

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE WASKITA AMIKOM  
MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

**(Studi Kasus: Website Waskita Amikom)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ilham Fajrin Triwanto**

**17.11.1325**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE WASKITA AMIKOM  
MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

**(Studi Kasus: Website Waskita Amikom)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Ilham Fajrin Triwanto**

**17.11.1325**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE WASKITA AMIKOM**

**MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

**(Studi Kasus: Website Waskita Amikom)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Iham Fajrin Triwanto**

**17.11.1325**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 28 Desember 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Rifda Fatmaha Alfa Azlza, S.Kom, M.Kom**

**NIK. 190302392**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE WASKITA AMIKOM MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

(Studi Kasus: Website Waskita Amikom)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Fajrin Triwanto**

**17.11.1325**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Rifda Fatmaha Alfa Aziza, S.Kom, M.Kom.

NIK. 190302392

Alnul Yaqln, M. Kom.

NIK. 190302255

Dony Ariyus, M.Kom.

NIK. 190302128

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Januari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302096

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Mei 2022



Nama Ilham Fajrin Triwanto

NIM. 17.11.1325

## MOTTO

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لِكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفَذَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنْفَدَ كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا

Katakanlah (Muhammad), "Seandainya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, maka pasti habislah lautan itu sebelum selesai (penulisan) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula).

**(Al-Kahfi/18:109)**

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain"

**(Hadits Riwayat Jabir)**

"Tahapan pertama dalam mencari ilmu adalah mendengarkan, kemudian diam dan menyimak dengan penuh perhatian, lalu menjaganya, lalu mengamalkannya dan kemudian menyebarkannya."

**(Sufyan bin Uyainah)**

"Semua orang itu bisa dan hebat tapi sebelum mempercayainya kamu harus percaya terlebih dahulu bahwa kamu orang yang bisa dan hebat."

**(Ilham Fajrin)**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya telah menyelesaikan tugas akhir ini, pertama-tama saya mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberi kesehatan dan kemampuan untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik karya ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua tersayang dan adik-adik tercinta yang selalu memberikan semangat, semoga dengan karya ini saya bisa membanggakan mereka dengan menjadi orang berpengaruh di dunia dan bisa sejahterakan orang-orang di sekitar Aamiin.

Terima kasih juga kepada bapak dan ibu dosen atas ilmu yang telah diberikan selama di perkuliahan, dan khususnya dosen penguji & dosen pembimbing (Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom. M.Kom).

Terima kasih juga kepada teman-teman berkat story kalian yang sudah selesai pendadaran yang semakin mendorong semangat saya agar tidak berlama-lama dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Dan yang utama saya berterima kasih kepada diri sendiri karena telah melakukan yang terbaik, terusah berusaha mencintai diri sendiri, saya mengapresiasi dan selalu mendukung keputusan dan karya kamu ke depannya.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, berkat Hidayah dan Ridho Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini adalah tugas akhir penulis untuk memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer.

Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada banyak pihak yang telah membantu penulis dalam support dan motivasinya khususnya kepada:

1. Seluruh teman-teman dengan story pasca pendadarannya, terima kasih berkat kalian penulis semakin terdorong untuk menyelesaikan skripsi.
2. Bu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang baik dan humble serta memberikan solusi sehingga permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Seluruh Bapak/Ibu dosen penguji yang telah memberikan masukan yang sangat membantu saya untuk kedepannya.
4. Seluruh dosen amikom yang telah mengabdikan untuk memberikan ilmunya dari semester 1 hingga selesai.
5. Seluruh staf dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta, khususnya admin Daak dan Amikom yang selalu penulis repotkan dengan berbagai pertanyaan, mohon maaf jika ada salah.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan pengalaman dan pengetahuan penulis, penelitian ini jauh dari sempurna. maka dari itu, penulis berharap berbagai saran dan pendapat dari berbagai pihak, bahkan kritik untuk membangun penulis.

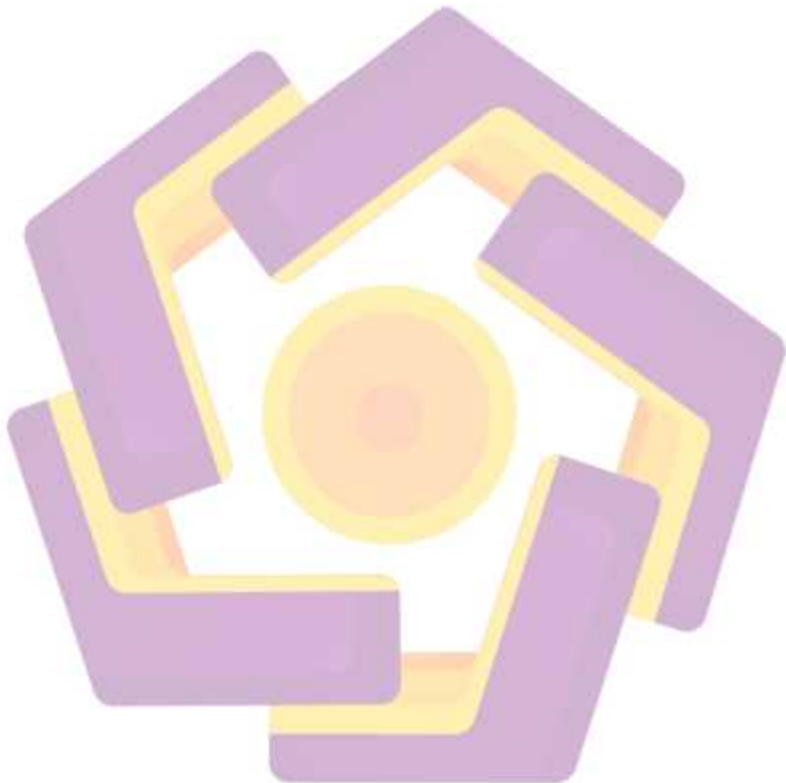


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR ISTILAH .....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	5
1.6.3 Metode Pengolahan Data .....	6
1.6.4 Metode Perancangan .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II</b> .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Website.....	11

2.2.2	User Experience .....	12
2.2.3	Learning Management System (LMS).....	13
2.2.4	Wireframe .....	14
2.3	Waskita Amikom .....	16
2.4	Metode User Experience Questionnaire (UEQ).....	17
2.5	Kuesioner User Experience Questionnaire .....	21
2.6	Mengolah Data UEQ .....	24
2.7	UEQ Data Analysis Tool .....	26
2.8	UEQ Compare Product .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>34</b>
3.1	Analisis Masalah .....	34
3.1.1	Alur Penelitian .....	34
3.2	Solusi Permasalahan.....	36
3.3	Penyebaran Kuesioner UEQ .....	36
3.3.1	Data Hasil Penyebaran Kuesioner Versi Lama.....	39
3.3.2	Data Hasil Penyebaran Kuesioner Versi Baru .....	40
3.4	Pengolahan Data UEQ .....	40
3.5	Analisis dan Pembahasan.....	45
3.5.1	Penerapan Feedback.....	46
3.5.2	Kebutuhan Pengguna .....	47
3.5.3	Sitemap Rekomendasi Perancangan .....	48
3.5.4	Alat dan Bahan.....	48
3.6	Perancangan Interface dengan Wireframe .....	49
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>57</b>
4.1	Hasil Analisis UEQ .....	57
4.1.1	Hasil Analisis UEQ Versi Lama .....	57
4.1.2	Hasil Analisis UEQ Versi Baru .....	67
4.2	Hasil Uji Reliabilitas .....	76
4.2.1	Hasil Uji Reliabilitas UEQ Versi Lama dan Terbaru .....	76
4.3	Hasil Interface .....	78
4.4	Implementasi Waskita Amikom Terbaru .....	92

4.5 Hasil Perbandingan UEQ Versi Lama dan Terbaru.....	92
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>94</b>
5.1 Kesimpulan .....	94
5.1 Saran.....	95
Daftar Pustaka.....	96



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan penelitian sebelumnya.....	9
Tabel 2.2	Perbedaan Konsep Desain.....	15
Tabel 2.3	Indikator UEQ.....	25
Tabel 2.4	Konversi Data Skala UEQ.....	27
Tabel 3.1	Feedback responden.....	46
Tabel 4.1	UEQ Scales Mean dan Variance.....	57
Tabel 4.2	Benchmark intervals skala UEQ.....	59
Tabel 4.3	Comparisson to Benchmark.....	60
Tabel 4.4	Perbandingan Interpretation.....	61
Tabel 4.5	Daya Tarik Scale Consistency.....	62
Tabel 4.6	Kejelasan Scale Consistency.....	63
Tabel 4.7	Efisiensi Scale Consistency.....	64
Tabel 4.8	Ketepatan Scale Consistency.....	64
Tabel 4.9	Stimulasi Scale Consistency.....	65
Tabel 4.10	Kebaruan Scale Consistency.....	66
Tabel 4.11	UEQ Scales Mean dan Variance Terbaru.....	67
Tabel 4.12	Hasil Benchmark Terbaru.....	69
Tabel 4.13	Daya Tarik Scale Consistency Terbaru.....	71
Tabel 4.14	Kejelasan Scale Consistency Terbaru.....	72
Tabel 4.15	Efisiensi Scale Consistency Terbaru.....	72
Tabel 4.16	Ketepatan Scale Consistency Terbaru.....	73
Tabel 4.17	Stimulasi Scale Consistency Terbaru.....	74
Tabel 4.18	Kebaruan Scale Consistency Terbaru.....	75
Tabel 4.19	Nilai Reliabilitas Lama.....	76
Tabel 4.20	Nilai Reliabilitas Terbaru.....	76
Tabel 4.21	Perbandingan Data Terbaru dan Lama.....	92
Tabel 4.22	T-test Compare.....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Halaman Waskita Amikom Versi Lama .....	17
Gambar 2.2	Struktur skala yang diasumsikan dari UEQ .....	18
Gambar 2.3	Atribut struktur skala UEQ .....	20
Gambar 2.4	Daftar pertanyaan User Experience Questionnaire .....	22
Gambar 2.5	Daftar pertanyaan UEQ di Google Forms.....	23
Gambar 2.6	Skala Rata-rata Per Person.....	28
Gambar 2.7	Tampilan UEQ Compare Product.....	29
Gambar 2.8	Tampilan Data Terbaru sheet "Data 1" UEQ Compare Product... 30	
Gambar 2.9	Tampilan Data Lama sheet "Data 2" UEQ Compare Product.....	31
Gambar 2.10	Tampilan sheet "Scale_Means" UEQ Compare Product.....	32
Gambar 2.11	Tampilan sheet "T-Test" UEQ Compare Product.....	33
Gambar 3.1	Alur Penelitian .....	35
Gambar 3.2	Pertanyaan Identitas pada K Grafik Benchmark uesioner.....	37
Gambar 3.3	Pertanyaan Feedback.....	38
Gambar 3.4	Data Tabel Versi Lama .....	39
Gambar 3.5	Data Tabel Versi Baru.....	40
Gambar 3.6	Halaman awal UEQ data analysis tool.....	41
Gambar 3.7	Halaman Sheet "Data" UEQ data analysis tool .....	42
Gambar 3.8	Halaman Sheet "Results" UEQ data analysis tool.....	43
Gambar 3.9	Halaman Sheet "Benchmark" UEQ data analysis tool .....	44
Gambar 3.10	Halaman Sheet "Scale_Consistency" UEQ data analysis tool..	45
Gambar 3.11	Sitemap Perancangan Waskita Amikom.....	48
Gambar 3.12	Artboard Halaman Login .....	49
Gambar 3.13	Artboard Halaman Dashboard.....	50
Gambar 3.14	Artboard Halaman Kelas.....	51
Gambar 3.15	Artboard Halaman To-do .....	52
Gambar 3.16	Artboard Halaman Fitur Gabung Kelas .....	53
Gambar 3.17	Artboard Halaman Fitur Buat Kelas .....	54
Gambar 3.18	Artboard Halaman Kalender .....	55
Gambar 3.19	Artboard Halaman Profil.....	56



Gambar 4.1	Grafik UEQ Scales Mean dan Variance.....	58
Gambar 4.2	Grafik Benchmark.....	59
Gambar 4.3	Grafik Scales Means dan Variance Terbaru.....	68
Gambar 4.4	Grafik Benchmark Terbaru.....	69
Gambar 4.5	Halaman Login.....	78
Gambar 4.6	Halaman Dashboard.....	79
Gambar 4.7	Halaman Profil.....	80
Gambar 4.8	Halaman Aktifitas.....	81
Gambar 4.9	Halaman Pengaturan.....	82
Gambar 4.10	Halaman Kelas Forum.....	83
Gambar 4.11	Halaman Tugas Kelas.....	84
Gambar 4.12	Halaman Anggota Kelas.....	85
Gambar 4.13	Halaman Todo Tugas Menunggu.....	86
Gambar 4.14	Halaman Todo Tidak Mengerjakan.....	87
Gambar 4.15	Halaman Todo Tugas Selesai.....	88
Gambar 4.16	Halaman Fitur Gabung Kelas.....	89
Gambar 4.17	Halaman Fitur Buat Kelas.....	90
Gambar 4.18	Halaman Kalender.....	91
Gambar 4.19	Footer.....	91
Gambar 4.20	Grafik Scale Means UEQ Compare Product.....	92

## DAFTAR ISTILAH

UX	=	User Experience
UEQ	=	User Experience Questionnaire
LMS	=	Learning Management System
Web	=	Website
Att	=	Attractiveness
Per	=	Perspiciuity
Dep	=	Dependability
Sti	=	Stimulation
Nov	=	Novelty
ISO	=	International Organization for Standardizatio



## INTISARI

Website waskita amikom adalah web-based yang disediakan universitas amikom yogyakarta dalam melakukan perkuliahan secara daring selama masa pandemi covid-19. Website waskita amikom yang baru saja hadir ditahun 2020 ini mendapat berbagai masukan dari pengguna sehingga peneliti memilih metode dalam penelitian dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* untuk mendapatkan hasil penelitian yang cepat dan efisien yang mempunyai kelebihan pada *Pragmatic Quality* dan *Hedonic Quality* data yang telah dikumpulkan menggunakan *google forms* dengan menggunakan 20 responden dan menggunakan format pertanyaan dari *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Data akan dikelolah oleh *UEQ Data Analysis Tool* dalam mencari hasil analisis reponden versi lama dan versi terbaru.

Hasil dari analisis antara kedua produk mendapatkan nilai yang sangat signifikan versi lama mendapatkan *Attractiveness* (0,12) *Bad*, *Perspiciuity* (0,23) *Bad*, *Efficiency* (-0,06) *Bad*, *Dependability* (0,44) *Bad*, *Stimulation* (0,10) *Bad*, *Novelty* (-0,05) *Bad*. Sehingga dilakukan perancangan versi terbaru diharapkan mendapatkan hasil yang lebih baik, hasil analisis dari nilai yang didapatkan pada versi terbaru mendapatkan *Attractiveness* (1,68) *Good*, *Perspiciuity* (1,55) *Above Average*, *Efficiency* (1,48) *Above Average*, *Dependability* (1,50) *Good*, *Stimulation* (1,64) *Good*, *Novelty* (1,14) *Above Average*.

Kedua produk mendapatkan perbedaan yang sangat signifikan setelah dilakukan *UEQ Compare Product* yang berarti penelitian ini berhasil meningkatkan 6 variabel dari versi lama yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, *Novelty*.

**Kata Kunci:** Waskita amikom, User Experience Questionnaire, User experience, Ueq compare product.

## **ABSTRACT**

*Waskita amikom website is a web-based provided by Amikom Yogyakarta University in active lectures during the COVID-19 pandemic. The Waskita amikom website, which was only present in 2020, received various inputs from users so that researchers chose a method in research using the User Experience Questionnaire to get fast and efficient research results which have advantages in Pragmatic Quality and Hedonic Quality. using 20 respondents and using the question format of the User Experience Questionnaire (UEQ). The data will be managed by the UEQ Data Analysis Tool in finding the results of the analysis of the old and the latest versions of respondents.*

*The results of the analysis between the two products get a very significant value, the old version gets Attractiveness (0.12) Poor, Clarity (0.23) Poor, Efficiency (-0.06) Poor, Dependence (0.44) Bad, Stimulation (0.10) Bad, Novelty (-0.05) Bad. So that the design of the latest version is expected to get better results, the results of the analysis of the values obtained in the latest version are Attractiveness (1.68) Good, Perspicuity (1.55) Above Average, Efficiency (1.48) Above Average, Dependability (1.50) Good, Stimulation (1.64) Good, Novelty (1.14) Above Average.*

*The two products got a very significant difference after the UEQ Compare Product was carried out, which means this research succeeded in increasing 6 variables from the old version, namely Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, Novelty.*

**Keyword:** *Waskita amikom, User Experience Questionnaire, User experience, Ueq compare product.*

