

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PT.
GANESHA ABADITAMA MENGGUNAKAN USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

Nurul Hasanah

21.11.4442

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PT.
GANESHA ABADITAMA MENGGUNAKAN USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh
Nurul Hasanah
21.11.4442

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISTILAH	ix
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Definisi User Experience	11
2.2.2 Definisi User Experience Questionnaire.....	12
2.3 Metode Pengumpulan Data.....	13
2.4 Populasi dan Teknik Sampling	15

2.4.1	Populasi.....	15
2.4.2	Sampel.....	15
2.4.3	Teknik Sampling.....	15
BAB III METODE PENELITIAN		16
3.1	Jenis Penelitian.....	16
3.2	Objek Penelitian.....	16
3.3	Alur Penelitian	17
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	19
3.4.1	Studi Literatur	19
3.4.2	Observasi.....	20
3.4.3	Kuesioner	20
3.5	Populasi dan Sampel.....	22
3.5.1	Populasi.....	22
3.5.2	Sampel.....	22
3.6	Alat dan Bahan.....	22
3.6.1	Data Penelitian	22
3.6.2	Instrumen Penelitian	23
3.6.3	Aplikasi <i>Tools</i>	24
3.7	Metode Analisis Data.....	25
3.7.1	Uji Kelayakan Kuesioner	25
3.7.2	Analisis Data Menggunakan UEQ Tools.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Gambaran Umum.....	27
4.2	Analisis Demografis.....	30
4.2.1	Hasil Analisis Demografis	30

4.2.2 Interpretasi dan Diskusi Hasil Analisis Demografis	36
4.3 Analisis Data Kuantitatif.....	43
4.3.1 Hasil Analisis Data Kuantitatif	43
4.3.2 Interpretasi dan Diskusi Hasil Analisis Data Kuantitatif	46
4.3.3 Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	46
4.3.4 Interpretasi dan Diskusi Hasil Analisis Statistik Deskriptif	52
4.4 Rekomendasi.....	54
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
REFERENSI.....	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 3.1 Instrumen Kuesioner	23
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel Attractiveness	43
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Perspicuity	44
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel Efficiency	44
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel Dependability	44
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Variabel Stimulation	45
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Variabel Novelty	45
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel	46
Tabel 4.8 Skala Penilaian rata-rata pada kuesioner (Shrepp, 2019)	47
Tabel 4.9 Hasil analisis statistik deskriptif variabel Attractiveness	47
Tabel 4.10 Hasil analisis statistik deskriptif variabel Perspicuity	48
Tabel 4.11 Hasil analisis statistik deskriptif variabel Efficiency	48
Tabel 4.12 Hasil analisis statistik deskriptif variabel Dependability	49
Tabel 4.13 Hasil analisis statistik deskriptif variabel Stimulation	49
Tabel 4.14 Hasil analisis statistik deskriptif variabel Novelty	50

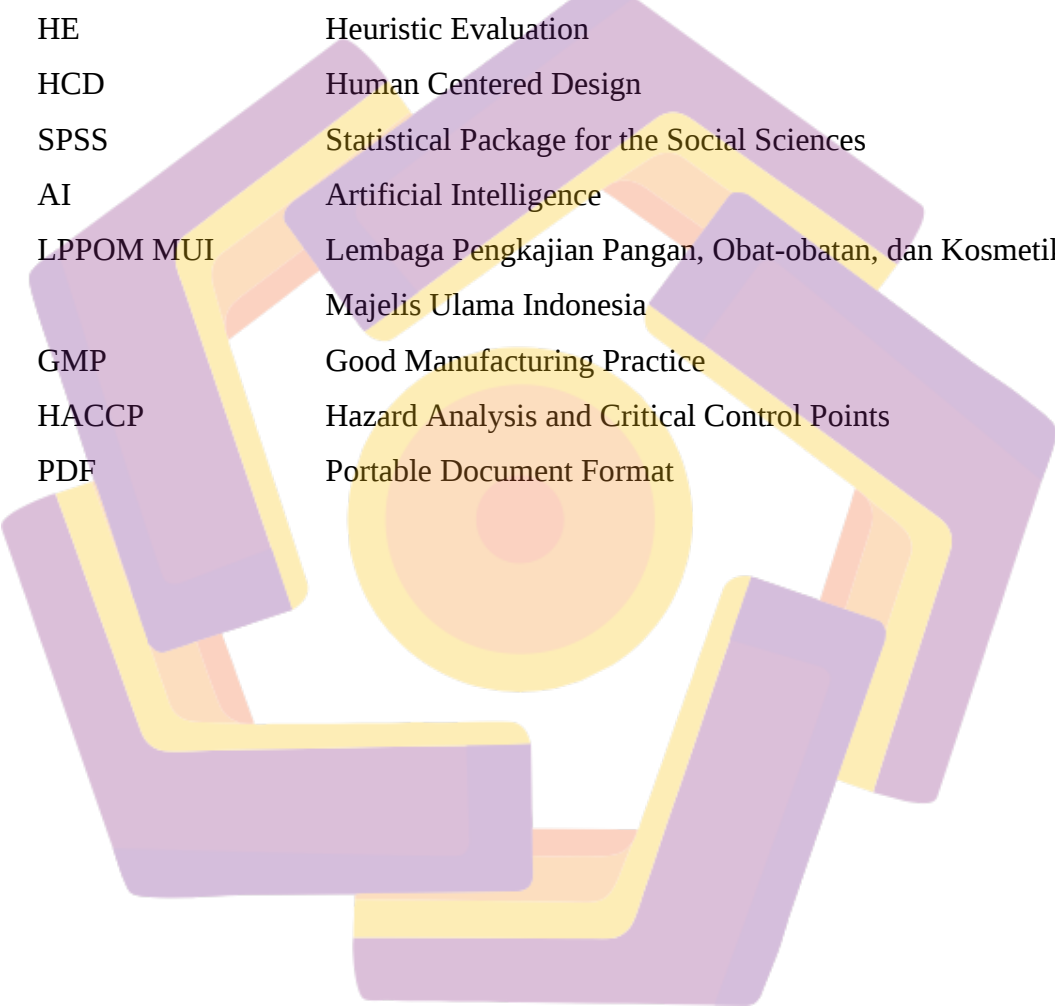
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Website PT. Ganesha Abaditama.....	16
Gambar 3.2 Alur Penelitian	18
Gambar 3.3 Kuesioner UEQ Versi Indonesia.....	21
Gambar 4.1 Halaman PT. Ganesha Abaditama	27
Gambar 4.2 Jenis Kelamin	31
Gambar 4.3 Distribusi Usia Responden.....	32
Gambar 4.4 Distribusi Pendidikan Terakhir	33
Gambar 4.5 Distribusi Domisili	34
Gambar 4.6 Distribusi Lama Pengguna	35
Gambar 4.7 Distribusi Intensitas Penggunaan	36
Gambar 4.8 Nilai skala UEQ	51
Gambar 4.9 Hasil benchmark nilai skala UEQ.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian	61
Lampiran 1. 2 Kuesioner Pendidikan Terakhir	61
Lampiran 1. 3 Kuesioner Domisili.....	62
Lampiran 1. 4 Kuesioner Lama Penggunaan.....	62
Lampiran 1. 5 Kuesioner Intensitas Penggunaan.....	63
Lampiran 1. 6 Hasil UEQ Data Analysis Tool	63
Lampiran 1. 7 Output SPSS	64
Lampiran 1. 8 Nilai r-tabel 100 responden 0,05 (5%)	65
Lampiran 1. 9 Grafik visit over time dari similarweb.com.....	66
Lampiran 1. 10 Performance issue mobile Google PageSpeed Insight	66

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



UI	User Interface
UX	User Experience
UEQ	User Experience Questionnaire
SUS	System Usability Scale
HE	Heuristic Evaluation
HCD	Human Centered Design
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences
AI	Artificial Intelligence
LPPOM MUI	Lembaga Pengkajian Pangan, Obat-obatan, dan Kosmetika Majelis Ulama Indonesia
GMP	Good Manufacturing Practice
HACCP	Hazard Analysis and Critical Control Points
PDF	Portable Document Format

DAFTAR ISTILAH



User Interface	Antarmuka pengguna
User Experience	Pengalaman pengguna
User Experience Questionnaire	Kuesioner pengalaman pengguna
System Usability Scale	Skala kegunaan sistem
Heuristic Evaluation	Evaluasi heuristik
Human Centered Design	Desain berpusat pada manusia
Responden	Orang yang memberikan jawaban atau data dalam survei atau penelitian
Benchmarking	Tolak ukur
Engagement	Keterlibatan
Pearson Correlation	Ukuran statistik yang mengukur kekuatan dan arah hubungan linier antara dua variabel
Cronbach's Alpha	Ukuran keandalan internal suatu set item atau skala
Mean	Rata-rata
Simple Random Sampling	Pengambilan sampel acak sederhana
Portable Document Format	Format dokumen portabel
Hazard Analysis and Critical Control Points	Sistem manajemen keamanan pangan
Good Manufacturing Practice	Sistem untuk memastikan produk diproduksi secara konsisten sesuai standar kualitas

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *user experience* (UX) pada website PT. Ganesha Abaditama, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang produksi rempah-rempah dan bumbu. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya UX dalam era digital, di mana website menjadi salah satu saluran utama interaksi perusahaan dengan pelanggan. Meskipun website telah dirancang dengan mempertimbangkan fungsionalitas dan tampilan, evaluasi ini dilakukan karena belum ada pengukuran objektif mengenai pengalaman pengguna yang dirasakan. Dampak dari UX yang buruk dapat berupa penurunan kepuasan pelanggan, penurunan *engagement*, hingga potensi kehilangan pelanggan. Metode penelitian yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ), sebuah kuesioner yang dirancang untuk mengukur UX secara komprehensif. Kuesioner disebarluaskan secara online kepada 100 responden yang merupakan pengguna website, ibu rumah tangga, dan pengusaha kuliner, dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif untuk mendapatkan nilai pada enam skala UEQ, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Hasil ini memberikan gambaran area mana saja yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan UX website berdasarkan skala UEQ. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan rekomendasi perbaikan yang spesifik dan terukur bagi PT. Ganesha Abaditama. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pengembang website, desainer UX, dan manajemen PT. Ganesha Abaditama untuk meningkatkan kualitas website dan kepuasan pelanggan.

Kata kunci: *User Experience*, UEQ, Evaluasi Website, PT. Ganesha Abaditama, Pengalaman Pengguna.

ABSTRACT

This research aims to evaluate the user experience (UX) on the PT website. Ganesha Abaditama, a company engaged in the production of spices and seasonings. The background to this research is based on the importance of UX in the digital era, where websites are one of the main channels of company interaction with customers. Although the website has been designed with functionality and appearance in mind, this evaluation was carried out because there was no objective measurement of the perceived user experience. The impact of bad UX can be in the form of decreased customer satisfaction, decreased engagement, and even potential loss of customers. The research method used is the User Experience Questionnaire (UEQ), a questionnaire designed to measure UX comprehensively. Questionnaires were distributed online to 100 respondents who were website users, housewives and culinary entrepreneurs, selected using a simple random sampling technique. The collected data was analyzed quantitatively to obtain scores on six UEQ scales, namely Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. These results provide an idea of which areas need to be improved to improve website UX based on the UEQ scale. This research contributes to providing specific and measurable recommendations for improvement for PT. Ganesha Abaditama. The results of this research can be utilized by website developers, UX designers, and PT management. Ganesha Abaditama to improve website quality and customer satisfaction.

Keyword: User Experience, UEQ, Website Evaluation, PT. Ganesha Abaditama, User Experience.