Mada yang memiliki akses ke fasilitas ILS Perpustakaan UGM. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang dikirim ke sekelompok pengguna menggunakan fungsi ILS. Data hasil tabel penyimpanan kuesioner digunakan sebagai bahan. Dalam penelitian ini digunakan 100 responden yang terdiri dari 49 laki-laki dan 51 perempuan. Berdasarkan kategori responden terdiri dari 49 mahasiswa diploma/S1, 31 mahasiswa magister, 4	

No	Judul Artikel	Tempat	Metode	Hasil	Penelitian Yang Akan Dilakukan
11.	<i>E-Learning Implementation Using User Experience Questionnaire</i>	Edmodo Learning User	E-User Experience Questionnaire	<p>mahasiswa doktoral dan 16 tamu (bukan mahasiswa UGM). 26% pengguna menggunakan ILS setiap minggu, 21% setiap 2 hari, 20% jarang dan 4% belum pernah menggunakannya sebelumnya. Pustakawan biasanya bekerja lebih dari 4 jam waktu kerja, yang didominasi oleh mahasiswa S2 yang memiliki beban akademik lebih tinggi dibandingkan mahasiswa S1/S2.</p> <p>Dalam penelitiannya mengenai implementasi e-learning menggunakan <i>user experience questionnaire</i> mengatakan bahwa terdapat beberapa kekurangan seperti akses internet dan infrastruktur pendukung bagi yang memiliki wilayah kerja di luar Jakarta. Sedangkan dari sisi <i>interface</i>, semua responden tidak mengalami kendala dalam mengakses dan memahami konten yang disajikan karena <i>user interface</i> pada Edmodo hampir mirip dengan media sosial Facebook. Hasil dari penelitian ini bisa dilihat melalui nilai daya tarik (1.950), kejelasan (2.100), efisiensi (1.775), ketergantungan (1.575), stimulasi (1.125), dan kebaruan (0.875).</p>	

No	Judul Artikel	Tempat	Metode	Hasil	Penelitian Yang Akan Dilakukan
12.	<i>Evaluating User Experience on E-Learning using the UEQ with Additional Functional Scale</i>	Universitas Gadjah Mada	<i>User Experience Questionnaire</i>	Dalam penelitiannya menyatakan bahwa LMS eLisa (Sistem eLearning Komunitas Akademik) mendapat nilai evaluasi sebesar : <i>attractiveness</i> 0,478, <i>perspicuity</i> 0,725, <i>efficiency</i> 0,558, <i>dependability</i> 0,608, <i>stimulation</i> 0,350, <i>novelty</i> 0,158 dan tiga skala tambahan yaitu interaksi -0,275, konten 0,178, dan manajemen 0,833. Hasil ini menjadi acuan agar eLisa kedepannya mendapatkan evaluasi sesuai keinginan pengguna.	
13.	<i>Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	University of Applied Sciences Emden/Leer	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa <i>Perspicuity</i> , <i>Originality</i> , dan <i>Stimulation</i> adalah aspek <i>User Experience</i> yang paling penting. Tolak ukur <i>user experience</i> dapat membantu menentukan sasaran kualitas yang jelas dan dapat dipahami untuk pengembangan produk. Tujuan ini dapat dengan mudah diverifikasi dengan menggunakan kuesioner UEQ. Kelemahan tolak ukur saat ini adalah tidak membedakan antara kategori produk yang berbeda, yaitu hanya ada satu set data benchmark untuk semua jenis produk.	

No	Judul Artikel	Tempat	Metode	Hasil	Penelitian Yang Akan Dilakukan
14.	<i>Measuring Usability and User Experience of the Marketplace of Jogjaplaza.id using UEQ</i>	Jogja Plaza	<i>User Experience Questionnaire</i>	Intanny yang melakukan pengukuran kebergunaan dan pengalaman pengguna Jogjaplaza.id. pengukuran UEQ menghasilkan skor <i>dependability</i> berada pada besaran 0,651 peringkat netral. Dalam aspek <i>hedonic quality</i> , skala stimulasi memiliki skor penilaian 0,797 dan skala kebaruan bernilai -0,055. Kebaruan menunjukkan tingkat inovasi dalam pengembangan sistem. Pengguna menganggap bahwa layanan yang ditawarkan kurang inovatif dalam mengembangkan sistem mereka selanjutnya.	
15.	<i>User Experience Analysis on Mobile Application Design Using UEQ</i>	Grab	<i>User Experience Questionnaire</i>	dalam penelitiannya yang melakukan analisis pada aplikasi <i>mobile</i> Grab. Peneliti melihat aplikasi ini karena terdapat banyak fitur, sehingga dilakukan analisis menggunakan aplikasi Ms. Excel. Dari 6 skala hanya variabel ketergantungan yang memiliki nilai kurang baik. Skor skala daya tarik adalah 1.64, kejelasan 1.69, ketergantungan 1.29, efisiensi 1.60, stimulasi 1.57, dan kebaruan 1.21.	

B. Landasan Teori

1. User Experience (UX)

User experience merupakan suatu pengetahuan seseorang dalam menggunakan suatu sistem, produk, atau jasa. *User experience* dikenalkan oleh Donald Norman, seorang arsitek *user experience* sekitar tahun 1990-an. Pada dasarnya *user experience* adalah sebuah hubungan manusia dengan komputer yang di dalamnya terdapat sebuah pemahaman *user* terhadap aspek – aspek yang bertautan dengan kemudahan akses pengguna dan efisiensi dari suatu sistem yang telah ada (Farida, 2016). *User experience* sangat penting dalam membangun dan mengembangkan sistem, karena pengalaman pengguna ini bisa memberikan informasi tentang kenyamanan *user* dan efisiensi waktu menggunakan sistem.

2. User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah alat atau angket yang mudah dan efektif untuk mengukur *User Experience* (UX). Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) terdiri dari 6 skala yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Effeciency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*.

- a. Daya Tarik (*Attractiveness*): Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk?
- b. Kejelasan (*Perspiciuity*): Apakah mudah untuk mengenal produk? Apakah mudah untuk belajar bagaimana menggunakan produknya?
- c. Efisiensi (*Effeciency*): Bisakah pengguna menyelesaikan tugas mereka tanpa usaha yang sederhana?

- d. Ketepatan (*Dependability*): Apakah pengguna merasa terkendali terhadap interaksi?
- e. Stimulasi (*Stimulation*): Apakah menarik dan memotivasi untuk menggunakan produk?
- f. Kebaruan (*Novelty*): Apakah produk itu inovatif dan kreatif? Apakah produk menangkap minat pengguna?

3. Website

Menurut Murad et al., (2013), “*website* merupakan sebuah sistem informasi berupa teks, gambar, suara, dan lain - lain yang disimpan dalam web server internet dan disajikan dalam bentuk *hypertext*”.

Rohi Abdulloh (2015) *website* atau *web*, bisa ditafsirkan kumpulan *pages* yang terdiri dari beberapa halaman berisi informasi berupa data digital berupa *text*, audio, gambar, video & animasi lainnya, yang disampaikan melalui jaringan internet.

4. Biro Kemahasiswaan dan Alumni (BKA)

Berdasarkan pengertian yang dikutip dari *website* BKA, Biro Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Muhammadiyah Purwokerto merupakan unit yang dibentuk untuk mengembangkan aktivitas kemahasiswaan agar mampu mendukung terwujudnya mahasiswa unggul, modern dan islami. Biro Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Muhammadiyah Purwokerto menyediakan sebuah *website* yang bisa diakses oleh mahasiswa melalui kemahasiswaan.ump.ac.id. *Website* tersebut berisi tentang pendaftaran beasiswa,

pengajuan prestasi, informasi organisasi mahasiswa, layanan konseling, layanan karir, layanan wirausaha, pengaduan mahasiswa, dan informasi – informasi lainnya.

5. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2016) kuesioner merupakan teknik mengumpulkan data menggunakan cara memberi responden beberapa pertanyaan juga pernyataan tertulis dijawabnya. Manfaat & tujuan kuesioner untuk memperoleh sejumlah data atau fakta yang relevan dengan topik analisis. Setidaknya ada 3 jenis kuesioner, yaitu tipe tertutup, terbuka, & campuran. Analisis ini memakai kuesioner tertutup, kuesioner tertutup merupakan angket yang tersaji sedemikian rupa hingga responden tinggal memberikan tanda centang (✓) dalam kolom yang telah ditentukan.

6. Metode Sampling

Metode sampling yang dipakai dalam penelitian kali ini menggunakan metode Slovin. Slovin adalah sebuah rumus atau formula untuk mengukur jumlah sample minimal jika perilaku dari komunitas tidak dipastikan secara pasti. Rumus slovin di perkenalkan oleh seorang *mathematician* yang bernama Slovin, di tahun 1960. Rumus Slovin dipakai untuk suatu penelitian pada objek tertentu dalam jumlah komunitas yang besar, hingga digunakan untuk melakukan analisis pada sebuah sample dari populasi objek yang besar tersebut. Rumus Slovin dituliskan seperti berikut :

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} \dots\dots\dots (1)$$

Penjelasan :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = persen kelonggaran ketidaktelitian kesalahan penarikan sample yang dapat ditolerir atau diinginkan .

A. Uji Validitas

Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa validitas memberitahukan derajat antara data sesungguhnya terjadi di objek data yang dikumpulkan oleh penguji. Uji Validitas dilakukan agar mengetahui apakah butir itu mampu dikatakan valid pada instrumen dengan mengorelasikan antara nilai butir dengan nilai total. Instrumen yang valid bisa digunakan untuk menaksir dengan akurat dan tepat. Metode korelasi yang dipakai pada analisis ini adalah *person product moment correlation* yang dijelaskan pada persamaan :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[(n\sum x^2 - (\sum x)^2)][(n\sum y^2 - (\sum y)^2)]}} \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi r pearson (r hitung)

n : jumlah populasi sampel observasi

x : variabel bebas/variabel utama

y : variabel terikat/variabel kedua

B. Reliabilitas *Alpha Cronbach*

Menurut Sugiyono (2016) uji reliabilitas adalah pengujian yang dipakai untuk mengatur ketepatan suatu ukuran atau alat pengukur keandalannya. Sebuah ukuran atau alat ukur yang bisa dipercaya harus mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi. Reliabilitas dipakai untuk memastikan apakah angket penelitian yang akan dipakai dalam pengumpulan data reliable atau tidak. Kuesioner dinyatakan reliabel apabila kuesioner tersebut dilakukan pengukuran ulang, hasil yang didapatkan tetap sama. Teknik perhitungan yang dipakai pada analisis ini yaitu metode *internal consistency reliability* dengan menggunakan koefisien reliabilitas *alpha cronbach* (α).

Rumus untuk menghitung nilai reliabilitas yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right] \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan :

r_{11} : koefisien reliabilitas alpha

k : jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$: jumlah varian butir

$\sigma^2 t$: varians total