

TUGAS AKHIR

SKEMA SKRIPSI

**USER EXPERIENCE PADA WEB LSM INDONESIA UNTUK
KEMANUSIAAN MENGGUNAKAN METODE USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**



RYAN WILDAN EDELWISE

NIM : 215410086

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2025

**TUGAS AKHIR
SKEMA SKRIPSI**

**USER EXPERIENCE PADA HALAMAN DONASI PADA WEB
LSM INDONESIA UNTUK KEMANUSIAAN
MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada

**Program Sarjana
Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia**

**Disusun Oleh
RYAN WILDAN EDEL WISE
NIM : 215410086**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : User Experience Pada Halaman Donasi Pada Web LSM
Indonesia Untuk Kemanusiaan Menggunakan Metode
User Experience Questionnaire

Nama : Ryan Wildan Edelwise

NIM : 215410086

Program Studi : Informatika

Program : Sarjana

Semester : Semester pada saat Ujian Tugas Akhir

Tahun Akademik : 2024/2025

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 18 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Febri Nova Lenti, S.Si., M.T.

NIDN: 0505027101

HALAMAN PENGESAHAN
USER EXPERIENCE PADA HALAMAN DONASI PADA WEB
LSM INDONESIA UNTUK KEMANUSIAAN
MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk
memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 28 Juli 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Dr. L.N. Harnaningrum, S.Si, M.T. (Ketua)	0513057101	
2. Febri Nova Lenti, S.Si., M.T. (Sekretaris)	0505027101	
3. Pius Dian Widi Anggoro, S.Si, M.Cs (Anggota)	0506058002	

Mengetahui

Ketua Program Studi Informatika

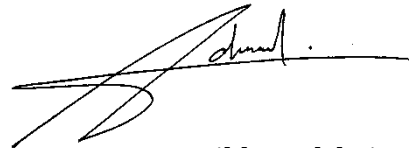

Dini Fakta Sari, S.T., M.T.
NIDN : 0507108401



PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir 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, 18 Juli 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ryan Wildan Edelwise', written over a horizontal line.

Ryan Wildan Edelwise
NIM: 215410086

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis mempersembahkan tugas akhir ini kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan kasih kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua dan dua adik yang saya cintai, yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta doa yang tiada henti untuk kelancaran dan keberhasilan penulis.
3. Dosen Pembimbing, Ibu Febri Nova Lenti, 'S.Si., M.T., yang sudah meluangkan waktu dan pekerjaan untuk membimbing dan mengarahkan hal hal penting selama proses pengerjaan hingga terselesaikan tugas akhir ini.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir dengan judul “User Experience pada web LSM Indonesia Untuk Kemanusiaan menggunakan metode User Experience Questionnaire”. Laporan ini disusun sebagai syarat penyelesaian Tugas Akhir.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membimbing selama program magang dan penyusunan Laporan Akhir. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada:

1. Kedua orang tua, yang selalu mendukung dan mendoakan penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan akhir ini.
2. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Informatika.
3. Ibu Febri Nova Lenti, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan laporan akhir.
4. Seseorang dengan NIM 215410042, yang dengan sabar menemani penulis, memberikan semangat, serta doa dan motivasi yang tiada henti. Dukunganmu dalam memberikan masukan dan saran sangat berarti dan menjadikan salah satu alasan dalam menyelesaikan laporan akhir ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Karyawan Universitas Teknologi Digital Indonesia.
6. Semua pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan semangat dan bantuan hingga pada tahap ini.

Penulis menyadari bahwa laporan akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik, saran, serta pendapat yang bersifat membangun dalam penyempurnaan laporan akhir ini agar menjadi lebih baik dan memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

DAFTAR ISI

Hal

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Website LSM dan Halaman Donasi.....	7
2.2.2 <i>User Experience</i> (UX)	8
2.2.3 Usability	8
2.2.4 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	9
2.2.5 UEQ Data Analysis Tools	13
2.2.6 Uji Statistik.....	14
2.2.7 Varians dan Standar Deviasi.....	15
2.2.8 Populasi dan Sampel.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	17

3.1	Kerangka Penelitian	17
3.2	Identifikasi Subjek dan Objek Penelitian	18
3.3	Penyusunan Kuesioner Berdasarkan UEQ	19
3.3.1	Pertanyaan Demografis.....	19
3.3.2	Kuesioner Berdasarkan Standar UEQ.....	19
3.4	Pengumpulan Data Dari Responden	21
3.4.1	Peralatan	21
3.4.2	Prosedur dan Pengumpulan Data	22
3.5	Transformasi Data dan Perhitungan Data.....	23
3.5.1	Transformasi Data	23
3.5.2	Perhitungan Data	25
3.6	Analisis Benchmark	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		26
4.1	Implementasi Pengumpulan Data.....	26
4.1.1	Hasil Transformasi dan Analisis Data	26
4.1.2	Analisis Benchmark.....	33
4.2	Pembahasan	34
BAB V PENUTUP		37
5.1	Kesimpulan	37
5.2	Saran	37
DAFTAR PUSTAKA		39
LAMPIRAN.....		41

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2. 1 Struktur Skala UEQ.....	10
Gambar 2. 2 Kuesioner UEQ Bahasa Indonesia.....	11
Gambar 2. 3 Grafik Benchmark UEQ.....	12
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian.....	18
Gambar 4. 1 Grafik Benchmark	34

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 2. 2 Benchmark Interval untuk Skala UEQ	12
Tabel 3. 1 Indikator Penelitian	23
Tabel 3. 2 Skala Penilaian Rata-Rata UEQ	25
Tabel 4. 1 Transformasi Data Skala UEQ (1-7 ke -3 hingga +3).....	26
Tabel 4. 2 Hasil Transformasi Data UEQ.....	26
Tabel 4. 3 Nilai Mean, Variance, dan Standard Deviation per Item Pertanyaan.....	29
Tabel 4. 4 Scale Means per Person.....	31
Tabel 4. 5 Perbandingan Dengan Benchmark	33

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (*user experience*) pada halaman donasi website LSM Indonesia untuk Kemanusiaan menggunakan metode **User Experience Questionnaire (UEQ)**. Evaluasi dilakukan terhadap enam dimensi utama UX: *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Metode yang digunakan bersifat **kuantitatif deskriptif**, dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada 100 responden berusia 20-40 tahun yang pernah mengakses halaman donasi tersebut.

Data yang diperoleh diolah menggunakan perangkat lunak **UEQ Data Analysis Tool versi 12**, yang secara otomatis melakukan transformasi skala (-3 hingga +3), menghitung nilai rata-rata, dan menghasilkan visualisasi benchmark. Hasil menunjukkan bahwa dimensi *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, dan *Stimulation* berada dalam kategori **Below Average**, sedangkan *Dependability* dan *Novelty* masuk dalam kategori **Above Average**. Temuan ini mengindikasikan bahwa halaman donasi masih perlu ditingkatkan dari aspek daya tarik visual, kemudahan penggunaan, efisiensi, dan stimulasi emosional pengguna, namun telah menunjukkan keandalan dan aspek kebaruan yang cukup baik.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bentuk rekomendasi perbaikan berdasarkan persepsi pengguna dan dapat menjadi acuan bagi pengembangan UX pada platform digital donasi LSM di Indonesia.

Kata Kunci: *Benchmark, Halaman Donasi, UEQ, User Experience, UX Evaluation*

ABSTRACT

*This study aims to evaluate the **user experience** of the donation page on the website of the LSM Indonesia untuk Kemanusiaan using the **User Experience Questionnaire (UEQ)** method. The evaluation covers six main UX dimensions: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. A **quantitative descriptive** method was used by distributing online questionnaires to 100 respondents aged 20-40 years, who had previously accessed the donation page.*

*The collected data were processed using the **UEQ Data Anylsis Tool version 12**, which automatically transforms responses into a scale of -3 to +3, calculates mean scores, and generates benchmark visualizations. The result indicated that Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, and Stimulation were classified as **Below Average**, while Dependability and Novelty were in the **Above Average** category. These findings suggest that improvements are needed in terms of visual appeal, usability, efficiency, and emotional stimulation, although the system already demonstrates sufficient reliability and novelty.*

This research contributes recommendations for improvements based on user perceptions and serves as a reference for the development of UX in digital donation platforms for LSM in Indonesia.

Keywords: Benchmark, Donation Page, UEQ, User Experience, UX Evaluation