

SKRIPSI
ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA *WEBSITE WEDANGKU*
DENGAN MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
(UEQ)
(STUDI KASUS: WEDANGKU.COM)



DISUSUN OLEH:
ALHIDAYAT NURMAN
NIM: 175610098

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2024

SKRIPSI

ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA *WEBSITE WEDANGKU* DENGAN MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)

(STUDI KASUS: WEDANGKU.COM)

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi



Disusun Oleh:

Alhidayat Nurman

NIM: 175610098

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
UJIAN SKRIPSI**

Judul : ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA
*WEBSITE WEDANGKU DENGAN MENGGUNAKAN
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*
(STUDI KASUS: WEDANGKU.COM)

Nama: : ALHIDAYAT NURMAN

NIM : 175610098

Program Studi : Sistem Informasi

Program : Sarjana

Semester : GANJIL

Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Yogyakarta, 13 Desember 2023

Dosen Pembimbing,



Pulut Suryati, S, Kom., M.Cs.

NIDN: 0015037802

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA *WEBSITE*
WEDANGKU DENGAN MENGGUNAKAN
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
(STUDI KASUS: *WEDANGKU.COM*)**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan
Diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Komputer

**Program Studi Sistem Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia**


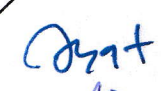
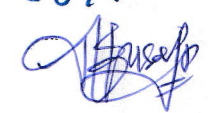
Yogyakarta

Yogyakarta, 28 Desember 2023

Nama Dosen

NIDN

Tanda tangan

- | | | |
|---|------------|---|
| 1. Edy Prayitno, S.Kom., M.Eng. (Ketua) | 0502117203 |  |
| 2. Pulut Suryati., S.Kom., M.Cs. (Sekretaris) | 0015037802 |  |
| 3. Emy Susanti, S.Kom., M.Cs. (Anggota) | 0003037901 |  |

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi



02 FEB 2024

Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs.

NIDN: 0511107301

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Desember 2023



Alhidayat Nurman

NIM: 175610098

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin,

Sujud syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat serta ridhonya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga dengan selesainya skripsi ini menjadi langkah awal untuk tercapainya impian dan cita-cita saya sehingga mampu menjadi hamba yang bertaqwa dan beramal shaleh menjadi umat Nabi Muhammad SAW yang mampu memberikan manfaat bagi umat lain. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kepada kedua orang tua saya ayah, ibu serta adik-adik saya yang selalu memberikan dukungan dan doa juga fasilitas untuk keberlangsungan pendidikan saya. Terimakasih telah mendukung dan selalu mendoakan yang terbaik dalam saya mengejar impian itu.
2. Kepada ibu Pulut Suryati, S. Kom., M.Cs., yang telah membimbing saya dalam mengejar skripsi, selalu memberikan semangat dalam membuat skripsi dan tidak pernah bosan untuk mengingatkan, ucapan terimakasih juga untuk seluruh dosen bapak/ibu yang telah banyak dalam membantu perkuliahan saya.
3. Teman-teman saya yang ikut mendukung proses skripsi sampai selesai.

MOTTO

“jangan ikuti mereka, jangan menjadi follower, tapi harus menjadi trendsetter nya!”

Presiden jokowidodo

“tidak ada kata menyerah didalam hati seorang pejuang, menang kalah biasa,
jangan kan menang kalah, mati dalam pertempuran pun kita siap!”

Mentri pertahanan prabowo subianto

KATA PENGANTAR

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah memberikan nasehat, masukan, bimbingan, dan dukungan. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Deborah Kurniawati, S.kom, M.Cs., selaku ketua program studi Sistem informasi.
2. Ibu Pulut Suryati, S.kom, M.Cs., dosen pembimbing skripsi yang sudah membantu dalam menyelesaikan dan memberikan masukan dalam penyelesaian ini.
3. Bapak Edy Prayitno, S.kom., M.Eng., selaku dosen penguji 1 yang sudah banyak memberikan pandangan dalam menyempurnakan penelitian ini.
4. Ibu Emy Susanti, S.Kom., M.Cs., selaku dosen penguji 2 yang sudah banyak memberikan pandangan dalam menyempurnakan penelitian ini.
5. Pimpinan pihak Wedangku beserta jajaran manajemen yang telah membrikan izin pengambilan data pengguna *website* wedangku.com agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
6. Kepada kedua orang tua saya bapak Kirman dan ibu Nurba Intang yang sudah memberikan dukungan dan doa kepada saya dalam menyusun penelitian ini.
7. Kepada temen saya andi mufrih, rinaldi dan ummu selaku teman saya yang sudah memberikan dukungan kepada saya dalam menyusun penelitian ini.
8. Kepada semua pihak yang mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak kekurangannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat menyempurnakan penulisan ini sehingga dapat bermanfaat dan berguna ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 28 Desember 2023



Alhidayat Nurman

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Ruang Lingkup	2
BAB II TINJUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1. Website.....	9
2.2.2. User Experince	10
2.2.3. Elemen User Experience	10
2.2.4. Wedangku.com.....	12
2.3 User Experience Questionnaire (UEQ)	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Desain Penelitian.....	21
3.2 Metode Pengumpulan Data	21
3.3 Populasi dan Sampel	22

3.3.1. Populasi	22
3.3.2. Sampel	22
3.4 Metode Analisis Data	23
3.4.1. Analisis Kuantitatif	23
3.4.2. Analisis Kualitatif	25
3.4.3. Indikator Penelitian	25
3.4.4. Pembuatan Kuesioner	26
3.5 Proses Alur Penelitian	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	30
4.1. Analisis Demografis	30
4.1.1. Jenis kelamin	30
4.1.2. Usia	31
4.1.3. Pendidikan	31
4.1.4. Domisili	32
4.2. Analisis Data Kuantitatif	33
4.2.1. Uji Validitas	33
4.2.2. Uji Reliabilitas	36
4.2.3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif	37
4.2.4. Interpretasi Dan Diskusi Hasil Analisis Statistik Deskriptif	44
4.3 Rekomendasi	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2. Saran	48
Daftar Pustaka	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengelompokan Atribut Kualitas User Experience Rauschenberger et al. (2013)	12
Gambar 2.2 Struktur Skala UEQ (Schreep, 2019).....	18
Gambar 2.3 Kuesioner UEQ versi Bahasa Indonesia.....	20
Gambar 3.1 Bagan Alir Penelitian	29
Gambar 4.1 Grafik Jenis Kelamin Responden	31
Gambar 4.2 Grafik Usia Responden	31
Gambar 4.3 Grafik pendidikan Responden.....	32
Gambar 4.4 Grafik domisili Responden.....	32
Gambar 4.14 Nilai Skala UEQ Wedangku	42
Gambar 4.16 Hasil <i>Benchmark</i> Nilai Skala UEQ Wedangku	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3.1 Distribusi nilai r tabel	24
Tabel 3.2 Kriteria Uji Reliabilitas	25
Tabel 3.3 Indikator dari Variabel Penelitian	25
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Attractiveness</i>	33
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Perspiciuity</i>	34
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Efficiency</i>	34
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Dependability</i>	35
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Stimulation</i>	35
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Novelty</i>	36
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas	36
Tabel 4.8 Skala Penilaian rata rata pada kuesioner	37
Tabel 4.9 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Attractiveness</i>	38
Tabel 4.10 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Perspiciuity</i>	38
Tabel 4.11 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Efficiency</i>	39
Tabel 4.12 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Efficiency</i>	40
Tabel 4.13 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Stimulation</i>	40
Tabel 4.14 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Novelty</i>	41
Tabel 4.15 Kriteria Nilai Aspek	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Populasi <i>Website</i> Wedangku	50
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian	50
Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Kuesioner.....	52
Lampiran 4 Rekapitulasi Data Transformasi.....	55
Lampiran 5 Analisis User Experience Questionnaire	61
Lampiran 6 Benchmark User Experience Questionnaire	65

INTISARI

Wedangku adalah salah satu *website* untuk mempermudah transaksi secara digital terkait jual beli produk wedang uwuh yang berlokasi di Yogyakarta. *Website* ini merupakan salah satu alat untuk mendukung perkembangan usaha bagi pelaku bisnis dan UMKM. Untuk mengembangkan usaha tersebut secara digital maka penggunaan *website* tersebut telah terkoneksi beberapa aplikasi *market place* di Indonesia.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan total pertanyaan sebanyak 26 pertanyaan. Dan menggunakan pendekatan analisis statistik deskriptif yang nantinya akan digunakan sebagai bahan evaluasi bagi pihak terkait.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil *benchmark* nilai yang didapat pada masing-masing aspek UEQ dengan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* diketahui bahwa aspek kejelasan (*perspicuity*) (*mean* 1,39), aspek efisiensi (*efficiency*) (*mean* 1,26), dan aspek ketepatan (*dependability*) (*mean*:1,27) mendapatkan nilai *above average* (di atas rata-rata). Aspek daya tarik (*attractiveness*) (*mean* 0,99) dan aspek stimulasi (*stimulation*) (*mean* 0,52) mendapatkan nilai *below average* (dibawah rata-rata). Aspek kebaruan (*novelty*) (*mean* 0,03) mendapatkan nilai *bad* (di bawah rata-rata). Rekomendasi perbaikan *user experience* pada Necta Digital berdasarkan hasil evaluasi dengan UEQ. Area yang direkomendasikan untuk melakukan peningkatan/perbaikan *user experience* adalah pada aspek daya tarik (*attractiveness*), stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*) dikarenakan masih mendapatkan nilai *benchmark below average* (di bawah rata-rata). Dan *bad* (buruk) untuk kebaruan.

Kata kunci: Wedangku, *User Experience Questionnaire*, *Data Analysis Tool*

ABSTRACT

Wedangku is one of the platforms designed to facilitate digital transactions related to the buying and selling of traditional herbal drinks ('wedang uwuh') located in Yogyakarta. This website serves as a tool to support the growth of businesses and micro, small, and medium enterprises (UMKM). To expand the business digitally, the website is integrated with several online marketplaces in Indonesia.

The questionnaire used in this study used the user experience questionnaire (ueq) method with a total of 26 questions. And using a descriptive statistical analysis approach which will later be used as evaluation material for related parties.

Based on the research result, it was found that the benchmark values obtained for each aspect of UEQ using the UEQ data analysis tools found that the persicuity aspect (mean 1,39), the efficiency aspect (mean 1,26) and the dependability aspect (mean1,27) received above average score. Aspects of attractiveness (mean 0,99) and aspects of stimulation (mean 0,52) get below average scores. And the novelty aspect (0,03) get bad scores. Recommendations for user experience improvement at wedangku based on evaluation results with UEQ. The recommended area for improving the userexperience is in the aspects of attractiveness, stimulation because they stil get below average benchmark scores, aspects of novelty because they still get bad benchmark scores

Keywords: Wedangku, User Experience Questionnaire, Data Analysis Tool