

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ANALISIS USER EXPERIENCE WEBSITE DIGILIB
MENGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN UEQ****TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi



Oleh:

FAKHRUSY SYAKIRIN

11950313357



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2023



LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS USER EXPERIENCE WEBSITE DIGILIB
MENGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN UEQ

TUGAS AKHIR

Oleh:

FAHRUSY SYAKIRIN

11950313357

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 28 Desember 2023

Ketua Program Studi

Rizki Saputra, S.Kom., M.Kom.

IP. 198307162011011008

Pembimbing

Mona Fronita, S.Kom., M.Kom.

NIK. 130521006

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS USER EXPERIENCE WEBSITE DIGILIB
MENGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN UEQ

TUGAS AKHIR

Oleh:

FAKHRUSY SYAKIRIN

11950313357

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Pekanbaru, pada tanggal 12 Desember 2023

Pekanbaru, 12 Desember 2023

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198307162011011008

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 196403011992031003

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Zarnelly, S.Kom., M.Sc.

Sekretaris : Mona Fronita, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1 : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2 : Medyantiwi Rahmawita Munzir, ST., M.Kom.



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* sebagai bentuk rasa syukur atas segala nikmat yang telah diberikan tanpa ada kekurangan sedikitpun. Shalawat beserta salam tak lupa pula kita ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*. Semoga kita semua selalu senantiasa mendapat syafa'at-Nya di dunia maupun di akhirat, *aamiin ya rab-bal'alaamiin*. Kupersembahkan karya kecil ini sebagai salah satu hadiah istimewa bentuk bakti, rasa terima kasih, dan hormatku kepada orang tuaku tercinta, Bapak dan Ibu.

Bapak dan Ibu tersayang, terima kasih atas setiap perjuangan, doa, bimbingan, serta dukungan yang kalian berikan kepada saya. Terima kasih atas segala kebaikan dan selalu ada saat keadaan tersulit sekalipun. Terima kasih untuk segala pengorbanan yang kalian lakukan. Sampai kapanpun tiada rasa dan cara yang dapat membalas semuanya. Saya akan selalu mendoakan yang terbaik untuk Bapak dan Ibu agar bahagia dunia dan akhirat, serta diberikan tempat istimewa di sisi-Nya kelak sehingga kita bisa berkumpul kembali bersama-sama di Jannah-Nya.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada adik yang sangat saya cintai. Terima kasih untuk segala waktu berharga yang telah dilalui bersama, doa, dan dukungan yang tiada hentinya. Kemudian saya ucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah mewariskan ilmu yang bermanfaat dan arahan kepada saya untuk menyelesaikan studi di Program Studi Sistem Informasi ini. Semoga kita semua selalu diberikan kemudahan, rahmat, serta karunia-Nya. *Aamiin*.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, bersyukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam tidak lupa pula kita ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'Ala Sayyidina Muhammad Wa'Ala Ali Sayyidina Muhammad*. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pada penulisan Tugas Akhir ini, terdapat beberapa pihak yang sudah berkontribusi dan mendukung peneliti baik berupa materi, moril, dan motivasi. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi.
6. Bapak Mustakim, ST., M.Kom sebagai Dosen Pembimbing Akademik peneliti yang telah banyak memberikan arahan, masukan, nasihat, serta motivasinya kepada peneliti.
7. Ibu Zarnelly, S.Kom., M.Sc sebagai Ketua Sidang peneliti yang telah memberikan arahan, masukan dalam penelitian ini.
8. Ibu Mona Fronita, S.Kom., M.Kom sebagai dosen pembimbing tugas akhir peneliti yang telah banyak memberikan arahan, masukan, nasihat, serta motivasinya baik dalam penyelesaian Tugas Akhir, maupun juga dalam perkuliahan dan kehidupan sehari-hari. Setiap motivasi yang diberikan akan selalu peneliti ingat dan dijadikan sebagai pelajaran hidup.
9. Ibu Medyantiwi Rahmawita Munzir, ST., M.Kom sebagai Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

banyak memberikan ilmunya kepada peneliti. Semoga ilmu yang diberikan dapat peneliti amalkan dan menjadi amal jariyah.

11. Seluruh Pegawai dan Staff Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu dan mempermudah proses administrasi selama perkuliahan ini.
12. Kedua orang tua, Bapak M. Jais dan Ibu Hayati, S.Ag tercinta yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, memberikan perhatian, kasih sayang dan juga semangat sampai penulis bisa sampai ketahap ini.
13. Kepada saudara kandung peneliti, Fajrul Hakim dan keluarga besar yang telah memberikan semangat, perhatian, motivasi, doa dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Seluruh teman-teman Sistem Informasi Angkatan 2019, khususnya Kelas F, terima kasih telah memberikan dukungan, bantuan, inspirasi dan motivasi untuk terus maju kepada peneliti dalam pembuatan Tugas Akhir.
15. Kepada teman-teman kos brewok dan kosturu dan masih banyak lagi sahabat-sababat yang telah memberikan dukungan, bantuan, inspirasi dan motivasi untuk terus maju kepada peneliti dalam pembuatan Tugas Akhir.
16. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu yang terlibat dalam perjuangan penyelesaian pendidikan Strata 1 (S1) yang telah memberikan bantuan, dukungan dan semangat kepada peneliti baik dalam pengumpulan data maupun penyusunan Tugas Akhir ini.

Semoga segala doa dan dorongan yang telah diberikan selama ini menjadi amal kebajikan dan mendapat balasan setimpal dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*. Peneliti menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini dan semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 28 Desember 2023

Peneliti,

UIN SUSKA RIAU

FAKHRUSY SYAKIRIN

NIM. 11950313357

Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Politeknik Negeri Bengkalis

Jl. Bathin alam, Sungai Alam Bengkalis-Riau 28711

SURAT KETERANGAN PENERIMAAN NASKAH JURNAL

Nomor: 17/ISI/Vol VIII.2/2023

Dewan editor Jurnal INOVTEK Polbeng Seri Informatika telah menerima artikel berikut:

Penulis : Fakhruy Syakirin, Mona Fronita, Eki Saputra, Medyantiwi Rahmawita
Judul : Analisis User Experience Website Digilib Menggunakan Metode Usability Testing dan UEQ
Asal Instansi : UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Menyatakan bahwa artikel tersebut telah memenuhi kriteria Penulisan Jurnal INOVTEK Polbeng Seri Informatika Politeknik Negeri Bengkalis dan akan diterbitkan pada Volume Nomor 2 Tahun 2023. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Bengkalis, 14 November 2023

Ketua Dewan Editor



Agus Tedyana



Klusterisasi Menggunakan Algoritma K-Means Dan Elbow Pada Opini Masyarakat Tentang Kebijakan Sekolah Luring Tahun 2022

Rahmawan Bagus Trianto, Agus Susilo Nugroho, Eko Supriyadi

Design of a Web-Based Learning Management System for Physics Education FKIP University of Riau

Salsabilla Azahra Putri, Feri Candra

Pengenalan Huruf Braille Menggunakan Radially Average Power Spectrum Dan Geometri

Soffiana Agustin, Anita Sari, Ernawati Ernawati

Administrative Data Automation of Civil Engineering Study Program Using Progressive Web Apps at Riau University

Nining Setia Ningsih, Muhammad Jazman, Eki Saputra, Muhammad Afdal

Implementasi Automation Deployment pada Google Cloud Compute VM menggunakan Terraform

Debi Gustian, Yuli Fitriasia, Wenda Novayani, Sugeng Purwantoro E.S.G.S

Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Slims Menggunakan End User Computing Satisfaction Method

Yusril Can, Fitriani Muttakin, Anofrizen Anofrizen, Nurmaini Dalimunthe

Sistem Deteksi Lampu Lalu Lintas Sebagai Asisten Pengemudi Menggunakan Convolutional Neural Network

Akhmad Hendriawan, Muhammad Iqbal Millyniawan Pradana, Ronny Susetyoko

Perancangan dan Analisis Jaringan FTTB Berbasis Teknologi GPON Pada Bangunan Hotel

Yoppi Lisyadi Oktavianus, Ikhwana Elfutri, Onno Widodo Purbo

Audit Keamanan Sistem Informasi Euclid Menggunakan Framework Cobit 5 pada PT. XYZ

Nur Arifin, Eki Saputra, Tengku Khairil Ahsyar, Fitriani Mutakkin

Desain Tata Kelola Pelaporan Rekam Medis Rawat Jalan Poli Lansia Berbasis Elektronik dengan Metode Agile

Yuanita Alfa Oma Wele, Yuda Syahidin, Irda Sari

Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Tripadvisor Dengan Metode Support Vector Machine, K-Nearest Neighbor, Dan Naive Bayes

Antonius Mbay Ndapamuri, Danny Manongga, Ade Iriani

Penerapan Sistem Keamanan Jaringan Menggunakan Intrusion Prevention System Berbasis Suricata

Okta Rivaldi, Noveri Lysbetti Marpaung

Sistem Cerdas Pendeteksi Dan Penghitung Jumlah Korban Bencana Alam Menggunakan Algoritma Deep Learning

Muhammad Adamu Islam, Moch. Zen Samsono Hadi, Rahardhita Widyatra

Eksplorasi Potensi Metaverse sebagai Alternatif House Tour: Pengembangan Prototipe Aplikasi House Tour Interaktif di Metaverse

Renaldi Renaldi, Handri Santoso

Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Penjualan Mebel sebagai Solusi Meningkatkan Pengalaman Belanja Konsumen

Ariowo Ariowo, Donny Avianto



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Di larang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islami University of Sultan Syarif Kasim Riau



Pampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021
 Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

: Fakhry Syakrin
 : 11950313357
 : Tg. Sari, 30 - Juli - 2001
 : Sains dan Teknologi
 : Sistem Informasi
 : Analisis User Experience website DIGILIB Menggunakan Metode Usability Testing dan UECR

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

Penulisan Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.

Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.

Oleh karena itu Disertasi/Tesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.

Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Tesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundangan.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 2 Januari 2024

Saya membuat pernyataan



Fakhry Syakrin
 NIM 11950313357

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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, Jl. HR. Soebrantas No. 155 Km. 15, Panam

Email: 11950313357@students.uin-suska.ac.id¹, monafronita@uin-suska.ac.id², eki.saputra@uin-suska.ac.id³, medyantiwi.rahmawita@uin-suska.ac.id⁴

Abstrack - 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. Efficiency with an assessment of 3.33, while 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)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

Status: Jurnal Ilmiah

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

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 kurangnya 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 *Usability Testing* dan metode UEQ. Pelaksanaan analisa dimaksudkan untuk mengetahui kualitas dari website DIGILIB tersebut. Temuan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. **Novelty** skala terakhir yang berfokus pada tingkat kreatifitas dan inovasi yang ada pada produk yang dapat menarik pelanggan.

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.

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 GEQ 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 Testin.

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 dr 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 1
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 Reabilitas

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 2.

TABEL 2
UJI RELIABILITAS

Variabel Learnability			
Kode	Cronbach 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	Cronbach 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	Cronbach 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	Cronbach 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	Cronbach 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 3.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL 3
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	
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.

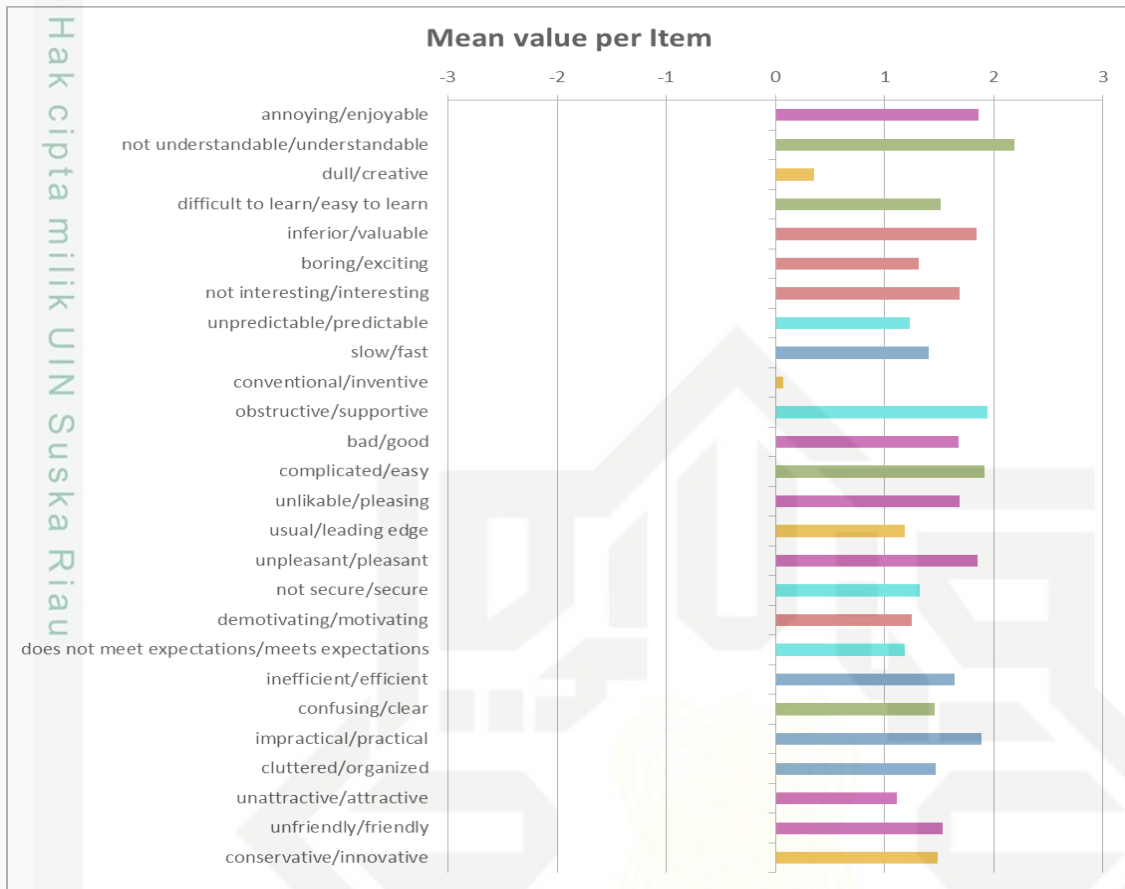
Koefisien Cronbach Alfa setiap skala lebih besar dari 0,6 atau 0,7 yaitu *attractiveness* (0.76), *perspicuity* (0,70), efisiensi (0.72), *dependability* (0.68), dan stimulasi (0.66), masing-masing menunjukkan bahwa nilai mereka cukup konsisten dengan skala.

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.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



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.

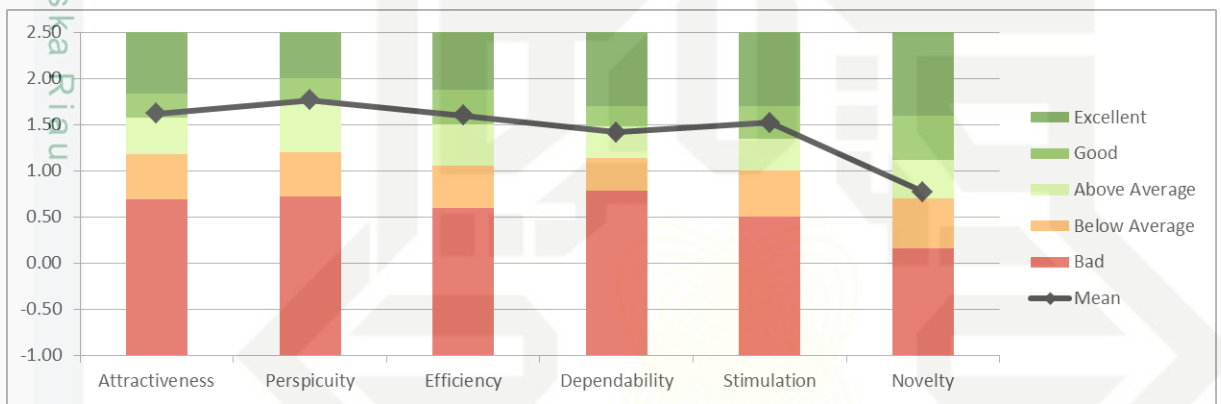
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 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 attractiveness, 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 Questionnaire (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] F. 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.



[2] 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>

[3] M. Mardiani and G. Tanjungan, "Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi SIMPONI Mobile Universitas Multi Data Palembang Dengan Metode User Experience Questionnare (UEQ)," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 25–38, 2022, doi: 10.35957/jtsi.v3i1.2441.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





LAMPIRAN A

REKAPITULASI KUSIONER UEQ

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

5	6	2	2	2	5	5	5	3	2	5	2	6	6	5	6	1	2	4	5	2	6	3	3	2	5	
4	5	7	4	1	5	4	5	6	3	5	3	4	5	5	7	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	
6	5	3	3	2	6	6	4	4	1	6	2	7	6	4	6	2	2	3	5	4	6	3	4	2	6	
7	7	4	2	1	7	7	6	2	7	7	2	7	7	7	7	2	2	2	5	1	6	1	2	2	7	
6	6	2	2	2	6	6	4	2	4	6	2	6	6	4	6	2	4	2	5	2	6	2	3	3	5	
4	5	4	4	3	4	4	5	4	3	6	3	4	4	5	5	3	3	3	5	3	6	3	4	2	6	
6	7	4	2	2	5	5	5	1	2	6	1	7	5	5	6	3	2	3	6	2	7	2	3	3	7	
5	7	5	6	4	5	6	5	2	3	7	2	7	6	6	6	3	3	3	6	2	7	2	3	1	6	
7	7	3	4	4	7	4	5	4	5	7	4	6	7	6	6	5	5	5	7	5	7	4	5	4	6	
6	6	2	2	2	5	6	4	2	2	7	1	6	6	6	6	2	2	2	6	2	7	2	2	2	6	
6	7	4	1	2	5	6	5	2	3	6	2	5	6	5	6	2	2	1	6	2	7	2	2	2	7	
7	6	7	2	4	1	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	6	4	4	4	6	4	5	4	4	
6	6	3	2	3	4	5	4	2	2	6	2	6	6	6	6	3	3	3	6	2	6	2	2	2	6	
6	6	2	2	2	6	6	6	2	4	6	2	6	7	5	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6	
7	7	1	1	2	7	7	7	1	7	7	7	7	1	2	1	7	1	7	1	1	1	1	7	2	1	6
5	6	6	5	2	4	6	5	2	6	6	2	6	6	4	6	2	2	3	6	2	6	2	4	2	6	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN B

REKAPITULASI KUSIONER USABILITY TESTING

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

	A2	A3	A4	A5	TOTAL A	B1	B2	B3	TOTAL B	C1	C2	C3	TOTAL C	D1	D2	D3	TOTAL D	E1	E2	E3	E4	TOTAL E
	4	4	4	4	16	20	4	4	24	12	4	4	20	4	4	4	16	4	4	4	4	16
	4	4	4	4	16	20	4	4	24	12	4	4	20	4	4	4	16	4	4	4	4	16
	3	3	3	3	12	15	3	3	18	9	3	3	15	3	3	3	12	3	3	3	3	12
	4	4	4	4	16	20	4	4	24	12	4	4	20	4	4	4	16	4	4	4	4	16
	4	4	4	4	16	20	4	4	24	12	4	4	20	4	4	4	16	4	4	4	4	16
	3	3	3	3	12	15	3	3	18	9	3	3	15	3	3	3	12	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	17	3	3	19	9	3	3	15	3	3	3	12	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	16	3	3	18	9	3	3	15	4	3	3	10	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	18	3	3	21	9	3	3	15	3	3	4	10	4	4	4	4	16
	3	3	3	3	12	15	3	3	18	9	3	3	15	3	3	4	10	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	15	3	3	18	9	3	3	15	3	3	3	9	3	3	3	3	12
	4	4	4	4	16	20	4	4	24	12	4	4	20	4	3	3	10	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	16	3	3	19	12	4	4	20	3	3	4	10	3	3	3	4	13
	4	4	4	3	15	18	4	3	21	10	4	4	18	4	4	4	16	3	4	4	4	16
	3	3	3	3	12	15	3	3	18	9	3	3	15	3	3	3	9	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	15	3	3	18	9	3	3	15	3	3	3	9	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	16	3	3	19	9	3	3	15	3	3	3	9	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	16	3	3	19	9	3	3	15	3	3	3	9	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	17	3	3	20	9	3	3	15	4	3	3	10	3	4	3	3	13
	3	3	3	3	12	15	3	3	18	9	4	3	16	3	3	3	9	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	15	3	3	18	9	3	3	15	3	3	3	9	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	16	3	4	20	3	3	3	9	4	4	4	16	3	3	3	4	13
	4	4	4	4	16	18	4	4	24	12	4	4	20	4	3	3	10	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	15	3	3	18	9	3	3	15	3	3	3	9	3	3	3	3	12
	3	3	3	3	12	16	3	3	19	9	3	3	15	3	3	3	9	3	4	4	3	14
	3	3	3	4	13	17	3	4	21	10	3	3	16	3	3	4	10	4	3	4	4	16
	3	3	3	3	12	16	3	3	19	9	3	3	15	3	3	3	9	3	4	4	3	14
	3	3	3	3	12	15	3	3	18	9	3	3	15	3	3	3	9	3	3	3	3	12
	4	4	4	4	16	18	4	4	24	12	4	4	20	4	4	4	16	4	4	4	4	16
	3	3	3	3	12	15	3	3	18	9	4	3	16	3	3	4	10	3	3	4	3	13

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C DOKUMENTASI



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D PUBLISH JURNAL

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Not secure | ejournal.polbeng.ac.id/index.php/ISI/index

Struktur Organisasi... Form Permohonan L... Layanan Administra... PENGUKURAN TIN... FILE LENGKAP KEC... Open Knowled

Klasifikasi Uang Rupiah Kertas Tidak Layak Edar Menggunakan CNN Xception Transfer Learning Berbasis Website PDF (Bahasa Indonesia)
393 - 406

Muhammad Albani, Rahmat Rizal Andhi

10.35314/isi.v8i2.3657

 Abstract views: 27 |  PDF (Bahasa Indonesia) views: 11

Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Studio Foto Menggunakan Metode Prototype PDF (Bahasa Indonesia)
407 - 418

Yori Aldrin, Yori Aldrin Lysbetti Marpaung

10.35314/isi.v8i2.3673

 Abstract views: 29 |  PDF (Bahasa Indonesia) views: 6

Analisis User Experience Website Digilib Menggunakan Metode Usability Testing Dan UEQ PDF (Bahasa Indonesia)
419 - 430

Fakhrusy Syakirin, Mona Fronita, Eki Saputra, Medyantiwi Rahmawita

10.35314/isi.v8i2.3690

 Abstract views: 34 |  PDF (Bahasa Indonesia) views: 5

Systematic Literature Review: Perbandingan Algoritma Klasifikasi PDF (Bahasa Indonesia)
431 - 440

Prayugo Pangestu, Rice Novita, Mustakim Mustakim

10.35314/isi.v8i2.3698

 Abstract views: 29 |  PDF (Bahasa Indonesia) views: 5

Diagnosis Dini Penyakit Gagal Ginjal Dengan Metode Dempster PDF (Bahasa Indonesia)
441 - 451

Adzra Fakhira, Fitri Insani, Muhammad Irsyad, Yelfi Vitriani, Fitra Kurnia

10.35314/isi.v8i2.3728

 Abstract views: 42 |  PDF (Bahasa Indonesia) views: 10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN E REVISI JURNAL

Editor/Author Correspondence - Google Chrome

Not secure | ejournal.polbeng.ac.id/index.php/IS/author/viewEditorDecisionComments/3690#1570

Editor 2023-10-30 10:45 PM	<p>Subject: ANALISIS USER EXPERIENCE WEBSITE DIGILIB MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN UEQ</p> <hr/> <p>Abstrak:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Abstrak menjelaskan ada dua masalah utama yang dihadapi oleh pengguna DIGILIB, tetapi penjelasannya cukup umum. Lebih baik jika disertakan contoh spesifik atau situasi tertentu yang menggambarkan masalah-masalah tersebut. 2. Meskipun abstrak menjelaskan metode yang digunakan dan hasil yang diperoleh, tujuan penelitian tidak dijelaskan secara eksplisit. Apakah tujuannya untuk meningkatkan kepuasan pengguna, meningkatkan akurasi informasi, atau mengatasi masalah lain? <p>Pendahuluan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meskipun ada beberapa pernyataan mengenai apa yang ingin dicapai melalui penelitian, tujuan penelitian secara spesifik belum dijelaskan. Apa hasil akhir yang diharapkan dari penelitian ini? Apa dampaknya terhadap penggunaan sistem DIGILIB di Institut Az-zuhra? 2. Tidak ada penjelasan mengenai pembatasan penelitian. Apakah ada aspek-aspek tertentu dalam analisis kepuasan pengguna dan kualitas website yang tidak akan ditangani dalam penelitian ini? <p>Lainnya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar 1. Metodologi Penelitian tidak proporsional 2. Seluruh Tabel tidak ditulis sesuai format 3. pa dampak dari temuan Anda terhadap pengembangan website untuk institusi pendidikan atau perpustakaan digital secara umum? Bagaimana hasil ini dapat berkontribusi pada penelitian di masa depan?
Editor 2023-11-01 10:55 AM	<p>Subject: ANALISIS USER EXPERIENCE WEBSITE DIGILIB MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN UEQ</p> <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada abstrak tujuan penelitian telah disebutkan, tetapi bisa dijelaskan lebih rinci. Apa

Type here to search

25°C Berawan 9:52 PM 12/6/2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Editor/Author Correspondence - Google Chrome

Not secure | ejournal.polbeng.ac.id/index.php/ISI/author/viewEditorDecisionComments/3690#1570

Hak cipta milik UIN Suska Riau

Editor
2023-11-01 10:55 AM

Subject: ANALISIS USER EXPERIENCE WEBSITE DIGILIB MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN UEQ

1. Pada abstrak tujuan penelitian telah disebutkan, tetapi bisa dijelaskan lebih rinci. Apa implikasi dari menentukan tingkat kepuasan pengguna terhadap website DIGILIB? Bagaimana hasil ini akan digunakan?
2. Meskipun hasilnya telah disebutkan, bisa lebih bermanfaat jika disediakan konteks atau penjelasan tentang apa arti nilai-nilai yang diberikan. Apa implikasi dari nilai Learnability yang paling tinggi? Bagaimana ini berkaitan dengan masalah yang diidentifikasi di awal?
3. Pada Signifikansi Studi, Anda menyebutkan bahwa data akan dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner, tetapi tidak memberikan detail tentang bagaimana data ini akan digunakan, siapa respondennya, atau bagaimana ini akan membantu dalam mencapai tujuan penelitian.
4. Anda menyebutkan penggunaan SPSS untuk analisis data, tetapi tidak memberikan informasi tentang jenis analisis statistik yang akan Anda lakukan. Memberikan detail tentang teknik analisis data dapat membantu pembaca memahami bagaimana Anda akan mengevaluasi hasil penelitian.
5. Jelaskan bagaimana hasil penelitian ini bisa digunakan dalam praktik, terutama di Institut Az Zuhra Pekanbaru. Apa manfaat praktis dari penelitian ini?
6. Pada kesimpulan, Anda menyebutkan bahwa nilai-nilai yang diberikan berada pada "rentang yang cukup baik", tetapi tidak menyediakan informasi tentang rentang penilaian secara spesifik. Pembaca mungkin ingin tahu bagaimana rentang nilai didefinisikan dan apa artinya nilai tersebut dalam konteks penelitian Anda.
7. Anda menyediakan ringkasan hasil penelitian, tetapi tidak jelas bagaimana hasil-hasil ini berhubungan dengan masalah-masalah spesifik yang diidentifikasi di awal penelitian. Menjelaskan hubungan ini bisa membantu pembaca memahami pentingnya temuan Anda.

Close

Type here to search

25°C Berawan 9:52 PM 12/6/2023

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Fakhruy Syakirin adalah nama peneliti Tugas Akhir ini. Peneliti lahir di Tanjung Sari pada tanggal 31 Juli 2001. Peneliti adalah anak dari Bapak M. Jais dan Ibu hayati S.Ag, yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Peneliti bertempat tinggal di Jalan H. M. Ali, Kecamatan Tebing Tinggi Timur, Kabupaten Kepulauan Meranti. Peneliti menempuh pendidikan dimulai dari SDN 22 Nipah Sendanu pada tahun 2007 sampai 2013, selanjutnya peneliti meneruskan pendidikannya di MTS PONPES Assalam Naga Beralih pada tahun 2013 sampai 2016. Setamatnya di MTS PONPES Assalam Naga Beralih peneliti melanjutkan pendidikan di MAN1 Selat Panjang dengan Jurusan IPA di bangku sekolah, dan peneliti melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Fakultas Sains dan Teknologi tepatnya pada Program Studi Sistem Informasi tahun 2019. Selama perkuliahan peneliti aktif dalam mengikuti berbagai seminar-seminar yang diadakan oleh kampus maupun di luar kampus dan kegiatan kemah bakti mahasiswa. Peneliti juga pernah mengikuti Kuliah Kerja Nyata di Kelurahan Tanjung Kapal, Kecamatan Rupat, Kabupaten Bengkalis pada tahun 2022. Pada penelitian Tugas Akhir ini peneliti mengambil topik Evaluasi Pembelajaran dengan judul penelitian Tugas Akhir "Analisa User Experience Website DIGILIB Menggunakan Metode Usability Testing dan UEQ".