

ANALISIS USER EXPERIENCE TERHADAP WEBSITE BATIK SUKU DINAS KOMINFOTIK WALIKOTA JAKARTA BARAT MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Zabrina Fitria Ramadhani Napitupulu^{1*}, Ade Syahputra², dan Ketut Bayu Yogya Bintoro³

¹²³ Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Trilogi

Jl. TMP. Kalibata No.1, Duren Tiga, Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan, 12760

Email: zabrina.fitria@trilogi.ac.id

Abstrak

Suku Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik (Sudin Kominfotik) Jakarta Barat merupakan unit pelayanan yang bergerak di bidang publikasi, jaringan, dan keamanan siber. Sudin Kominfotik memiliki berbagai fungsi strategis, seperti penulisan rencana strategis, penyusunan rencana kerja dan anggaran, pengelolaan dan pelayanan informasi publik, penyediaan konten lintas sektoral, pengelolaan media komunikasi publik, serta pengelolaan komunikasi publik. Salah satu layanan yang disediakan oleh Sudin Kominfotik adalah Website "BaTik," yang berfungsi sebagai platform untuk pengaduan terkait publikasi media, permasalahan jaringan, penataan jaringan, dan keamanan siber. Namun, berdasarkan wawancara dengan petugas Kelurahan di Kota Bambu Utara, ditemukan bahwa Website BaTik masih dirasa kurang jelas dalam hal informasi dan tampilan berita. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengukur user experience (UX) dari Website BaTik guna memahami sudut pandang pengguna dan memberikan rekomendasi perbaikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat aspek-aspek user experience pada Website BaTik saat ini serta memberikan saran untuk peningkatan layanan. Penelitian ini melibatkan 50 responden yang merupakan pengguna Website BaTik di wilayah Kecamatan Palmerah, yaitu Kelurahan Kota Bambu Utara, Kelurahan Kota Bambu Selatan, Kelurahan Jati Pulo, Kelurahan Palmerah, dan RPTRA Jati Pulo. Pengukuran dilakukan menggunakan alat ukur User Experience Questionnaire (UEQ) dengan bantuan Data Analysis Tools versi 11 dalam format Excel. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa Website BaTik memiliki skor aspek attractiveness (1,65), efficiency (1,62), dependability (1,64), stimulation (1,53), dan novelty (1,42), yang semuanya berada dalam kategori good (bagus). Sementara itu, aspek perspicuity memperoleh skor 1,59, yang termasuk dalam kategori above average (di atas rata-rata). Rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Sudin Kominfotik Jakarta Barat untuk meningkatkan user experience Website BaTik, sehingga dapat memberikan pelayanan yang lebih optimal kepada masyarakat.

Kata kunci: BaTik, Kominfotik Jakarta Barat, User Experience, User Experience Questionner.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan serta perkembangan internet yang sudah merambah ke berbagai kalangan masyarakat sudah merubah gaya hidup masyarakat ke era digital. Berbagai kegiatan seperti perdagangan, perbankan, pendidikan, juga layanan Masyarakat dituntut untuk serba cepat serta efisien. Sebagai sebuah wadah pelayanan Masyarakat, Kantor Walikota Jakarta Barat mempunyai beberapa Suku Dinas yang bergerak di beberapa bidang, terutama Suku Dinas Kominfotik yang akan dibahas pada pengamatan berikut. Suku Dinas Kominfotik Jakarta Barat yang berlokasi di kantor Administrasi Walikota Jakarta Barat ini menjadi pusat layanan teknologi untuk seluruh jajaran pemerintahan serta Industri di Kawasan Jakarta Barat. Suku Dinas Kominfotik Jakarta Barat menyediakan layanan multi aspek lewat aplikasi Bantuan Teknologi, Informasi, serta Komunikasi (BaTik). Banyak konsumen yang belum memahami cara pemakaian Website tersebut seperti cara untuk pendaftaran pengajuan layanan, pengecekan status layanan, serta cara mempublikasi berita acara.

Pengalaman pemakaian (*user experience*) ialah sikap, tingkah laku, serta emosi konsumen saat memakai sebuah barang, jasa, serta sistem. Pengalaman tersebut ialah persepsi individu yang berikatan dengan kemudahan serta manfaat yang dirasakan oleh konsumen, serta dinamis sebab hal tersebut sering berubah-ubah seiring dengan berubahnya lingkungan, kebiasaan, serta nilai-nilai. Dapat diartikan apabila inti dari UX ialah kemudahan para user untuk bisa mengakses serta mengerti

nilai-nilai apa yang ingin disampaikan (Paramitha, 2020).

Kepuasan konsumen pada sistem sangat diberi dampak oleh pengamatan serta perancangan hubungan manusia-komputer yang baik, dengan memperhatikan sebab pendukung dalam desain antarmuka konsumen lewat aspek pengalaman konsumen. Dalam praktiknya, sering kali tampilan yang tak nyaman untuk konsumen menjadi masalah, sehingga muncullah konsep analisis

User Experience (UX) untuk menganalisis pengalaman pengguna *website*. *UX Design* pada dasarnya ialah proses menjadikan situs *website* lebih mudah dipakai serta tak membingungkan, sehingga konsumen merasa nyaman. Kunci dari desain UX ini ialah bagaimana cara menyampaikan pengalaman terbaik pada konsumen dengan memperhatikan tiga faktor utama: tampilan (*look*), kegunaan (*usability*), serta rasa (*feel*).

Alasan pemakaian UEQ menjadi pendekatan pengamatan sebab pendekatan ini memudahkan pengamat untuk menilai maupun menghitung hasil dari data analisa kuantitatif. Data tersebut akan dikumpulkan lalu kemudian akan diamati untuk dipakai dalam menilai mutu *Website* serta *redesign Website* menjadi lebih baik dari perspektif konsumen yang mempunyai pengalaman dalam memakai *Website* Batik. Data akan dikumpulkan lewat survei dengan pertanyaan terkait serta pengalaman konsumen dalam memakai *Website* tersebut. Kedepannya penulis berkeinginan dengan adanya pengamatan perihal *Website* ini bisa menjadikan *Website* batik ini lebih baik untuk Kedepannya serta menjadi masukan yang bisa diterima dengan positif untuk menampakkan *Websitenya* dengan lebih baik untuk para konsumen.

Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Nyoman dkk.(2021) menunjukkan jika komponen penilaian daya tarik memperoleh nilai mean 1,8, Perspicuity 1,7, efisiensi 1,6, dependability 1,7, serta stimulasi 2, sedangkan komponen penilaian daya tarik memperoleh nilai mean 1,72 serta 1.73, masing-masing. Hasil pengamatan dari pendekatan UEQ menunjukkan kategori "Baik" dengan nilai mean 1. Pengamatan benchmark ialah analisis tambahan yang dilakukan. Pengamatan berikut membandingkan pengamatan sebelumnya dengan yang sudah dilaporkan pada UEQ online. Posisi penilaian UEQ PaTik Bali disetarakan dengan pengamatan, menurut benchmark untuk user experience PaTik Bali. Aspek kebaruan memiliki nilai terendah, sedangkan aspek stimulasi memiliki nilai tertinggi. Benchmark penilaian PaTik Bali menunjukkan jika empat aspek memiliki nilai baik, serta dua aspek memiliki nilai sangat baik. Daya tarik, kejelasan, efisiensi, serta kebaruan ialah empat aspek yang memiliki nilai baik. Perbedaan penelitian ini terletak pada bagian pengujian yang dilaksanakan tak memakai pengujian reabilitas.

Hasil pengamatan sebelumnya, "Analisis User Experience JogjaKita Memakai User experience questionnaire (UEQ)", yang ditulis oleh A Prayoga, C W Kusuma, M Christy, serta R Andika, 2023, menunjukkan data dari 27 responden kuesioner. 26 pertanyaan terdiri dari 6 penilaian dengan rasio 1 hingga 7. Nilai persentase antara -0,8 serta 0,8 dianggap sebagai acuan rentang nilai normal; nilai di atas 0,8 dianggap positif, sedangkan nilai di bawah 0,8 dianggap sebagai Namun, rasio kebaruan tetap dalam kisaran normal. Data kemudian diproses untuk memahami standar benchmark. Nilai rata-rata daya tarik ialah 1,23, kejelasan ialah 1,36, efisiensi ialah 1,14, ketepatan ialah 1,01, stimulasi ialah 0,98, serta kebaruan ialah 0,62. Data digolongkan untuk menentukan apakah masuk dalam kategori Bad, Average, Below Average, Above Average, Good, serta Excellent. Dalam set data benchmark, rasio kejelasan memiliki nilai persentase tertinggi, sementara rasio kebaruan memiliki nilai terendah. Kesimpulan dari pengamatan berikut ialah jika rasio kejelasan memiliki nilai persentase tertinggi, sementara rasio kebaruan masih lebih rendah dalam aspek lainnya. Dalam hal pengalaman pengguna, daya tarik, kejelasan, serta efisiensi menerima nilai di atas rata-rata; sebaliknya, ketepatan, insentif, serta kebaruan menerima nilai di bawah rata-rata. Persoalan berikut menunjukkan jika aplikasi Jogjakita memerlukan peningkatan dalam hal ketepatan, stimulasi, serta kebaruan, terutama dalam hal kebaruan benchmark. Perbedaan pengujian ini pada skala pengujiannya yang tidak bersifat nasional (Rasio Regional).

2. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan penyebaran kuesioner. Analisis kebutuhan penelitian mencakup pemilihan sampel dan populasi, penulisan instrumen penelitian, serta persiapan alat dan bahan yang diperlukan.

Tahapan analisis data melibatkan uji kelayakan kuesioner melalui pengujian validitas instrumen dan reliabilitas. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menghitung nilai koefisien Cronbach's Alpha pada 50 responden untuk Website BaTik. Analisis hasil pengukuran menggunakan kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ), yang terdiri dari 26 pertanyaan mencakup enam faktor pengalaman pengguna (UX): daya tarik (attractiveness), mutu pragmatis (pragmatic quality) yang meliputi kejelasan (perspicuity), efisiensi (efficiency), dan ketepatan (dependability), serta mutu hedonis (hedonic quality) yang meliputi stimulasi (stimulation) dan kebaruan (novelty).

Data yang diperoleh dari responden kemudian diolah menggunakan alat UEQ. Proses ini melibatkan transformasi data dari jawaban responden, perhitungan rasio rata-rata per individu untuk Website BaTik, hingga menghasilkan penilaian pengalaman pengguna berdasarkan rasio UEQ. Penelitian ini mengamati website BaTik Kominfo Jakarta Barat menggunakan metode kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Pengamatan dilakukan dengan 50 responden yang terdiri dari pegawai kecamatan dan RPTRA di wilayah Jakarta Barat. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner UEQ dengan 26 item untuk mengukur enam aspek utama: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.

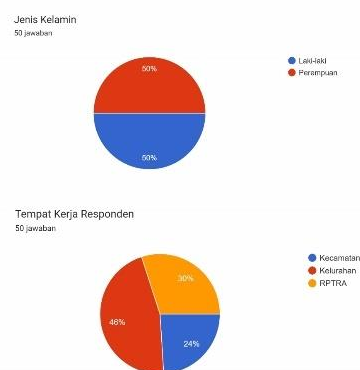
Pengukuran UEQ bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dengan rentang skor -3 hingga +3, di mana skor positif menunjukkan pengalaman yang lebih baik. Data yang dikumpulkan dibandingkan dengan benchmark untuk menentukan kualitas website berdasarkan lima kategori: *Excellent*, *Good*, *Above Average*, *Below Average*, dan *Bad*.

Website BaTik, diluncurkan oleh Sudin Kominfo Jakarta Barat pada Desember 2022, menyediakan layanan publik dalam tiga kategori: Informasi Publik, Infrastruktur Digital, dan Siber. Website ini mengalami peningkatan trafik signifikan, dengan *bounce rate* 54,06% dan rata-rata kunjungan 3 menit 20 detik. Kata kunci utama yang membawa pengunjung ke website adalah "jakarta.go.id". Pengumpulan data dalam pengamatan berikut lewat penyebaran kuesioner memakai *Google Form*. Kuesioner ini dirancang untuk memahami pengalaman konsumen pada Website BaTik memakai pendekatan *User experience questionnaire*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Demografis Responden

Berdasarkan grafik gambar 1 distribusi responden, dapat dilihat bahwa dari total 50 responden, mayoritas adalah laki-laki, yakni sebanyak 60%, sedangkan perempuan hanya mencakup 40%. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi laki-laki dalam pengumpulan data lebih dominan, meskipun perbedaannya tidak terlalu signifikan. Selain itu, distribusi tempat kerja responden menunjukkan bahwa sebagian besar bekerja di tingkat kelurahan dengan proporsi 48%, diikuti oleh mereka yang bekerja di RPTRA sebanyak 30%, dan sisanya sebesar 24% bekerja di kecamatan. Dominasi responden dari kelurahan mengindikasikan bahwa tingkat kelurahan mungkin memiliki peran yang lebih besar atau lebih aktif dalam konteks yang menjadi fokus penelitian ini. Perbedaan karakteristik gender dan tempat kerja ini dapat memberikan perspektif yang menarik dalam analisis lebih lanjut terkait tugas, peran, atau tanggung jawab responden berdasarkan lokasi kerja mereka.



Gambar 1. Diagram Responden

3.3. Analisis Hasil Pengukuran UEQ

Berdasarkan data tabel 1, rata-rata nilai (mean) untuk semua item berkisar antara 1,4 hingga 2,0, yang menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian yang cenderung positif terhadap sistem yang diuji. Variansi berada dalam rentang 0,22 hingga 3,6, sementara standar deviasi berkisar antara 1,4 hingga 1,9, menandakan bahwa persepsi responden terhadap masing-masing item relatif konsisten atau homogen. Seluruh dimensi pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang diukur menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) mendapatkan respons yang cukup baik dari responden. Dimensi Attractiveness (daya tarik) memiliki nilai mean antara 1,4 hingga 1,6, menunjukkan sistem dianggap menarik secara visual. Dimensi Perspicuity (kejelasan) memiliki nilai mean antara 1,4 hingga 1,9, menandakan sistem cukup mudah dipahami. Dimensi Efficiency (efisiensi) mendapatkan nilai mean 1,6 hingga 2,0, yang menunjukkan efisiensi sistem pada tingkat moderat.

Selain itu, dimensi Dependability (keandalan) dengan nilai mean antara 1,7 hingga 2,0 mencerminkan kepercayaan responden terhadap sistem yang cukup tinggi. Dimensi Stimulation (stimulasi) memiliki nilai mean 1,4 hingga 1,8, yang menunjukkan bahwa sistem cukup menarik dan mampu memotivasi pengguna. Sementara itu, dimensi Novelty (kebaruan) dengan nilai mean 1,6 hingga 2,0 menunjukkan bahwa responden mengapresiasi unsur inovasi yang dihadirkan oleh sistem. Secara keseluruhan, pengalaman pengguna terhadap sistem dinilai positif dengan variasi respons yang cenderung seragam di antara responden. Meski demikian, peningkatan lebih lanjut dapat difokuskan pada dimensi dengan nilai mean yang lebih tinggi, seperti Efficiency dan Dependability, untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Tabel 1 Penilaian Pengalaman Pengguna Seluruhan

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	↑ 1,9	2,1	1,5	50	annoying	enjoyable	Attractiveness
2	↑ 1,8	2,3	1,5	50	not understandable	understandable	Perspicuity
3	↑ 1,2	3,6	1,9	50	creative	dull	Novelty
4	↑ 1,3	3,1	1,8	50	easy to learn	difficult to learn	Perspicuity
5	↑ 1,6	3,1	1,8	50	valuable	inferior	Stimulation
6	↑ 1,4	2,2	1,5	50	boring	exciting	Stimulation
7	↑ 1,7	2,4	1,5	50	not interesting	interesting	Stimulation
8	↑ 1,8	2,1	1,5	50	unpredictable	predictable	Dependability
9	↑ 1,4	3,2	1,8	50	fast	slow	Efficiency
10	↑ 1,5	2,9	1,7	50	inventive	conventional	Novelty
11	↑ 1,7	2,6	1,6	50	obstructive	supportive	Dependability
12	↑ 1,6	3,1	1,8	50	good	bad	Attractiveness
13	↑ 1,6	2,4	1,6	50	complicated	easy	Perspicuity
14	↑ 1,5	2,2	1,5	50	unlikable	pleasing	Attractiveness
15	↑ 1,2	3,2	1,8	50	usual	leading edge	Novelty
16	↑ 1,8	2,0	1,4	50	unpleasant	pleasant	Attractiveness
17	↑ 1,7	1,9	1,4	50	secure	not secure	Dependability
18	↑ 1,4	3,6	1,9	50	motivating	demotivating	Stimulation
19	↑ 1,4	2,7	1,6	50	meets expectations	does not meet expectations	Dependability
20	↑ 1,7	2,2	1,5	50	inefficient	efficient	Efficiency
21	↑ 1,6	2,4	1,5	50	clear	confusing	Perspicuity
22	↑ 1,5	2,8	1,7	50	impractical	practical	Efficiency
23	↑ 1,9	2,0	1,4	50	organized	cluttered	Efficiency
24	↑ 1,5	2,7	1,6	50	attractive	unattractive	Attractiveness
25	↑ 1,6	2,3	1,5	50	friendly	unfriendly	Attractiveness
26	↑ 1,7	2,1	1,4	50	conservative	innovative	Novelty

Kuesioner mengenai pengalaman konsumen diisi oleh 50 responden yang memakai *Website Batik*. Hasil interpretasi dari pengolahan data dijelaskan secara rinci pada Tabel 3.1, di mana ditemukan 6 (enam) komponen yang dinilai untuk menilai pengalaman konsumen.

Tabel 2. Mean Aspek UEQ

Scale	Mean	Comparisson to benchmark
Attractiveness	1,65	Good
Perspiciuity	1,59	Above Average
Efficiency	1,62	Good
Dependability	1,64	Good
Stimulation	1,53	Good
Novelty	1,42	Good

A. *Attractiveness*

Aspek atraktif berfokus pada pandangan masyarakat umum pada *Website* Batik, khususnya apakah mereka menyukainya maupun tak. Secara keseluruhan, *Website* Batik dianggap menjadi barang unggulan oleh para penggunanya, dengan nilai *mean* 1,65.

B. *Perspiciuity*

Skor rata-rata yang diperoleh ialah 1,59. Salah satu aspek yang ditinjau ialah kemudahan pemahaman, yang berfokus pada seberapa cepat konsumen bisa memahami cara memakai barang. Persoalan berikut terutama penting apabila mereka bisa dengan mudah belajar memakai situs web Batik maupun menjadi akrab dengan situs tersebut. Dilansir dari hasil pengamatan, konsumen merasa apabila situs web Batik ialah barang yang mudah dimengerti.

C. *Efficiency*

Variabel kuantitatif dalam pengalaman berfokus pada efisiensi, yang memperlihatkan seberapa penting item untuk menyelesaikan tugas dengan cepat. Penelitian mengungkapkan apabila konsumen percaya *Website* Batik memudahkan mereka menyelesaikan tugas dengan cepat. Dengan antarmuka yang terorganisir dengan baik, konsumen menyampaikan reaksi positif pada elemen yang bermanfaat, yang dicerminkan dalam penilaian tinggi dengan nilai *mean* 1,62..

D. *Dependability*

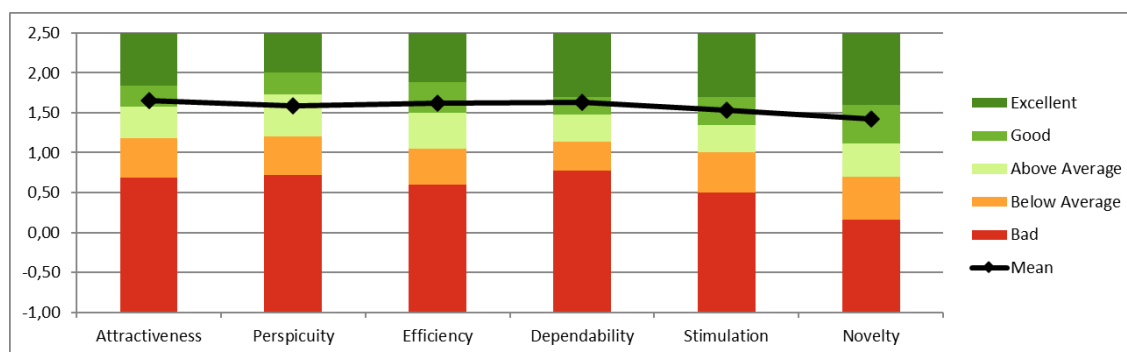
Salah satu variabel aspek yang menilai pengalaman konsumen, yang menekankan seberapa banyak konsumen merasa mempunyai kontrol atas hubungan mereka dengan program di Web Batik. Hasil pengamatan memperlihatkan apabila konsumen merasa apabila hasil maupun output dari *Website* Batik aman, memenuhi ekspektasi, serta membantu menyelesaikan tugas mereka. Tetapi, konsumen menyampaikan penilaian netral pada aspek keterprediksian, dengan nilai *mean* 1,64.

E. *Stimulation*

Faktor yang menambahkan pengalaman konsumen di situs web Batik menekankan apabila konsumen merasa terhibur serta terdorong untuk terus memakainya, yang ialah variabel pengukur pengalaman konsumen. Hasil pengamatan memperlihatkan apabila pelanggan percaya apabila barang *Website* Batik secara langsung membantu mereka dalam pekerjaan mereka serta mendorong mereka untuk terus melakukannya. Aspek stimulasi menerima nilai *mean* 1,53.

F. *Novelty*

Aspek kebaruan (*novelty*) ialah sebuah metrik yang dipakai untuk menilai mutu pengalaman konsumen. Komponen ini memperlihatkan seberapa menarik serta unik situs web Batik untuk konsumen. dilansir dari pengamatan, konsumen biasanya menyukai fitur unik, menyampaikan nilai *mean* 1,42.



Gambar 3.2 Benchmark Website Batik

4. KESIMPULAN

Dilansir dari hasil serta pembahasan yang didapatkan oleh pengamat, bisa diartikan apabila pengolahan penilaian dari 50 responden memakai statistik deskriptif pada setiap point yang menilai pengalaman konsumen dengan pendekatan UEQ (*User experience questionnaire*) bisa disimpulkan mendapatkan hasil yang baik pada Website Batik. Hasil pengamatan memperlihatkan penilaian yang positif aspek *attractiveness*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* secara berurutan mendapatkan nilai 1.65, 1.62, 1.64, 1.53, dan 1.42 atau *good* (bagus). Aspek *perspicuity* mendapat nilai 1.59 atau *above average* (diatas rata-rata). Menyediakan layanan yang lebih inovatif agar konsumen bisa mudah memahami tiap fitur dalam memakai website BaTik.

4.1 Saran

Hasil pengamatan serta pengamatan yang sudah dilaksanakan pada Website Batik Suku Dinas Kominfotik Walikota Jakarta Barat, berikut ialah beberapa saran untuk menambahkan user experience (UX) pada Website tersebut:

1. **Penambahan AI Chatbot atau Live Chat 24 Jam:** Fitur ini diusulkan untuk membantu pengguna, terutama yang berusia lanjut, agar lebih mudah mendapatkan panduan tentang cara menggunakan website.
2. **Peningkatan Halaman Berita:** Disarankan agar tampilan berita lebih terstruktur dalam format grid dan menghapus slider otomatis yang membingungkan pengguna.
3. **Perbaikan Halaman Detail Berita:** Agar konsistensi website terjaga, disarankan untuk tidak mengarahkan pengguna ke website lain saat membaca berita.
4. **Peningkatan Navigasi dan Antarmuka:** Desain yang lebih intuitif dan responsif akan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menelusuri website.
5. **Penyediaan Fitur Pencarian yang Efektif:** Fitur pencarian yang lebih baik diperlukan agar pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang dibutuhkan.
6. **Pengujian dan Evaluasi Berkala:** Mengadakan pengujian rutin untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dan memastikan website selalu memenuhi kebutuhan pengguna.

Implementasi saran ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta interaksi dengan layanan yang disediakan oleh website.

DAFTAR PUSTAKA

- A Prayoga, C. W. (2023). Analisis User Experience Jogjakita Memakai User experience questionnaire (Ueq). *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi serta Multimedia*, 4(1), 53-60.
- Amalia Putri, A. D. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User experience questionnaire serta Heuristic Evaluation. *Jurusan Teknik Informatika*, 03(02), 49-59.
- Hartzani, A.-G. (2021). Evaluasi user experience pada dompet digital ovo memakai user experience questionnaire (UEQ).
- Henim, S. R. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Memakai User experience questionnaire. *Journal Komputer Terapan*, 6(1), 69-78

- Jannuar Gideon Liwandouw, A. Y. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Maxim Memakai User experience questionnaire (UEQ). *Jurnal Kharisma Tech*, 19(1), 39-52.
- Kevin Khanza Pangestu, T. L. (2023). User experience questionnaire (Ueq) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Upn. *442 Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 442-451.
- M. Bagus Aria Kusuma, D. S. (2024). Penerapan Metode Design Thinking serta User experience questionnaire (UEQ) dalam Perancangan User Interface E-Learning. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 5(2), 2746-1343.
- Maharani, L. (2022). Analisis serta Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User experience questionnaire (UEQ). *Fakultas Sains serta Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Paramitha, N. (2020). Perancangan Dan Evaluasi User Experience Memakai Design Thinking Pada Website Brosispku.Com.
- Raden Siti Nabila Putri Fasabuma, H. T. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop memakai User experience questionnaire (UEQ) serta Heuristic Evaluation (HE). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi serta Ilmu Komputer*, 4(4), 1324-1332.
- Wijaya, I. N. (2021). Analisis serta Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User experience questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi serta Ilmu Komputer*, 8(2), 217-226.
- Yoseu Herawat, Y. M. (2022). Analisis User Experience pada Tiktok Memakai Metode User experience questionnaire (UEQ). *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 21(4), 495-502.