

**IMPLEMENTASI METODE UEQ DAN MAZE USABILITY  
TESTING PADA PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI  
SLEMAN MART**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Diploma  
Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**RIRIN ANDAYANI**

**23.01.5010**

kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**IMPLEMENTASI METODE UEQ DAN MAZE USABILITY  
TESTING PADA PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI  
SLEMAN MART**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Diploma  
Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**RIRIN ANDAYANI**

**23.01.5010**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**IMPLEMENTASI METODE UEQ DAN MAZE USABILITY  
TESTING PADA PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI  
SLEMAN MART**

yang disusun dan diajukan oleh

**RIRIN ANDAYANI**

**23.01.5010**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 24 Februari 2026

Dosen Pembimbing,

  
**ARVIN C. FROBENIUS, M.Kom**  
**NIK. 190302495**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**IMPLEMENTASI METODE UEQ DAN MAZE USABILITY**  
**TESTING PADA PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI**  
**SLEMAN MART**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ririn Andayani**

**23.01.5010**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Februari 2026

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satva, M.Kom**  
**NIK. 190302126**



**Hastari Utama, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302230**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 24 Februari 2026

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302106**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ririn Andayani  
NIM : 23.01.5010

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Implementasi Metode UEQ dan Maze Usability Testing Pada Pengalaman Pengguna Aplikasi Sleman Mart**

Dosen Pembimbing : Arvin Claudy Frobenius, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 24 Februari 2026

Yang Menyatakan,



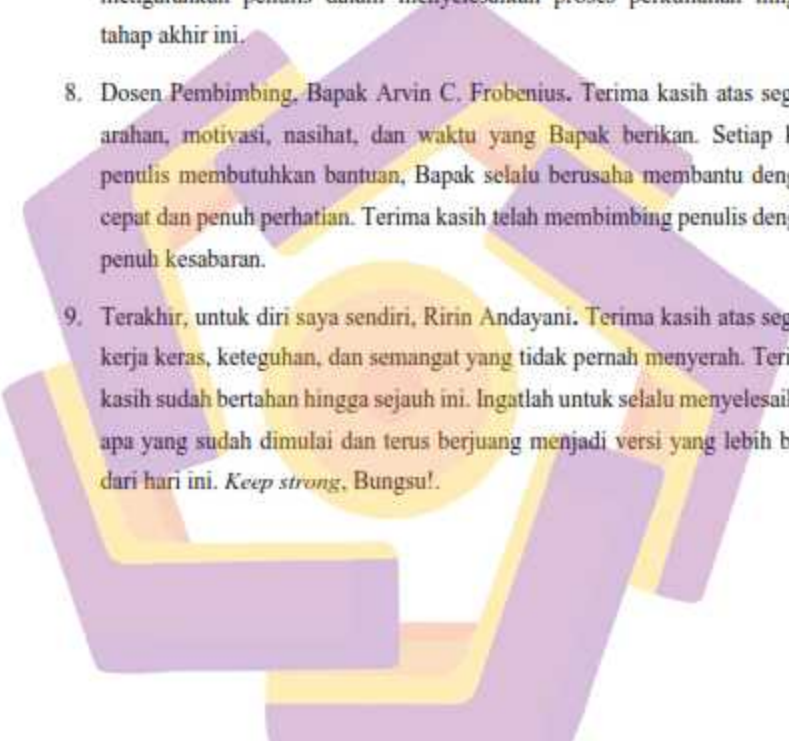
Ririn Andayani

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan Tugas Akhir ini selain lembar persembahan.

Bismillahirrahmanirrahim, Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan, kekuatan, dan pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar.
2. Pintu surgaku, Ibuku tercinta. Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Atas cinta, kasih sayang, dan pengorbanan yang selalu mengiringi setiap langkah penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih telah membersamai, mengorbankan banyak hal, dan mengantarkan Ananda sampai di titik ini. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga Ibu dan mengizinkan Ibu melihat penulis berhasil dengan keputusan dan jalan hidup yang dipilih. Hiduplah lebih lama untuk menyaksikan setiap pencapaianku.
3. Ketiga kakakku tercinta, Mba L., Mba D., dan Mas H. Terima kasih telah ikut serta dalam perjalanan penulis menempuh pendidikan hingga memperoleh gelar ini. Terima kasih atas dukungan, doa, pengorbanan, serta kasih sayang yang selalu diberikan dengan penuh dan tulus.
4. Teman seperjuangan Rahma, Mutia, Jaladri, Alfarozi, Heru, dan Kadek. Terima kasih telah menjadi teman, sahabat, dan saudara yang selalu menguatkan, mengingatkan, dan mendukung penulis. Terima kasih telah banyak mengambil peran penting di balik layar, membersamai perjuangan ini tanpa pernah mengeluh ketika direpotkan. Semoga kita semua dilancarkan hingga akhir perjuangan. *See you on top, guys!*
5. Sahabat satu kos Mba Uli, Pina, dan Mba Shella. Terima kasih telah menjadi tempat terbaik untuk berbagi keluh kesah, selalu mendukung dalam keadaan apa pun, dan menjadi tempat ternyaman untuk kembali pulang. Terima kasih telah membersamai sejak awal pertemuan kita dan terus memberikan doa serta dukungan dalam proses penyelesaian pendidikan ini.

- 
6. Teman-teman SMP dan SMA yang masih setia kebersamaan proses penulis hingga saat ini. Terima kasih atas motivasi, semangat, dan dukungan dari jauh yang selalu diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
  7. Bapak dan Ibu Dosen Teknik Informatika, yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan proses perkuliahan hingga tahap akhir ini.
  8. Dosen Pembimbing, Bapak Arvin C. Frobenius. Terima kasih atas segala arahan, motivasi, nasihat, dan waktu yang Bapak berikan. Setiap kali penulis membutuhkan bantuan, Bapak selalu berusaha membantu dengan cepat dan penuh perhatian. Terima kasih telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
  9. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Ririn Andayani. Terima kasih atas segala kerja keras, keteguhan, dan semangat yang tidak pernah menyerah. Terima kasih sudah bertahan hingga sejauh ini. Ingatlah untuk selalu menyelesaikan apa yang sudah dimulai dan terus berjuang menjadi versi yang lebih baik dari hari ini. *Keep strong, Bungsu!*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma 3 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. *Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.*, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. *Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom* selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. *Bapak Barka Satya, M.Kom.*, selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika.
4. *Bapak Arvin Claudy Frobenius, M.Kom.*, selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis.
5. Kedua orang tua dan ketiga kakak penulis yang senantiasa memberikan dukungan moral, doa, serta keyakinan kepada penulis dalam menghadapi setiap proses dan tantangan hingga tahap ini.
6. Teman-teman kos, yaitu Mba Uli, Alfina, dan Mba Shella, yang selalu hadir memberikan dukungan, kebersamaan, serta semangat, baik dalam suka maupun duka.
7. Teman-teman seperjuangan, yaitu Rachma, Mumut, jale, al, teman-teman magang, teman-teman kelas, serta rekan-rekan prodi D3TI yang telah saling memberikan semangat, motivasi, dan dukungan selama masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir.
8. Diri Sendiri yang telah berjuang, berusaha, dan bertahan dengan sepenuh hati.

Yogyakarta, 18 Februari 2026

Penulis

## DAFTAR ISI

### Daftar isi

|                                                |                              |
|------------------------------------------------|------------------------------|
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                       | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                       | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....  | iii                          |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                      | v                            |
| KATA PENGANTAR .....                           | vii                          |
| DAFTAR ISI.....                                | viii                         |
| DAFTAR TABEL .....                             | x                            |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | xi                           |
| DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....             | xii                          |
| DAFTAR ISTILAH .....                           | xiii                         |
| INTISARI .....                                 | xiv                          |
| ABSTRACT .....                                 | xv                           |
| BAB I.....                                     | 1                            |
| PENDAHULUAN .....                              | 1                            |
| 1.1 Latar Belakang .....                       | 1                            |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                      | 3                            |
| 1.3 Batasan Masalah .....                      | 3                            |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                    | 4                            |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....                   | 5                            |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....                | 6                            |
| BAB II.....                                    | 7                            |
| TINJAUAN PUSTAKA .....                         | 7                            |
| 2.1 Studi Literatur.....                       | 7                            |
| 2.2 Dasar Teori .....                          | 11                           |
| 2.2.1 UMKM.....                                | 11                           |
| 2.2.2 Website .....                            | 11                           |
| 2.2.3 E-commerce .....                         | 11                           |
| 2.2.4 User Interface (UI) .....                | 11                           |
| 2.2.5 User Experience (UX).....                | 12                           |
| 2.2.6 User Experience Questionnaire (UEQ)..... | 12                           |

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| 2.2.7 Maze testing .....                  | 13 |
| BAB III .....                             | 14 |
| METODE PENELITIAN.....                    | 14 |
| 3.1 Objek Penelitian .....                | 14 |
| 3.2 Alur Penelitian.....                  | 14 |
| 3.2.1 Identifikasi Masalah .....          | 15 |
| 3.2.2 Kajian Literatur .....              | 15 |
| 3.2.3 Persiapan Pengujian .....           | 15 |
| 3.2.4 Pengumpulan Data .....              | 21 |
| 3.2.5 Analisis Hasil .....                | 22 |
| 3.3 Alat dan Bahan.....                   | 26 |
| 3.3.1 Data Penelitian .....               | 26 |
| 3.3.2 Alat/Instrumen.....                 | 26 |
| BAB IV .....                              | 28 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN.....                 | 28 |
| 4.1 Hasil Pengujian Maze Testing .....    | 28 |
| 4.1.1 Pengujian Desain Lama .....         | 28 |
| 4.1.2 Pengujian desain baru .....         | 29 |
| 4.2 Hasil Pengujian UEQ .....             | 30 |
| 4.2.1. UEQ Desain Lama .....              | 30 |
| 4.2.2 UEQ Desain Baru .....               | 36 |
| 4.3 Analisis Metode UEQ dan Maze .....    | 42 |
| 4.3.1 Analisis Hasil Pengujian Maze ..... | 43 |
| 4.3.2 Analisis Hasil Pengujian UEQ.....   | 44 |
| BAB V PENUTUP .....                       | 46 |
| 5.1 Kesimpulan .....                      | 46 |
| 5.2 Saran .....                           | 47 |
| REFERENSI .....                           | 49 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 4. 1 Hasil MAUS Desain Lama Menggunakan Maze                          | 30 |
| Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Usability Menggunakan Maze                       | 31 |
| Tabel 4. 3 Hasil Rata- rata Setiap Aspek.                                   | 34 |
| Tabel 4. 4 Nilai Interval Kepercayaan Masing- Masing Skala UEQ desain lama  | 34 |
| Tabel 4. 5 Hasil Nilai Result                                               | 35 |
| Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Lambda 1                                       | 36 |
| Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Lambda 2.                                      | 36 |
| Tabel 4. 8 Hasil Benchmark.                                                 | 37 |
| Tabel 4. 9 Hasil Rata- rata Setiap Aspek.                                   | 40 |
| Tabel 4. 10 Nilai Interval Kepercayaan Masing- Masing Skala UEQ desain baru | 41 |
| Tabel 4. 11 Hasil Nilai Result.                                             | 41 |
| Tabel 4. 12 Hasil Perhitungan Lambda 1                                      | 42 |
| Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan Lambda 2.                                     | 42 |
| Tabel 4. 14 Hasil Benchmark Desain Baru                                     | 43 |
| Tabel 4. 15 Hasil Nilai MIUS Pengujian Prototipe                            | 44 |
| Tabel 4. 16 Hasil Rata- rata Setiap Aspek                                   | 46 |

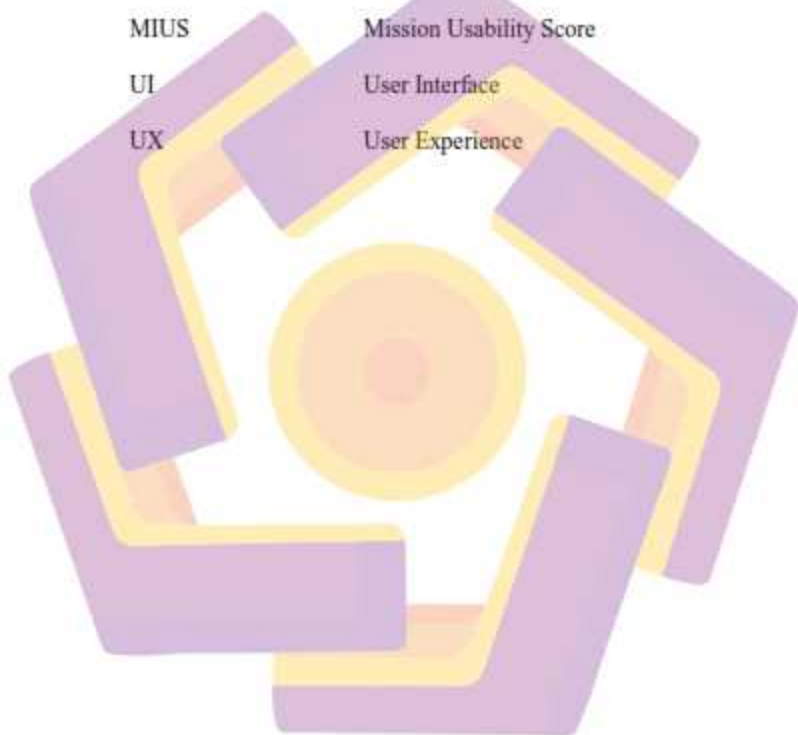
## DAFTAR GAMBAR

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 1 Hasil Heatmap Desain Lama Maze | 29 |
| Gambar 4. 2 Hasil Heatmap Desain Baru      | 31 |
| Gambar 4. 3 Data Asli                      | 32 |
| Gambar 4. 4 Transformasi Data              | 33 |
| Gambar 4. 5 Data Asli                      | 38 |
| Gambar 4. 6 Transformasi data              | 39 |



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

|              |                               |
|--------------|-------------------------------|
| UEQ          | User Experience Questionnaire |
| Maze testing | Maze Usability Testing        |
| MAUS         | Maze Usability Score          |
| MIUS         | Mission Usability Score       |
| UI           | User Interface                |
| UX           | User Experience               |



## DAFTAR ISTILAH



|                 |                                                                        |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------|
| User Experience | pengalaman dan persepsi pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem |
| Attractiveness  | kesan umum pengguna terhadap sistem secara keseluruhan                 |
| Perspiciuity    | tingkat kemudahan sistem untuk dipahami dan dipelajari                 |
| Efficiency      | kemampuan sistem membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan cepat    |
| Dependability   | tingkat keandalan dan kontrol sistem menurut pengguna                  |
| Stimulation     | tingkat kesenangan dan motivasi pengguna saat menggunakan sistem       |
| Novelty         | tingkat inovasi dan kesan kebaruan suatu sistem                        |
| Bounce Rate     | persentase pengguna yang keluar sebelum menyelesaikan tugas            |
| Misclick Rate   | persentase kesalahan klik yang dilakukan pengguna                      |

## INTISARI

Sleman Mart merupakan marketplace berbasis web yang dikembangkan oleh Pemerintah Kabupaten Sleman untuk mendukung digitalisasi usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Namun, tingkat pemanfaatan platform ini masih relatif rendah, yang mengindikasikan adanya permasalahan pada aspek kenyamanan dan kemudahan penggunaan sistem. Kondisi tersebut berpotensi menghambat adopsi platform oleh pelaku UMKM dan masyarakat, sehingga tujuan digitalisasi UMKM belum tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi pengalaman pengguna untuk mengidentifikasi permasalahan usability pada platform Sleman Mart.

Penelitian ini menggunakan pendekatan evaluatif dengan mengkombinasikan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan usability testing menggunakan Maze. UEQ digunakan untuk mengukur persepsi subjektif pengguna berdasarkan enam skala pengalaman pengguna, sedangkan Maze digunakan untuk mengukur performa objektif pengguna dalam menyelesaikan skenario tugas utama pada platform Sleman Mart. Pengujian melibatkan pengguna akhir yang telah berinteraksi dengan platform dan difokuskan pada alur penggunaan inti marketplace.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna Sleman Mart masih berada di bawah standar. Nilai Maze Usability Score (MAUS) sebesar 46% mengindikasikan tingkat usability yang rendah, sedangkan hasil UEQ menunjukkan sebagian besar skala berada pada kategori *below average* dengan skala *dependability* berada pada kategori *bad*. Temuan ini menunjukkan keterkaitan antara permasalahan usability dan persepsi negatif pengguna. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pengelola Sleman Mart dan pemerintah daerah sebagai dasar perbaikan desain antarmuka dan pengembangan sistem guna meningkatkan pengalaman pengguna dan pemanfaatan platform.

**Kata kunci:** User Experience, User Experience Questionnaire, Usability Testing, Sleman Mart, Maze.

## ABSTRACT

*Sleman Mart is a web-based marketplace developed by the Government of Sleman Regency to support the digitalization of micro, small, and medium enterprises (MSMEs). However, the utilization level of this platform remains relatively low, indicating potential issues related to system usability and user convenience. This condition may hinder the adoption of the platform by MSME actors and the public, preventing the digitalization objectives from being achieved optimally. Therefore, an evaluation of user experience is required to identify usability problems on the Sleman Mart platform.*

*This study employs an evaluative approach by combining the User Experience Questionnaire (UEQ) and usability testing using Maze. UEQ is used to measure users' subjective perceptions based on six user experience scales, while Maze is used to assess users' objective performance in completing the main task scenarios on the Sleman Mart platform. The evaluation involves end users who have interacted with the platform and focuses on the core usage flow of the marketplace.*

*The results indicate that the overall user experience quality of Sleman Mart is still below standard. The Maze Usability Score (MAUS) of 46% reflects a low level of usability, while the UEQ results show that most scales fall into the below average category, with the dependability scale classified as bad. These findings demonstrate a clear relationship between usability issues and negative user perceptions. The results of this study can be utilized by the Sleman Mart management and local government as a basis for interface design improvements and system development to enhance user experience and platform utilization.*

**Keyword:** *User Experience, User Experience Questionnaire, Usability Testing, Sleman Mart, Maze.*