

Analisis User Experience Website Digilib Menggunakan Metode Usability Testing Dan UEQ

Fakhrusy Syakirin¹, Mona Fronita², Eki Saputra³, Medyantiwi Rahmawita⁴
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Riau, Indonesia
Email: 11950313357@students.uin-suska.ac.id¹, monafronita@uin-suska.ac.id², eki.saputra@uin-suska.ac.id³, medyantiwi.rahmawita@uin-suska.ac.id⁴

Abstract - Az Zuhra Pekanbaru Institute is an institution that operates in the field of computer education. Currently, what is widely used in libraries is DIGILIB, a web-based information system, especially at the Az Zuhra Institute in Pekanbaru. The survey results showed that the first problem was that they were not satisfied enough with the existing book collection and the accuracy of the information provided by DIGILIB. The second problem is that the data or processes used are sometimes incorrect or unreliable when students access lectures. This research uses the Usability Testing and User Experience Questionnaire (UEQ) methods. The purpose of this research is to determine the User Experience on the DIGILIB website. By using the DIGILIB Website Usability Testing method, it was found that the Learnability indicator had the highest rating with a value of 3.38, second place was the Efficiency and Errors indicator. The efficiency with an assessment of 3.33, Errors with an assessment of 3.33, the fourth is Memorability with a value of 3.31, the last is Satisfaction with a value of 3.30, and uses the UEQ Website DIGILIB method on the scale of Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Stimulation, Dependability, and Novelty show positive with an average value above 0.683. In this research, it was found that the user experience on the DIGILIB website, regardless of the services available, provided positive or good value.

Keywords – Az zuhra Institute, DIGILIB, Usability Testing, User Experience Questionnaire (UEQ)

Intisari – Institut Az zuhra Pekanbaru merupakan lembaga yang bergerak di bidang pendidikan komputer. Saat ini yang banyak digunakan di perpustakaan adalah DIGILIB yaitu sistem informasi berbasis web khususnya di Institut Az zuhra Pekanbaru. Hasil survei menunjukkan bahwa masalah pertama mereka merasa tidak cukup puas dengan koleksi buku yang ada dan keakuratan informasi yang DIGILIB. Permasalahan kedua adalah data atau proses yang digunakan terkadang salah atau tidak dapat diandalkan pada saat mahasiswa mengakses pada perkuliahan. Penelitian ini menggunakan metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui *User Experience* pada website DIGILIB. Dengan menggunakan metode Usability Testing Website DIGILIB di peroleh bahwa indikator *Learnability* memiliki penilaian tertinggi dengan nilai 3,38, peringkat kedua yaitu indikator *Efficiency* dan *Errors*. *Efficiency* dengan penilaian sebesar 3,33, Sedangkan *Errors* dengan penilaian sebesar 3,33, keempat yaitu *Memorability* dengan nilai sebesar 3,31, terakhir adalah *Satisfaction* dengan nilai 3,30, dan menggunakan metode UEQ Website DIGILIB Pada skala *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Stimulation*, *Depentability* dan *Novelty* menunjukkan positif dengan nilai rata-rata di atas 0,683. Pada penelitian ini ditemukan bahwa pengalaman pengguna di situs web DIGILIB terlepas dari layanan yang ada, memberikan nilai positif atau baik.

Kata Kunci – Institut Az zuhra, DIGILIB, Usability Testing, User Experience Questionnaire(UEQ)

I. PENDAHULUAN

Dunia telah masuk ke era baru yang mana ditandai dengan kemajuan teknologi informasi terkhusus di industri informasi. Sistem Informasi dan website yang melengkapi visi dan misi organisasi dan bisnis dapat bersaing dengan kecanggihan teknologi informasi. Mengingat betapa cepatnya perkembangan teknologi saat ini, berbagai institusi perpustakaan harus siap

untuk mengikutinya[1]. Institut Az zuhra Pekanbaru mampu mendirikan perpustakaan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan perguruan tinggi yang baik dan berkualitas. Universitas berfungsi sebagai agen pendidikan, artinya universitas berfungsi sebagai tempat menyelenggarakan pendidikan tingkat tertinggi. Institut Az zuhra adalah kampus di Pekanbaru yang bergerak di bidang pendidikan berbasis komputer dengan tingkat pendidikan mulai dari Diploma III-S1 dengan tujuan memberikan pelayanan prima kepada mahasiswa, dan fasilitas ini tersedia untuk semua siswa. Perpustakaan kampus Institut Az zuhra Pekanbaru merupakan bagian yang penting karena populasi mahasiswanya yang besar.

Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007, semua perguruan tinggi harus memenuhi standar perpustakaan nasional dan standar pendidikan. Perguruan tinggi yang telah memenuhi persyaratan tersebut adalah Institut Az zuhra Pekanbaru. Dibuktikan melalui pemanfaatan teknologi informasi di perpustakaan yang tadinya manual menjadi terkomputerisasi dengan menggunakan DIGILIB. Saat ini perpustakaan banyak memanfaatkan DIGILIB yaitu sebuah sistem informasi berbasis web, khususnya di Institut Az zuhra di Pekanbaru sehingga dapat memudahkan siswa dalam pencarian informasi.

DIGILIB merupakan sebuah sistem informasi yang digunakan sebagai sarana penelusuran untuk memberikan keleluasan kepada pemustaka untuk melakukan pencarian informasi koleksi perpustakaan secara efektif dan efisien. DIGILIB pada perpustakaan Institut Az zuhra dibangun sejak tahun 2016 dan mulai di operasikan diperpustakaan Institut Az zuhra pada tahun 2017 sampai sekarang, sistem ini sudah diterapkan selama 7 tahun di Perpustakaan Institut Az Zuhra Pekanbaru, Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada penerapan DIGILIB masih banyak kendala yang dialami saat di implementasikan di perpustakaan, dan masih ada beberapa kendala yang terjadi antaranya.

Masalah pertama pengguna berdasarkan wawancara, siswa lebih suka mencari buku secara manual karena merasa tidak puas dengan koleksi buku yang ada dan keakuratan informasi DIGILIB. Permasalahan kedua adalah terkadang proses atau data yang digunakan salah atau tidak dapat diandalkan pada saat mahasiswa mengakses dijam perkuliahan. Akibatnya, pengguna tidak menerima informasi dengan cepat. Masalah berikutnya banyak pengguna yang masih ragu tentang cara mengoperasikan sistem DIGILIB dengan benar, seperti pada detail buku, nomor rak buku pada DIGILIB yang masih tidak sesuai dan kurang nya sosialisasi dari pihak kampus terkait sistem DIGILIB.

Berdasarkan permasalahan maka dilakukan analisis ini untuk mengetahui dan memberikan informasi terkait kepuasan pengguna DIGILIB dan kualitas website Institut Az zuhra saat ini berdasarkan pengalaman pengguna sehingga pustakawan mengetahui tingkat kualitas tersebut saat sistem di tingkatkan dan masalah yang perlu diperbaiki.

DIGILIB perlu dilakukan analisa agar dapat mengukur kualitas website DIGILIB yang mengalami proses pembaharuan (*update*) dari sudut pandang pengguna mengenai kemudahan pengguna dalam mengakses website DIGILIB tersebut. Oleh karena itu untuk mengetahui pengalaman pengguna maka dilakukannya analisa pengalaman pengguna terhadap website DIGILIB dengan menggunakan metode *Usabilily Testing* dan metode UEQ. Pelaksanaan analisa dimaksudkan untuk mengetahui kualitas dari website DIGILIB tersebut. Temuan penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan proses dan menghasilkan produk dengan kualitas lebih baik[2].

Peneliti menggunakan metode pengujian Usability dan UEQ supaya mencapai kepuasan pengguna dan kualitas website, *Usability Testing* ini mengukur tingkat kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi untuk pertama kalinya, serta seberapa cepat mereka menyelesaikan tugas dan jumlah kesalahan yang mereka buat. Dan User Experience adalah bagaimana pengguna berperilaku terhadap apa yang ada di depan mereka saat menggunakannya. Dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna ini, sistem atau aplikasi

akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna untuk pengembangan produk seperti sistem dan aplikasi ponsel dengan enam skala untuk menentukan pengalaman pengguna yaitu *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, Novelty*.

Dari informasi latar belakang yang sudah disampaikan di atas, peneliti menggunakan metode *Usability Testing* dan UEQ untuk menilai kepuasan pengguna dan kualitas website Institut Az zuhra saat ini berdasarkan pengalaman pengguna.

II. SIGNIFIKANSI STUDI

A. Studi Literatur

Studi tentang interaksi manusia-komputer mencakup kegunaan, yang berfokus pada pemahaman desain antarmuka dan bagaimana orang dan komputer berinteraksi[3]. Usability akan berbicara tentang bagaimana perasaan pengguna terhadap situs web, aplikasi, atau teknologi tertentu yang akan dibahas dalam penelitian ini[4]. Ada 5 indikator usability yang dapat digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik sebuah website berinteraksi dengan pengguna [5]:

1. *Learnability*, digunakan untuk menentukan seberapa muda pengunjung menavigasi situs web dalam menyelesaikan aktivitas yang ada
2. *Memorability*, untuk mengingat cara menggunakan Website setelah lama tidak menggunakannya untuk mengetahui seberapa mudah bagi pengguna
3. *Efficiency* adalah indikator yang menunjukkan kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu yang tersedia di aplikasi. Variabel Easy of Use mengacu pada gagasan yaitu sistem informasi dapat digunakan dengan mudah serta tidak membutuhkan banyak usaha
4. *Errors* menghitung jumlah kesalahan yang dibuat oleh pengguna saat menggunakan Website dan hubungannya dengan metode yang digunakan pengguna untuk memperbaikinya
5. *Satisfaction* adalah indikator yang menunjukkan seberapa puas pengguna dengan menggunakan Website.

Salah satu metode untuk menilai *user experience* adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ), yang dikembangkan oleh laugwitz, Schrepp, dan Held pada tahun 2005. Tujuan metode ini adalah untuk mengukur dan menghitung pengalaman pengguna. UEQ mengukur berdasarkan 6 skala penilaian dan 26 item pertanyaan, diantaranya [6]:

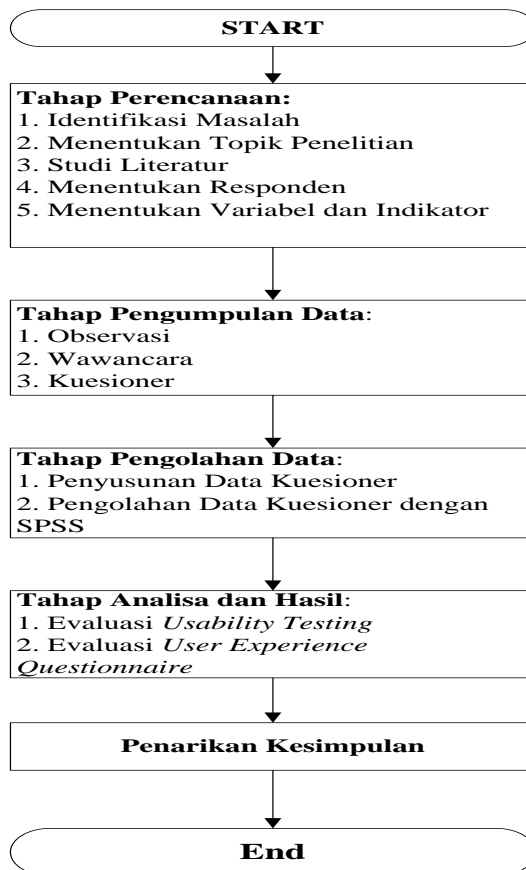
1. *Attractiveness* adalah skala yang berfokus pada pengalaman pengguna terhadap produk secara keseluruhan, suka atau tidak suka terhadap produk yang akan dinilai.
2. *Perspicuity* adalah skala yang berfokus terhadap pengguna mudah untuk mempelajari penggunaan dan mudah menjadi familiar terhadap produk.
3. *Efficiency* adalah skala yang berfokus pada pengguna yang bisa menyelesaikan tugas dengan cepat serta efektif tanpa banyak usaha.
4. *Dependability* skala yang berfokus pada tingkat control yang dirasakan pengguna dalam interaksi.
5. *Stimulation* skala yang berfokus pada tingkat kesenangan dan motivasi pengguna dalam menggunakan produk.
6. *Novelty* skala terakhir yang berfokus pada tingkat kreatifitas dan inovasi yang ada pada produk yang dapat menarik pelanggan.

B. Bahan Penelitian

Data hasil dari wawancara, observasi, dan kuesioner yang dikumpulkan dari pengguna DIGILIB Institut Az zuhra digunakan untuk membuat bahan penelitian ini. Peneliti menggunakan Microsoft Excel untuk pengolahan data, dan proses analisis data menggunakan tools SPSS dengan memakai 5 kategori dan rentang evaluasi.

C. *Metode Penelitian*

Pada tingkat metodologi ini, setiap aspek proses penelitian, mulai dari perencanaan hingga dokumentasi, akan dibahas secara rinci. Gambar 1 menunjukkan proses metodologi penelitian:



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Gambar 1 memperlihatkan proses yang diambil penulis untuk menjalankan penelitian terdiri dari 3 proses. Pertama, proses pendahuluan adalah proses awal dari penelitian yang berisikan penetapan topik tugas akhir dimulai dengan mengidentifikasi topik yang sedang populer dan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Menentukan subjek penelitian, subjek penelitian yang akan digunakan adalah pengguna DIGILIB semester awal dan semester akhir. Pada perencanaan tahap kedua yang meliputi identifikasi masalah, peneliti melakukan observasi untuk menilai keadaan di lapangan guna mengumpulkan data dan fakta yang akurat[7]. Pemilihan topik kajian untuk penelitian Tugas Akhir merupakan langkah awal dalam kegiatan. Untuk memperjelas permasalahan dan memberikan jawaban penelitian, dilakukan penelitian literatur dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dan studi terkait. Selanjutnya memilih variabel indikator dan responden yaitu mahasiswa Institut Az zuhra untuk membuat kuesioner yang akan digunakan untuk mengolah data penelitian. Ketiga, proses pengumpulan data didapatkan melalui observasi secara langsung ke lapangan dan dilanjutkan dengan wawancara dibidang kemahasiswaan, dan penyebaran kuesioner penelitian kepada mahasiswa Institut Az zuhra dengan metode Usability Testing sebanyak 30 orang dan UEQ sebanyak 100 orang. Keempat, pada tahap analisis dan hasil, hasil analisis data diuji dengan menggunakan SPSS (Uji Validitas dan Realibilitas). Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan dan rekomendasi tentang hasil penelitian[8].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Digital Library (DIGILIB)*

DIGILIB digunakan sebagai alat sistem informasi penelitian dan memberikan kemampuan kepada pembaca untuk dengan mudah menemukan informasi tentang koleksi perpustakaan [9].

B. *Analisis Data*

Dalam proses penelitian ini, alat SPSS digunakan untuk membaca dan menulis data dari spreadsheet. Teknik pengolahan data ini diimpor melalui Microsoft Excel dan diolah menggunakan alat SPSS untuk menentukan validitas dan reliabilitas kuesioner Usability Testing.

1. *Uji Validitas*

Uji Validitas digunakan untuk mengevaluasi seberapa besar tingkat pertanyaan atau variabel yang termasuk dalam instrumen penelitian. Dengan melakukan uji validitas, peneliti dapat yakin bahwa informasi yang dikumpulkan melalui penggunaan alat tersebut benar-benar relevan dan akurat [10]. Perintah tersebut valid jika besaran perintah atau nilai setiap unsur r lebih besar dari r tabel. Dengan menggunakan rumus jumlah sampel yaitu df (derajat kebebasan) = $n - 2$, n . Nilai df dalam hal ini adalah $30 - 2 = 28$ dan nilai r tabel 28 partisipan mencapai tingkat signifikansi 5 sebesar 0,374. Seluruh pernyataan yang dapat dijadikan alat ukur valid dalam analisis ditunjukkan dalam Tabel 1.

TABEL I
UJI VALIDITAS

Kode	Nilai Korelasi	R-Tabel	Keterangan
A1	0,852	0,374	Valid
A2	0,871	0,374	Valid
A3	0,765	0,374	Valid
A4	0,917	0,374	Valid
A5	0,795	0,374	Valid
B1	0,752	0,374	Valid
B2	0,714	0,374	Valid
B3	0,613	0,374	Valid
C1	0,813	0,374	Valid
C2	0,811	0,374	Valid
C3	0,548	0,374	Valid
D1	0,738	0,374	Valid
D2	0,633	0,374	Valid
D3	0,656	0,374	Valid
E1	0,913	0,374	Valid
E2	0,833	0,374	Valid
E3	0,892	0,374	Valid
E4	0,821	0,374	Valid

Hasil perhitungan uji validitas pada variabel *Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Errors*, *Satisfaction*, Karena r hitung lebih besar dari r table yaitu 0,374, semua pernyataan tersebut valid.

2. *Uji Reliabilitas*

Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat variabel menggunakan kuesioner. Koefisien reliabilitas, yaitu skor *Cronbach alpha* untuk berbagai skala / sub-skala yang digunakan lebih dari 0,6 (nilai minimum yang dapat diterima sesuai norma standar), yang menunjukkan data tersebut reliabel [11]. Hasil pengujian reliabilitas ditunjukkan pada table II.

TABEL II
UJI RELIABILITAS

Variabel Learnability			
Kode	Cronbanch alpha	Hasil Interpretasi	Keterangan
A1	0,962	Sangat Tinggi	Reliabel
A2	0,962	Sangat Tinggi	Reliabel
A3	0,964	Sangat Tinggi	Reliabel
A4	0,961	Sangat Tinggi	Reliabel
A5	0,962	Sangat Tinggi	Reliabel
Variabel Memorability			
Kode	Cronbanch alpha	Hasil Interpretasi	Keterangan
B1	0,960	Sangat Tinggi	Reliabel
B2	0,962	Sangat Tinggi	Reliabel
B3	0,962	Sangat Tinggi	Reliabel
Variabel Efficiency			
Kode	Cronbanch alpha	Hasil Interpretasi	Keterangan
C1	0,962	Sangat Tinggi	Reliabel
C2	0,961	Sangat Tinggi	Reliabel
C3	0,961	Sangat Tinggi	Reliabel
Variabel Errors			
Kode	Cronbanch alpha	Hasil Interpretasi	Keterangan
D1	0,963	Sangat Tinggi	Reliabel
D2	0,962	Sangat Tinggi	Reliabel
D3	0,964	Sangat Tinggi	Reliabel
Variabel Satisfaction			
Kode	Cronbanch alpha	Hasil Interpretasi	Keterangan
E1	0,963	Sangat Tinggi	Reliabel
E2	0,965	Sangat Tinggi	Reliabel
E3	0,965	Sangat Tinggi	Reliabel
E4	0,965	Sangat Tinggi	Reliabel

Semua variabel memiliki koefisien alpha yang cukup tinggi. Menurut hasil perhitungan reliabilitas, koefisien alpha lebih besar dari 0,60 dan hasil interpretasi yang tinggi sehingga dapat dikatakan *Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Errors*, dan *Satisfaction* adalah reliabel. Sehingga item-item dari gagasan variabel tersebut layak digunakan sebagai alat untuk pengukuran lebih lanjut.

B. Analisis Metode Usability Testing

Dalam perhitungan statistik deskriptif tersebut, rata-rata hasil pengujian usability pada website DIGILIB dibagi menjadi lima kategori dan rentang rating. Jika nilainya kurang dari satu maka situs tersebut termasuk dalam kategori sangat buruk; jika nilainya lebih besar dari dua maka situs tersebut dianggap cukup buruk; jika nilainya lebih besar dari tiga maka situs tersebut dianggap baik; dan jika nilainya lebih besar dari 4 maka website tersebut dianggap sangat baik [12]. Dapat dilihat pada tabel III.

TABEL III
TOTAL RATA-RATA TIAP INDIKATOR USABILITY

Kode	Rata-Rata	Rata-Rata/Indikator
A1	3,30	
A2	3,40	
A3	3,53	3,38
A4	3,37	
A5	3,33	
B1	3,30	
B2	3,33	3,31
B3	3,30	

Kode	Rata-Rata	Rata-Rata/Indikator
C1	3,33	
C2	3,33	3,33
C3	3,33	
D1	3,37	
D2	3,23	
D3	3,40	3,33
E1	3,23	
E2	3,33	
E3	3,37	3,30
E4	3,30	

Dari hasil tersebut DIGILIB menemukan bahwa indikator *Learnability* merupakan aspek yang dinilai tertinggi dengan nilai 3,38 yang berarti berada pada rentang cukup baik, dikarenakan pada website DIGILIB lebih mudah dipahami oleh mahasiswa saat menggunakannya. Peringkat kedua terdiri dari indikator *Efficiency* dan *Errors*. *Efficiency* dengan rating 3,33 yang berarti berada pada rentang cukup baik. Sedangkan *Errors* dinilai sebesar 3,33 yang berarti juga berada pada rentang yang cukup baik, karena pada saat mahasiswa menggunakan website DIGILIB tidak memerlukan waktu yang panjang dan apabila terdapat eror pada website DIGILIB terkadang mahasiswa mendapat notifikasi apabila terjadi eror. Selanjutnya indikator yang keempat yaitu *Memorability* dengan rating 3,31 artinya berada pada rentang cukup baik dikarenakan pengguna dapat mengingat dan mengetahui penggunaan dari website DIGILIB tersebut. Yang terakhir adalah indikator *Satisfaction* juga tergolong dalam kategori cukup baik karena secara keseluruhan pengguna situs DIGILIB mengatakan bahwa desain dan interface yang disediakan situs memberi kenyamanan pengguna. Selain itu, harapan pengguna terpenuhi saat menggunakan situs DIGILIB.

C. Koefisien Cronbach Alpha

Koefisien *Cronbach Alpha* menjelaskan konsistensi untuk semua skala penilaian. Koefisien reliabilitas Cronbach Alpha diperoleh dengan hitung nilai rata-rata untuk masing-masing kombinasi item pada skala, setelah menemukan nilai rata-rata dari semua hasil yang berkorelasi dengan skala, hitung nilai korelasinya. Kemudian mengalikan nilai rata-rata dengan banyaknya elemen pada skala untuk mencari nilai Alpha. Koefisien *Cronbach Alfa* setiap skala lebih besar dari 0,6 atau 0,7 yaitu *attractiveness* (0.76), *perspicuity* (0,70), efisiensi (0.72), *dependability* (0.68), dan stimulasi (0.66), masing-masing menunjukkan bahwa nilai mereka cukup konsisten dengan skala.

D. Rata-rata Hasil Pengukuran UEQ

Hasilnya menghitung mean, varians, dan standar deviasi, dengan kode warna masing-masing skala. Dari hasil mean dari setiap item pertanyaan terbagi menjadi posisi negative, nol (netral), dan positif. Mean setiap item dikelompokkan berdasarkan kode warna seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Rata-rata Hasil Pengukuran UEQ

E. Hasil Rata-Rata Berdasarkan Skala UEQ

Nilai mean print antara 0,8 dan 0,8 adalah normal, nilai positif menunjukkan nilai lebih dari 0,8 dan nilai negatif menunjukkan nilai kurang dari 0,8. Dapat disimpulkan bahwa kualitas pengalaman pengguna situs DIGILIB mempunyai kesan positif dari segi *Attractiveness, Perspicuity, efisiensi, Dependability dan stimulasi*, seperti terlihat pada Gambar 4.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	↑ 1.620	0.72
Perspicuity	↑ 1.768	0.86
Efficiency	↑ 1.600	1.11
Dependability	↑ 1.418	0.93
Stimulation	↑ 1.523	0.87
Novelty	→ 0.773	0.90

Gambar 4. Hasil rata-rata Berdasarkan Skala UEQ

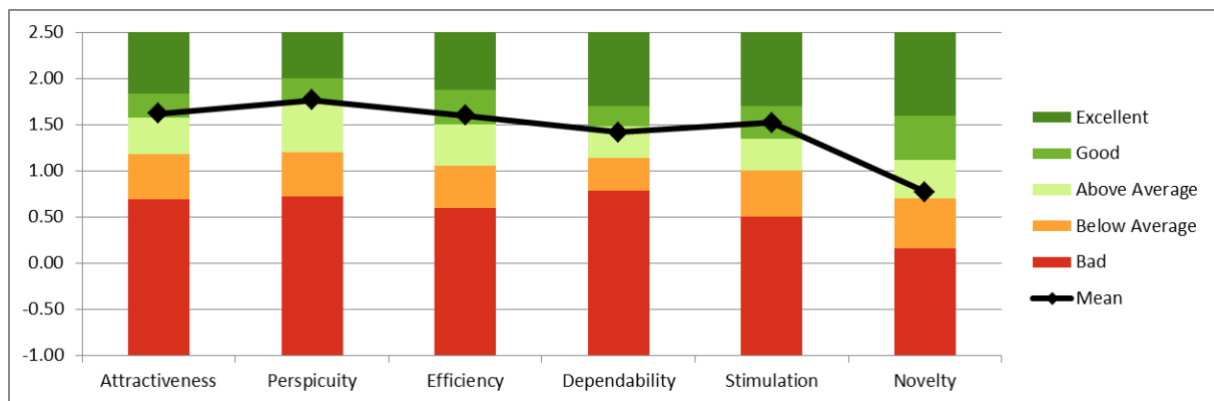
F. Hasil Bentuk Benchmark UEQ

Menurut skala, benchmark UEQ membagi produk ke dalam lima kategori, yaitu [13]:

- 1 10% teratas produk dengan peringkat tertinggi masuk kategori excellent.
- 2 Masuk kategori good apabila 10% produk dalam sekumpulan data memiliki skor lebih tinggi, sedangkan 50% sisanya memiliki skor lebih rendah.
- 3 Masuk kategori above average apabila 25% produk dalam sekumpulan data memiliki skor lebih tinggi, sedangkan 50% sisanya memiliki skor lebih rendah.

- 4 Masuk kategori below average apabila apabila 50% produk dalam kumpulan data memiliki skor tinggi, sedangkan 25% sisanya memiliki skor rendah.
- 5 25% produk dengan skor terendah masuk kategori bad.

Pada website DIGILIB, skala attractiveness, perspicuity, efficiency, dan stimulation masuk kategori good yang artinya dalam dataset 10% produk memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 50% produk lainnya memiliki skor yang lebih rendah. Sedangkan skala novelty dan dependability mendapatkan kategori above average yang artinya pada dataset 25% produk yang memiliki skor lebih tinggi, sedangkan 50% lainnya lebih rendah. Pada 6 skala yang menunjukkan nilai good pada skala attractiveness, perspicuity, efficiency, dan stimulation, dan nilai above average pada skala dependability dan novelty. Dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil Benchmark UEQ

Dari gambar diatas 6 skala yang menunjukkan nilai good pada skala *acctractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, dan *stimulation*, dan nilai above average good pada skala *dependability* skala *novelty*. Dari hasil penelitian menggunakan metode UEQ dapat diketahui bahwa aspek daya tarik (daya tarik), kejelasan (kejelasan), *Efisiensi (Efisiensi)*, *Dependability* (ketepatan), *Stimulation* (stimulasi), dan *Novelty* (kebaruan) yang berarti pengalaman pengguna dalam menggunakan website DIGILIB cenderung kearah positif atau baik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan ulasan penelitian di atas, bahwa indikator *Learnability* merupakan aspek yang dinilai tertinggi dengan nilai 3,38 yang berarti berada pada rentang cukup baik, dikarenakan pada website DIGILIB lebih mudah dipahami oleh mahasiswa saat menggunakannya. Peringkat kedua terdiri dari indikator *Efficiency* dan *Errors*. *Efficiency* dengan rating 3,33 yang berarti berada pada rentang cukup baik. Sedangkan *Errors* dinilai sebesar 3,33 yang berarti juga berada pada rentang yang cukup baik, karena pada saat mahasiswa menggunakan website DIGILIB tidak memerlukan waktu yang panjang dan apabila terdapat eror pada website DIGILIB terkadang mahasiswa mendapat notifikasi apabila terjadinya eror. Selanjutnya indikator yang keempat yaitu *Memorability* dengan rating 3,31 artinya berada pada rentang cukup baik dikarenakan pengguna dapat mengingat dan mengetahui penggunaan dari website DIGILIB tersebut. Yang terakhir adalah indikator *Satisfaction* juga tergolong dalam kategori cukup baik karena secara keseluruhan pengguna situs DIGILIB mengatakan bahwa desain dan interface yang disediakan situs memberi kenyamanan pengguna. Selain itu, harapan pengguna terpenuhi saat menggunakan situs DIGILIB. Kuisisioner pada metode User Experience Quistionnaire (UEQ) terdiri dari enam aspek: daya tarik (daya tarik), kejelasan (kejelasan), *Efisiensi (Efisiensi)*, *Dependability* (ketepatan), *Stimulation* (stimulasi), dan *Novelty* (kebaruan). Diberikan kepada 100 responden

mahasiswa Institut Az zuhra. Dari penilaian 6 aspek tersebut, hasilnya menunjukkan positif atau bagus meskipun secara keseluruhannya bagus, namun pada skala *Novelty* dinilai dibawah rata-rata yaitu sebesar 0,773, dimana pengguna tidak merasakan *Novelty* atau keterbaruan sistem. Pengguna merasa tampilan website yang monoton dan kurangnya jumlah buku didalam website DIGILIB meskipun website DIGILIB mudah dan menyenangkan bagi User Experience Adapun manfaat dari penelitian ini untuk memberikan informasi terkait kepuasan pengguna dan kualitas website Institut Az zuhra berdasarkan pengalaman pengguna.

REFERENSI

- [1] N. S. Munthe, "Tingkat Kepuasan Pengguna Opac Dengan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs) Di Perpustakaan Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh." UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2019.
- [2] I. Díaz-Oreiro, G. López, L. Quesada, and L. Guerrero, "Standardized Questionnaires for User Experience Evaluation: A Systematic Literature Review," no. October 2018, p. 14, 2019, doi: 10.3390/proceedings2019031014.
- [3] S. Alsulami *et al.*, "Perception of academic stress among health science preparatory program students in two saudi universities," *Adv. Med. Educ. Pract.*, vol. 9, pp. 159–164, 2018, doi: 10.2147/AMEP.S143151.
- [4] C. E. DeSantis *et al.*, "Breast cancer statistics, 2019," *CA. Cancer J. Clin.*, vol. 69, no. 6, pp. 438–451, 2019, doi: 10.3322/caac.21583.
- [5] P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, "Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020, doi: 10.23887/jstundiksha.v9i1.24691.
- [6] S. Prasetyaningsih and W. P. Ramadhani, "Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Integr.*, vol. 13, no. 2, pp. 147–157, 2021, doi: 10.30871/ji.v13i2.3180.
- [7] S. Elisurya, H. M. Az-Zahra, and N. H. Wardani, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion)," *J. Sist. Informasi, Teknol. Informasi, dan Edukasi Sist. Inf.*, vol. 3, no. 5, pp. 4327–4332, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5193>
- [8] S. Rohmah and M. Ary, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Studi kasus pada Akulaku ...)," *JSI J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 6, pp. 2118–2124, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/article/view/15085/0>
- [9] H. P. Aji and N. R. DPA, , S.T, M.Kom, "Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS," *J. Buana Inform.*, vol. 11, no. 1, p. 63, 2020, doi: 10.24002/jbi.v11i1.2502.
- [10] R. D. Munthe, K. C. Brata, and L. Fanani, "Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 7, pp. 2679–2688, 2018, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1672>
- [11] R. Winengko, Junaedy, and I. A. Musdar, "Analisis Usability Dalam User Experience Pada Website Ayosports Menggunakan Use Questionnaire," *KHARISMA Tech*, vol. 16, no. 2, pp. 97–110, 2021, doi: 10.55645/kharismatech.v16i2.131.
- [12] I. Kusuma Putri, S. Hadi Wijoyo, and Y. Tyroni Mursityo, "Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience questionnaire (UEQ) (Studi Kasus Pada Airy Rooms)," *J. Pengemb.*

- Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, pp. 6748–6756, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5800/2754>
- [13] M. Mardiani and G. Tanjung, “Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi SIMPONI Mobile Universitas Multi Data Palembang Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 25–38, 2022, doi: 10.35957/jtsi.v3i1.2441.