

Analisa Pengalaman Pengguna Pada Website Sion (Sistem Informasi Online) ITB STIKOM Bali Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

I Nyoman Yuda Sugiantara¹, I Made Bagus Mirandika Nugraha², Griffed Estonia Menanti³, Joyce⁴, Yusakh Hasudungan Lumingas⁵, I Made Pradipta⁶, Ida Ayu Mirah Cahya Dewi⁷, Ni Kadek Tasya Novita Devi⁸

yudhasugiantara@gmail.com¹, mirandika.nugraha@gmail.com², griffedmenanti@gmail.com³,

joyceaili1706@gmail.com⁴, lumingasusakh@gmail.com⁵, madepradipta@stikom-bali.ac.id⁶,

mirahcahyadewi@gmail.com⁷, tasya_novita@stikom-bali.ac.id⁸

ITB STIKOM Bali

Sistem Informasi^{1,5,6}, Teknologi Informasi², Bisnis Digital^{3,4}

Jl. Raya Puputan No.86, Dangin Puri Klod, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, Bali 8

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 24 June 2024

Received in revised : 18 November 2024

Accepted : 2 Desember 2024

Available online : 12 Desember 2024

ABSTRACT

SION (Sistem Informasi Online) ITB STIKOM Bali is a platform used by students and lecturers to support administrative and academic processes on campus. This research examines how the user experience (UX) level of SION can enhance the quality of services provided by the system. The purpose of this study is to measure user satisfaction with the user experience quality. The study uses the User Experience Questionnaire (UEQ) method, which includes six rating scales: attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty. The UEQ method also offers analytic tools that can be downloaded from its official website. Respondents in this study consisted of 75 people from a population of 248. The results of the UEQ analysis show positive evaluations across all aspects, with the following detailed scores: attractiveness received a score of 1.37, perspicuity 1.34, efficiency 1.16, dependability 1.21, stimulation 1.16, and novelty 0.87.

Keywords: academic service, SION, user experience

1. Pendahuluan

Kecanggihan teknologi membuat tidak ada seorangpun yang mampu menghindari dampaknya. Hampir seluruh dunia merasakan betapa pesatnya perkembangan zaman dan teknologi informasi [1]. Perkembangan teknologi informasi mengubah cara institusi menjalankan operasional dan layanan, termasuk dalam bidang pendidikan. Disrupsi digital di sektor pendidikan terjadi secara tiba-tiba, tanpa perencanaan atau persiapan strategis terkait penerapannya [2].

Penggunaan aplikasi berbasis *web* semakin umum digunakan karena aksesibilitasnya lewat berbagai perangkat tanpa spesifikasi minimum tertentu. Salah satu implementasi teknologi informasi dalam institusi pendidikan adalah sistem informasi berbasis *web* yang mengelola berbagai aktivitas akademik dan administratif. Sistem informasi mengumpulkan, memproses, menganalisis, serta menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu dan melibatkan berbagai komponen seperti orang, perangkat keras, perangkat lunak, dan basis data [3]. Sistem ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas layanan kepada mahasiswa, dosen, dan

Received June 21, 2024; Revised November 20, 2024; Accepted Desember 2, 2024

* I Nyoman Yuda Sugiantara; yudhasugiantara@gmail.com

seluruh civitas akademik, sehingga menjadi sarana vital dalam pembelajaran dan komunikasi di era digital.

Di Indonesia, berbagai institusi pendidikan tinggi telah mengembangkan dan mengimplementasikan sistem informasi online untuk menunjang kegiatan administratif dan akademik. Pergeseran dari pendidikan konvensional (tatap muka) ke arah pendidikan yang lebih terbuka, interaktif, kompetitif, dan multidisipliner semakin nyata [4]. ITB STIKOM Bali adalah salah satu institusi yang menerapkan SION untuk layanan akademik seperti pendaftaran mata kuliah, akses informasi akademik, dan komunikasi lainnya. Namun, masih sedikit penelitian yang mengevaluasi pengalaman pengguna SION di institusi ini, meski ada kendala seperti *overload* pada *website* dan kurangnya minat mahasiswa dalam mengakses sistem berbasis *web* [5]. Dengan observasi dari tim peneliti mengenai keluhan dari beberapa mahasiswa yang mengalami kendala ketika akan memasukkan absensi pada laman SION, ataupun terjadinya masalah seperti *website* yang melambat ketika mahasiswa tersebut hendak melakukan perwalian, dan juga tidak jarang mahasiswa yang masih kesulitan dalam membuka panel-panel informasi pada SION seperti mencari jadwal ataupun membuka kalender akademik.

Penggunaan aplikasi berbasis *web* dalam pendidikan juga harus mempertimbangkan pedoman kegunaan (*usability*) untuk memastikan tujuan *website* dapat tercapai [6]. Salah satu faktor penting dalam pengembangan produk perangkat lunak adalah fokus terhadap kebutuhan dan emosi pengguna (*User Experience* atau UX), yang harus dipertimbangkan sejak awal pengembangan produk [7].

Pengalaman pengguna menjadi aspek penting dalam menentukan kesuksesan implementasi sistem informasi. Analisis pengalaman pengguna pada Sistem Informasi Pendidikan berbasis *web* sangat penting karena teknologi mendukung pembelajaran di era digital [8]. Di perguruan tinggi yang fokus pada kemajuan teknologi seperti ITB STIKOM Bali, analisis pengalaman pengguna diperlukan untuk memastikan sistem berfungsi optimal dan meningkatkan kepuasan pengguna. Jika sistem ini tidak memenuhi harapan pengguna atau memiliki masalah *usability*, maka proses dan kualitas akademik maupun non-akademik dapat terganggu.

Pengujian pengalaman pengguna akan dilakukan dengan target sample dari pengisi kuesioner yang merupakan Mahasiswa di ITB STIKOM Bali Kampus Jimbaran. Dengan metode yang akan digunakan merupakan UEQ (*User Experience Questionnaire*), yang merupakan alat untuk mengukur tingkat *user experience* suatu produk dengan cepat. Kuesioner UEQ dapat diunduh melalui www.ueq-online.org dan hasilnya dapat diolah menjadi alat analisis untuk menilai pengalaman pengguna pada sion.stikom-bali.ac.id. Data hasil pengujian dapat digunakan untuk perbaikan berkelanjutan terhadap *website* SION sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Di perguruan tinggi seperti ITB STIKOM Bali, pengujian dengan UEQ membantu mengidentifikasi masalah, memastikan sistem berfungsi optimal, dan meningkatkan kepuasan pengguna. Analisis ini penting untuk memastikan mahasiswa dan dosen dapat berkomunikasi dengan lebih baik melalui platform yang nyaman dan efektif, serta memberikan kontribusi signifikan dalam berkomunikasi. Hasil pengujian dan analisis ini juga dapat digunakan untuk perbaikan berkelanjutan terhadap *website* SION.

1. Tinjauan Pustaka

1.1. Sistem Informasi Pendidikan (SIP)

Sistem Informasi Pendidikan (SIP) adalah bagian dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam bidang pendidikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dengan menyediakan bahan belajar dan meminimalisir keterbatasan terhadap waktu serta tempat [9]. SIP bertujuan untuk mengelola informasi pendidikan dan dapat memebrikan manfaat terutama dalam bidang pendidikan dalam memepermudah dan meningkatkan kinerja pendidikan, meningkatkan efektifitas, produktifitas pendidikan

1.2. Sistem Informasi Online (SION)

Menurut [10], Sistem Informasi Online (SION) adalah sebuah sistem informasi yang memudahkan mahasiswa STIKOM Bali untuk mendapatkan informasi terkait kegiatan perkuliahan, biodata personal mahasiswa, Tugas Akhir/Skripsi, akademik dan lain sebagainya. SION digunakan dalam konteks seperti institusi pendidikan, perusahaan, organisasi dan lainnya. SION dipertujukan untuk menyediakan akses yang cepat dan mudah terhadap informasi atau layanan yang dibutuhkan oleh pengguna atau mahasiswa dalam penyebaran informasi serta komunikasi yang lebih efisien.

1.3. User Experience

Pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) merupakan pengalaman seseorang dalam menggunakan sistem, produk dan layanan, khususnya dalam bagaimana produk tersebut digunakan secara mudah dan menyenangkan oleh pengguna. Pengalaman pengguna (UX) adalah “persepsi dan tanggapan yang dihasilkan dari penggunaan atau antisipasi penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan” [11]. UX melibatkan evaluasi terhadap seberapa efektif sebuah sistem atau produk dalam memenuhi kebutuhan pengguna serta mempertimbangkan beberapa aspek lain seperti ketepatan produk, kemudahan navigasi dan efisiensi pengguna dengan tujuan meningkatkan kepuasan pengalaman pengguna.

User experience merupakan bentuk user dapat merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, memegang atau melihat produk tersebut [12]. *User experience* mencakup semua aspek interaksi pengguna dengan produk, mulai dari bagaimana produk tersebut dirancang hingga bagaimana produk tersebut berfungsi. UX tidak hanya melibatkan aspek fungsional, tetapi juga bagaimana produk mampu memberikan nilai tambah yang relevan bagi pengguna. Sebuah *user experience* yang optimal mampu menciptakan koneksi emosional yang kuat antara pengguna dan produk, yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta memperkuat persepsi positif.

Pengalaman pengguna mencakup segala interaksi yang dilakukan oleh pengguna dengan suatu produk atau jasa [13]. *User experience* mencakup bagaimana pengguna berinteraksi dengan antarmuka, seberapa mudah mereka dapat menyelesaikan tugas, dan seberapa memuaskan pengalaman secara keseluruhan. Untuk menciptakan UX yang efektif, penting untuk memahami konteks penggunaan dan preferensi pengguna melalui riset yang mendalam. Desain yang mempertimbangkan elemen-elemen ini dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna, serta mendukung keberhasilan produk di pasar.

1.4. User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah sebuah metode yang dipakai atau digunakan untuk mengukur *User Experience* (Pengalaman Pengguna) terhadap sebuah produk, tujuannya itu untuk menilai dengan cepat pengalaman pengguna yang dirasakan dari produk [14]. Pada metode UEQ memiliki 6 skala penilaian yang dikelompokkan dari 26 pertanyaan. Penjelasan 6 skala penilaian tersebut adalah [15]:

1. *Attractiveness*

Attractiveness merupakan kesan keseluruhan dari sebuah produk.

2. *Efficiency*

Efficiency merupakan kesan pengguna menggunakan sebuah produk secara cepat dan efisien.

3. *Perspiciuity*

Perspiciuity merupakan kesan pengguna mudah mengenal sebuah produk.

4. *Dependability*

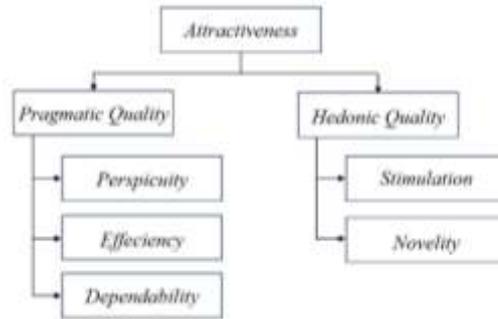
Dependability merupakan kesan pengguna bisa mengendalikan produk.

5. *Stimulation*

Stimulation merupakan kesan pengguna tertarik dan termotivasi dalam menggunakan produk.

6. *Novelty*

Novelty merupakan kesan berupa apakah produk yang ada memiliki sifat inovatif dan kreatif dan apakah menarik perhatian untuk pengguna dalam menggunakan produk tersebut.



Gambar 1. Skala Pengukuran UEQ

Gambar 1 menunjukan skala dalam pengukuran UEQ dimana *attractiveness* merupakan impresi atau kesan terhadap produk. Pengukuran tersebut dipengaruhi oleh 5 skala lainnya. Skala *perspicuity*, *efficiency* dan *dependability* merupakan aspek pragmatic karena menjelaskan kualitas dari interaksi pengguna untuk menyelesaikan tugas dalam mencapai tujuan dalam menggunakan aplikasi. Sedangkan skala *stimulation* dan *novelty* merupakan aspek *hedonic* karena tidak berhubungan dengan tugas dan tujuan dalam penggunaan aplikasi, namun menjelaskan tentang senang dan gembira yang dirasakan pengguna dalam menggunakan aplikasi atau sistem.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan	15						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

Gambar 2. Item Pada UEQ

Dengan menggunakan metode UEQ, penilaian terhadap pengalaman pengguna menjadi terstruktur dan mendalam serta membantu mengembangkan dan memahami aspek yang perlu ditingkatkan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dan berkelanjutan. Dengan menggunakan metode UEQ, penilaian terhadap pengalaman pengguna menjadi terstruktur dan mendalam serta membantu mengembangkan dan memahami aspek yang perlu ditingkatkan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dan berkelanjutan. Metode ini memungkinkan pengumpulan data yang komprehensif dan objektif tentang bagaimana pengguna merasakan berbagai elemen produk, sehingga memberikan wawasan yang berharga untuk perbaikan berkelanjutan dan pengembangan desain yang lebih efektif. Item UEQ adalah perbedaan semantik dengan skala jawaban likert dengan 7 poin. Mereka terdiri dari sepasang istilah dengan makna yang berlawanan yang menjangkau dimensi semantik [16]. Setiap item UEQ terdiri dari pasangan istilah dengan makna yang berlawanan. Contoh:

Tidak dapat dipahami o o o o o o Dapat dipahami

Efisien o o o o o o Tidak efisien

Jawaban diberi dengan skala dari -3 dengan keterangan negatif hingga +3 dengan keterangan positif dengan urutan acak pada perhitungan dalam mengolah hasil jawaban.

1.5. Usability Test

Usability Test adalah metode evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah sistem bagi pengguna. Evaluasi *Usability Test* menilai seberapa efektif, efisien dan memuaskan pada sistem yang digunakan oleh pengguna. Menurut [17] ada 3 aspek pengukuran kegunaan yaitu efektivitas, efisiensi dan kepuasan. Peran *Usability Test* pada SION yakni untuk mengidentifikasi potensi masalah dan kesulitan yang dihadapi oleh pengguna dalam menggunakan sistem informasi termasuk SION. Adapun teknik dalam pengukuran *Usability Test* diantaranya *task success rate, time per completed task, number of clicks during test time, error during task performance, perspicuity*. Evaluasi *Usability Test* membantu memastikan bahwa sistem tersebut dapat mudah digunakan, efisien, dan memenuhi kebutuhan pengguna.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna pada *website* Sistem Informasi Online (SION) ITB STIKOM Bali. Penelitian ini menggunakan data penelitian yang berupa angka dan melakukan analisis statistis sebagai bagian dari pendekatan penelitian kuantitatif. Data yang sudah berhasil dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

Adapun populasi yang di dapat yaitu 248 kemudian di olah menggunakan rumus *solvin* dan didapatkan hasil yaitu 71 sample

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

Keterangan:

n = banyaknya *sample*

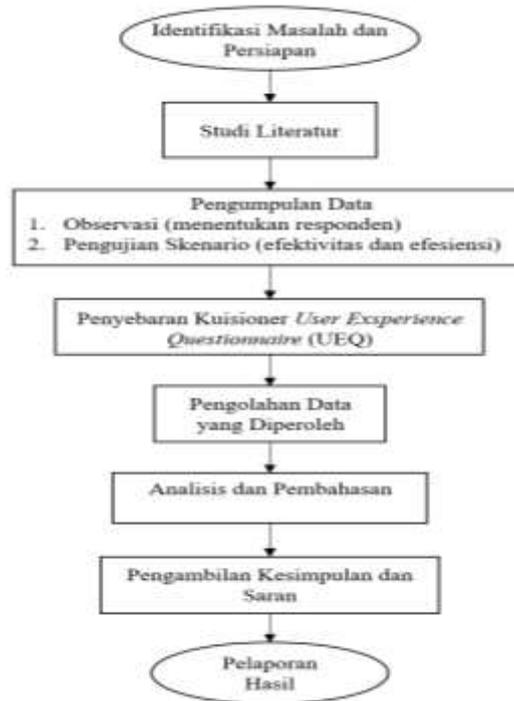
N = banyaknya populasi

e^2 = persentasi *error* dan batas ketelitian dari banyaknya kesalahan pengambilan sample.

Dari kuesioner yang telah dibuat dan disebar luaskan melalui tautan dengan memanfaatkan *Google Form*, data yang didapatkan sebanyak 75 responden dari target awal yaitu 71 responden.

2.1. Alur Analisis Metode Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian sejenis, peneliti menggunakan metode kuisisioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai dasar penelitian. UEQ juga dapat mengukur *user experience* mulai dari aspek kegunaan hingga aspek pengalaman pengguna itu sendiri. data yang menginterpretasikan hasil menjadi lebih mudah untuk dipahami. Melalui penggunaan UEQ, peneliti dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan SION secara komprehensif, serta mendapatkan wawasan yang dapat digunakan untuk mengembangkan strategi peningkatan efektif. Dengan analisis ini akan yang kuat untuk berkelanjutan dan kepuasan pengguna UX yang lebih demikian, hasil memberikan dasar perbaikan peningkatan SION.



Gambar 3. Alur Analisis Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan mengenai alur analisis dari penelitian dimana menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ):

1. Identifikasi masalah dan persiapan

Pada tahap pertama, mempersiapkan rencana penelitian yang mencakup tujuan, metode evaluasi, dan sumber daya yang diperlukan. Pada langkah ini menentukan masalah serta tujuan penelitian dengan *User Experience* produk dan layanan.

2. Studi literatur

Tahap kedua adalah studi literatur. Studi literatur adalah tahapan melakukan pemahaman dan mempelajari konsep tentang *usability*, kepuasan pengguna metode UEQ dan penelitian terkait sebelumnya yang dapat membantu memahami konteks penelitian dengan tepat.

3. Pengumpulan data

Tahapan ketiga adalah observasi yang dilakukan untuk menentukan responden yang akan mengisi kuisisioner serta melakukan pengujian skenario untuk metode UEQ dimana pengujian ini menentukan efektifitas dan efisiensi metode dan kuisisioner.

4. Penyebaran kuisisioner *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Tahap keempat merupakan penyebaran kuisisioner UEQ kepada responden yang merupakan pengguna Sistem Informasi Online (SION) yang dievaluasi serta memastikan memeberikan instruksi yang jelas dan responden menjawab secara objektif.

5. Pengolahan data yang diperoleh

Tahapan kelima dimaan setelah data terkumpul, dilakukan perhitung skor UEQ untuk setiap responden dengan mengubah tanggapan menjadi nilai numerik. Dimana mengakumulasikan nilai individu untuk setiap aspek (*efficiency, persficulity, depenability, stimulation, dan novelty*). Alat analisis UEQ digunakan untuk menghitung statistik deskriptif, seperti rata-rata dan standar deviasi, dan menginterpretasikan hasilnya berdasarkan benchmark kualitas dan mengidentifikasi area kekuatan dan kelemahan suatu produk dari perspektif para pengguna.

6. Analisis dan pembahasan

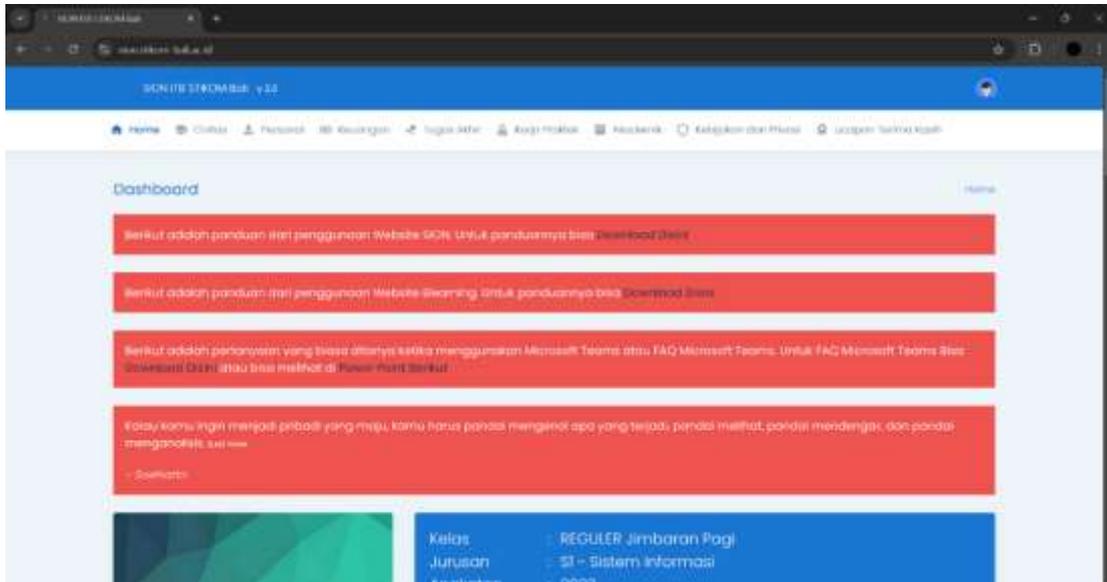
Tahap keenam berupa analisa dalam membandingkan hasil rata-rata untuk setiap aspek dengan bencmark standar kualitas UEQ dalam menilai kategori. Selain itu, identifikasi kekuatan dan kelemahan produk atau layanan berdasarkan hasil UEQ.

7. Pengambilan kesimpulan dan saran.

Tahapan ketujuh adalah pengambilan kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran diambil berdasarkan hasil UEQ yang diperoleh dari mahasiswa dimana saran dari maahasiswa yang menbgisi kuisioneer dapat menjadi perbandingan dalam pengambilan kesimpulan dan saran.

8. Pelaporan Hasil

Tahap terakhir adalah menyajikan hasil penelitian dalam laporan yang mencakup temuan, interpretasi skor UEQ, kesimpulan dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.



3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tampilan Halaman dari Website SION ITB STIKOM Bali

Gambar 5. Tampilan Halaman *Dashboard* SION

3.2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif UEQ *Analysis Tools*

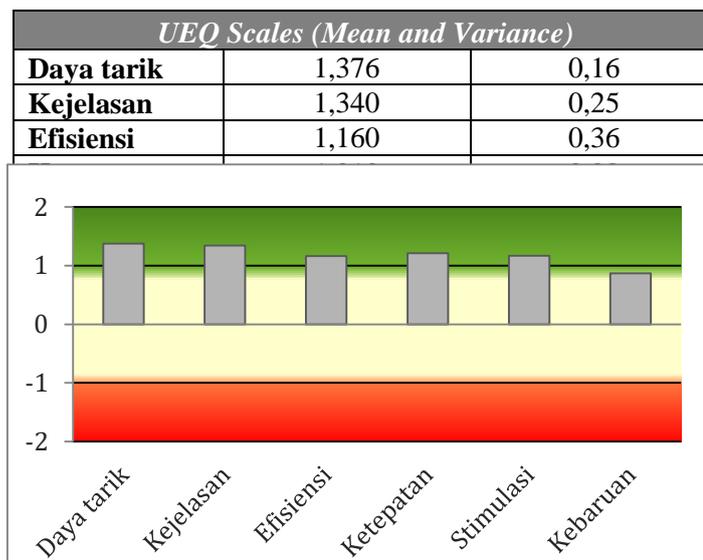
Analisis statistik deskriptif pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan nilai rata-rata (*mean*) pada indikator variabel atau pernyataan pada kuesioner. Keterangan evaluasi penilaian dari rentang nilai rata-rata kemudian diberikan berdasarkan indeks nilai pada tabel 2.

Tabel 1 Rentang nilai rata-rata skala UEQ

Rentang nilai rata-rata	Keterangan
>0,8	Positif
-0,8 – 0,8	Netral
<-0,8	Negatif

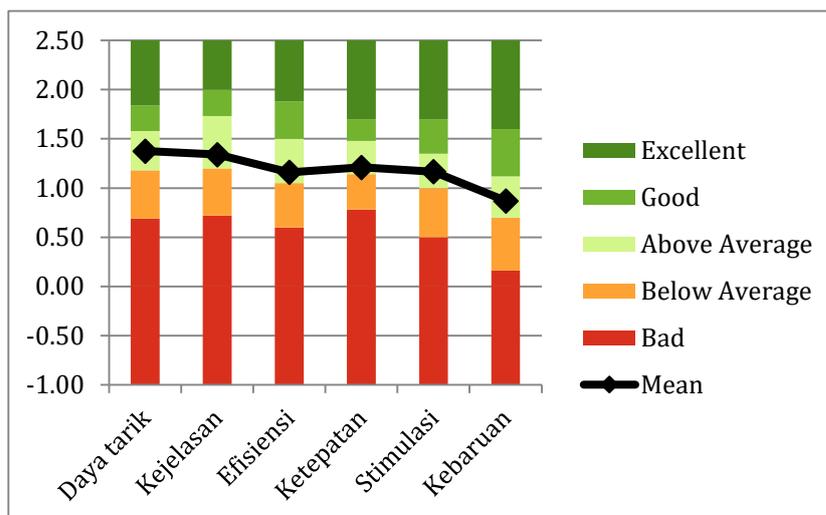
Setelah mengetahui skala penilaian rata-rata, berikut ini adalah hasil kuesioner pada setiap variabel penelitian yang dianalisis untuk mengetahui *mean* dari jawaban responden pada masing-masing variabel.

Tabel 1 Rata-rata Nilai Hitung dan Variance



Gambar 6. Diagram Nilai Skala

Hasil perhitungan rata-rata skala aspek UEQ Sistem Informasi Online (SION) ITB STIKOM Bali digambarkan pada Tabel 3 dan Gambar 6 dimana skala aspek Daya Tarik adalah 1,376; Kejelasan 1,340; Efisiensi 1,160; Ketepatan 1,210; Stimulasi 1,167; dan Kebaruan 0,870. Gambar 6 menunjukkan hasil respon dari kuesioner pada *website* SION ITB STIKOM Bali dimana semua aspek mendapat nilai >0,8 dan berada pada tingkat evaluasi positif.



Gambar 7. Benchmark UEQ Analysis Tools

Berdasarkan gambar 7, dapat diketahui bahwa SION ITB STIKOM Bali mendapat nilai di atas rata-rata (*above avrage*) pada enam aspek yaitu daya tarik, kejelasan, efesiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hal ini menandakan bahwa pengguna merasa puas dengan pengalaman yang diberikan oleh *website* tersebut. Selain itu, hasil ini mencerminkan usaha yang telah dilakukan oleh pengelola situs untuk meningkatkan kualitas layanan dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, *website* SION berhasil menciptakan suasana yang mendukung dan menarik bagi penggunanya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh melalui alat UEQ, dapat disimpulkan bahwa *website* SION ITB STIKOM Bali secara keseluruhan memberikan pengalaman pengguna yang positif. Dari 75 responden yang berpartisipasi, semua aspek yang diukur, yaitu *attractiveness* (1,37), *perspicuity* (1,340), *efficiency* (1,160), *dependability* (1,210), *stimulation* (1,167), dan *novelty* (0,870), menunjukkan hasil di atas rata-rata. Aspek dengan nilai terendah adalah *novelty* (0,870), sementara aspek *attractiveness* mendapatkan nilai tertinggi (1,37). Namun, secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa SION mampu memenuhi harapan pengguna, dengan potensi peningkatan lebih lanjut pada variabel seperti *dependability*. dapat disimpulkan bahwa *website* SION ITB STIKOM Bali berhasil memenuhi harapan pengguna dalam memberikan pengalaman yang menyenangkan, informatif, dan mudah diakses, sehingga menunjukkan potensi besar untuk terus meningkatkan kualitas layanannya agar semakin relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta preferensi pengguna di masa mendatang

Daftar Pustaka

- [1] Mulia, A.P., Piri, P.R. and Tho, C. (2023) 'Usability Analysis of Text Generation by ChatGPT OpenAI Using System Usability Scale Method', *Procedia Computer Science*, 227, pp. 381–388. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.537>.
- [2] Pal, D. and Vanijja, V. (2020) 'Perceived usability evaluation of Microsoft Teams as an online learning platform during COVID-19 using system usability scale and technology acceptance model in India', *Children and Youth Services Review*, 119(September), p. 105535. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105535>.

- [3] Rahmi, E.R., Yumami, E. and Hidayasari, N. (2023) 'Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review', *Remik*, 7(1), pp. 821–834. Available at: <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12177>.
- [4] Jakti, J.W. (2021) 'Desain Aplikasi Sistem Informasi Pendidikan Berbasis Digital', 9, pp. 1–15.
- [5] Indra, E. and Rizky, A.D. (2020) 'Sistem Informasi Manajemen Kampus dengan Pengembangan Model Smart Campus (Studi Kasus Di Universitas Prima Indonesia)', *Jikoms*, 3(2), pp. 15–25.
- [6] Welda, W., Putra, D.M.D.U. and Dirgayusari, A.M. (2020) 'Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)', *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), pp. 152–161. Available at: <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>.
- [7] Henim, S.R. and Sari, R.P. (2020) 'Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire', *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), pp. 69–78. Available at: <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- [8] Ratmoko, E. and Pakereng, M. (2022) 'Analisis User Experience Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Siasat Menggunakan User Experience Questionnaire', *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, 5(1), pp. 11–18. Available at: <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v5i1.498>
- [9] Anwar Us, K. and Mahdayeni, M. (2019) 'Penggunaan E-Learning, E-Book, E-Journal dan Sistem Informasi Pendidikan Islam di Universitas Sriwijaya Palembang', *INNOVATIO: Journal for Religious Innovation Studies*, 19(1), pp. 43–64. Available at: <https://doi.org/10.30631/innovatio.v19i1.81>
- [10] Damana, I.P.P., Candiasa, I.M. and Gunadi, I.G.A. (2023) 'Analisis Kesuksesan Sistem Informasi Online (SION) Menggunakan Metode Delone and Mclean', *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 3(2), pp. 331–338. Available at: <https://doi.org/10.57152/malcom.v3i2.958>.
- [11] Delgado, C.B. (2022) 'User experience (UX) in metaverse: realities and challenges', *Metaverse Basic and Applied Research*, 1, p. 9. Available at: <https://doi.org/10.56294/mr20229>
- [12] Maulana, R.T. (2020) 'Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik', *Informatics Engineering*, p. 60. Available at: <https://dspace.uui.ac.id/123456789/28891>.
- [13] Sholikah, A.A., Muslimah Az-Zahra, H. and Priharsari, D. (2022) 'Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Video Conference menggunakan Metode UX Curve (Studi Kasus Zoom dan Meet)', 6(4), pp. 1753–1762. Available at: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [14] Ciputra, H.C.S. and Farisi, A. (2023) 'Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Website Payoprint Menggunakan Metode UEQ', *MDP Student Conference*, 2(1), pp. 568–574. Available at: <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4354>.
- [15] Febrianto, W.A., Putra, W.H.N. and Perdanakusuma, A.R. (2019) 'Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo)', 3(6), pp. 6099–6106.
- [16] Wijayanti, Y., Suyoto, S. and Hidayat, A.T. (2023) 'Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)', *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, 3(1), pp. 10–17. Available at: <https://doi.org/10.25008/janitra.v3i1.169>.
- [17] Putera, W. A., Sandiyasa, I. G. E., Pradana, I. B. E. W., Dalem, I. B. G. W. A., & Dewi, N.W.S. (2022) 'Evaluation of The E-Learning System Usability Using The System Usability Scale (SUS)', *International ...*, pp. 322–326