



**ANALISIS *USER EXPERIENCE* QUIZZZ PADA  
GAMIFICATION DI BIDANG PENDIDIKAN MENGGUNAKAN  
METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)**

**TUGAS AKHIR**

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

Oleh:

**MUSLIM PUTRA PERDANA SIREGAR**

**12050313283**



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

**2024**

Hak cipta milik UIN Suska R

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

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 masa
  - 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.



b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN  
ANALISIS *USER EXPERIENCE QUIZZZ* PADA  
*GAMIFICATION* DI BIDANG PENDIDIKAN MENGGUNAKAN  
METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*

TUGAS AKHIR

Oleh:

MUSLIM PUTRA PERDANA SIREGAR  
12050313283

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 10 Juli 2024

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198307162011011008

Pembimbing

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198307162011011008



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.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ANALISIS USER EXPERIENCE QUIZIZZ PADA  
 GAMIFICATION DI BIDANG PENDIDIKAN MENGGUNAKAN  
 METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

**TUGAS AKHIR**

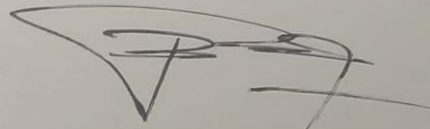
Oleh:

**MUSLIM PUTRA PERDANA SIREGAR**  
**12050313283**

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 05 Juli 2024

Pekanbaru, 05 Juli 2024  
 Mengesahkan,

**Ketua Program Studi**

  
**Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 198307162011011008**

  
**Dekan**  
**Dr. Hartono, M.Pd.**  
**NIP. 196403011992031003**

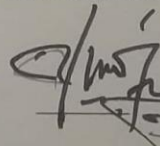
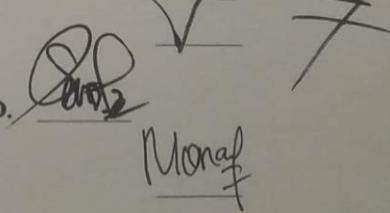
**DEWAN PENGUJI:**

**Ketua : Arif Marsal, Lc., MA.**

**Sekretaris : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**

**Anggota 1 : Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., PhD.**

**Anggota 2 : Mona Fronita, S.Kom., M.Kom.**

  
  
**Mona Fronita**



## 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 dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

### 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 masa
  - 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.

UIN SUSKA RIAU



## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 10 Juli 2024

Peneliti,

**MUSLIM PUTRA PERDANA SIREGAR**

**NIM. 12050313283**

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.



## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

*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 syafaat-Nya di dunia maupun di akhirat, *Aamiin ya rabbal 'aalamiin*.

Peneliti persembahkan hadiah istimewa karya kecil ini sebagai salah satu bentuk bakti, rasa terima kasih, dan hormat kepada Ayah dan Ibu tercinta. Terima kasih yang tak terhingga karena telah merawat dan membesarkan peneliti dengan setulus hati dan penuh perjuangan hingga peneliti bisa sampai tahap saat ini. Berkat doa dan kasih penelitingmu, anakmu telah berhasil memperoleh gelar sarjana seperti yang engkau harapkan. Tiada apapun di dunia ini yang dapat membalas semua jasa-jasa dan pengorbananmu. Untuk itu, peneliti anakmu ini selalu mendoakan yang terbaik untuk Ayah dan Ibu agar bahagia dunia dan akhirat serta diberikan tempat istimewa di sisi-Nya kelak. Peneliti juga berterima kasih yang tak terhingga kepada saudara kandung tercinta peneliti yaitu Abang dan Kakak yang telah memberikan peneliti pelajaran dan pemahaman mengenai indahnya kehidupan yang damai sebagai saudara.

Kepada Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan kebaikan selama perkuliahan, peneliti ucapkan terima kasih banyak dan semoga menjadi amal jariyah. *Aamiin ya rabbal 'aalamiin*.

Rasulullah *Shalallahu Alaihi Wassalam* bersabda: "Jika seorang manusia meninggal, terputuslah amalnya kecuali tiga hal: sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat, dan anak yang sholeh yang berdoa untuknya" (HR. Muslim).

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

### 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 satu masa
  - 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

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, bersyukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tidak lupa sholawat beriringan salam selalu turunkan untuk Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan melantunkan *Allahumma Sholli 'ala Sayyidina Muhammad Wa 'ala Alihi Muhammad*. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Banyak orang yang telah berperan dalam mendukung dan membimbing peneliti pada proses penelitian dan penulisan Tugas Akhir ini. Terkhusus kedua orang tua Ayahanda Mustapa Hasan Siregar dan Ibunda Maidannur Lubis yang tidak pernah berhenti mendukung dan berdoa demi kesuksesan peneliti. Maka dari itu, ungkapan terima kasih juga peneliti ucapkan 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, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memberikan peneliti arahan dan bimbingan serta masukan kepada peneliti hingga penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu peneliti selama masa perkuliahan dalam menyelesaikan permasalahan seputar akademik.

Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Ibu dan Bapak dosen Prodi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmunya kepada Peneliti. Mudah-mudahan semua ilmu yang diberikan dapat peneliti amalkan dan semoga menjadi amal jariyah.

Kedua orang tua peneliti Ayahanda Mustapa Hasan Siregar dan Ibunda Maidannur Lubis yang selama ini telah memberikan kasih sayangnya, se-

### 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 masa
  - 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 masa
  - 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.

mangat, dukungan, serta doa terbaiknya kepada peneliti agar bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Adik peneliti yang selalu memberikan dukungan peneliti berupa materi, motivasi, dan juga sebagai teman bermain, semoga senantiasa diberikan kemurahan rezeki yang melimpah dan keberkahan dari rezeki tersebut.

Keluarga besar peneliti yang selalu menjaga kedua orangtua peneliti selama peneliti berada di perantauan.

10. Teman seperjuangan Sistem Informasi Angkatan 2020 khususnya dari Kelas B dan Kelas F yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

11. Teman seperkumpulan Basecamp Turu yang telah memberikan pengalamannya kepada peneliti pada masa perkuliahan selama 4 tahun.

12. Teman religius peneliti yakni Jama'Taksir yang selalu memberikan peneliti pengetahuan baik tentang dunia maupun akhirat.

13. Terimakasih kepada Bazo peliharaan kesayangan peneliti yang selalu menghilangkan rasa stress dan beban pikiran peneliti ketika peneliti mendapat masalah selama perkuliahan.

14. Orbit Future Academy yang telah memberikan ilmu dan pengalaman tentang Kampus Merdeka kepada peneliti.

15. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam penyelesaian 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 banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun bisa disampaikan ke *email* peneliti [12050313283@students-uin.suska.ac.id](mailto:12050313283@students-uin.suska.ac.id), sangat diharapkan untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini dan semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata peneliti ucapkan Terima Kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Pekanbaru, 10 Juli 2024

Peneliti,

UIN SUSKA RIAU

**MUSLIM PUTRA PERDANA SIREGAR**

**NIM. 12050313283**





## 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.

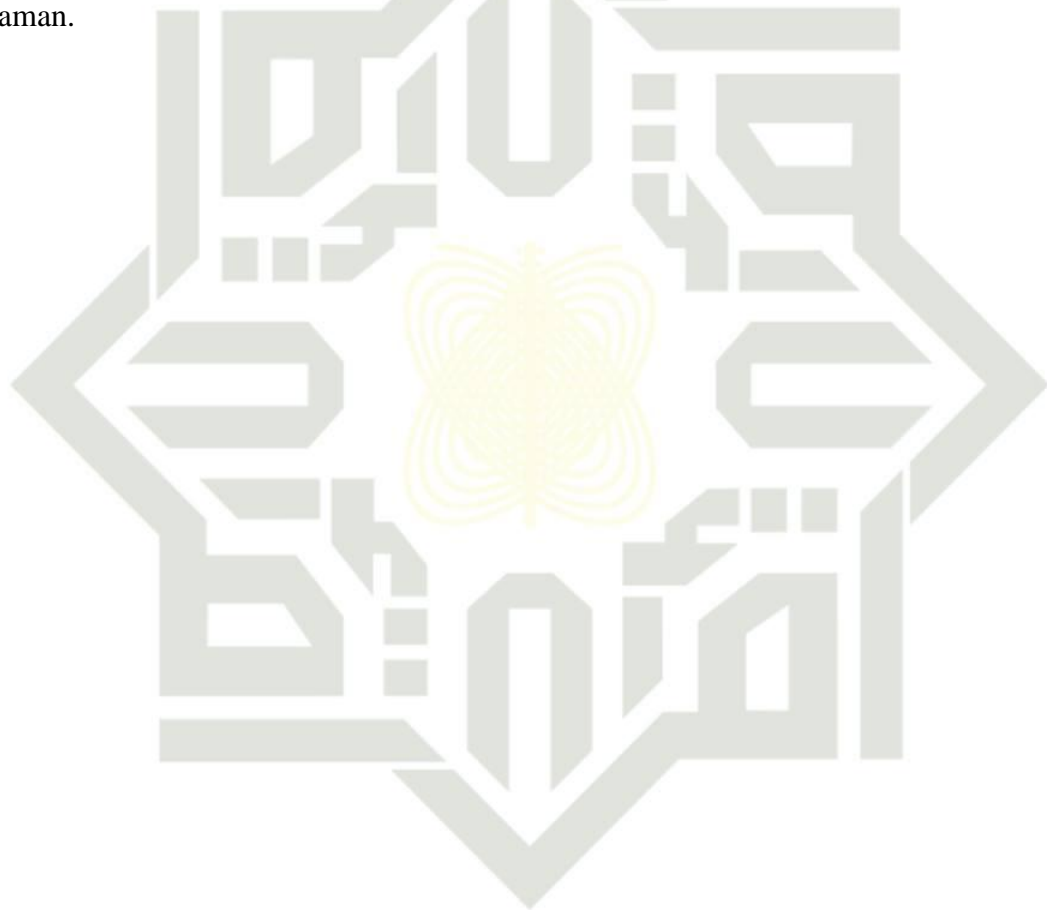
Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal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

© Hak Cipta dimiliki oleh UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

### 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 masa
  - 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.



UIN SUSKA RIAU



## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 10 Juli 2024

Peneliti,

**MUSLIM PUTRA PERDANA SIREGAR**

**NIM. 12050313283**

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.



## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

*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 syafaat-Nya di dunia maupun di akhirat, *Aamiin ya rabbal 'aalamiin*.

Peneliti persembahkan hadiah istimewa karya kecil ini sebagai salah satu bentuk bakti, rasa terima kasih, dan hormat kepada Ayah dan Ibu tercinta. Terima kasih yang tak terhingga karena telah merawat dan membesarkan peneliti dengan setulus hati dan penuh perjuangan hingga peneliti bisa sampai tahap saat ini. Berkat doa dan kasih penelitingmu, anakmu telah berhasil memperoleh gelar sarjana seperti yang engkau harapkan. Tiada apapun di dunia ini yang dapat membalas semua jasa-jasa dan pengorbananmu. Untuk itu, peneliti anakmu ini selalu mendoakan yang terbaik untuk Ayah dan Ibu agar bahagia dunia dan akhirat serta diberikan tempat istimewa di sisi-Nya kelak. Peneliti juga berterima kasih yang tak terhingga kepada saudara kandung tercinta peneliti yaitu Abang dan Kakak yang telah memberikan peneliti pelajaran dan pemahaman mengenai indahnya kehidupan yang damai sebagai saudara.

Kepada Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan kebaikan selama perkuliahan, peneliti ucapkan terima kasih banyak dan semoga menjadi amal jariyah. *Aamiin ya rabbal 'aalamiin*.

Rasulullah *Shalallahu Alaihi Wassalam* bersabda: "Jika seorang manusia meninggal, terputuslah amalnya kecuali tiga hal: sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat, dan anak yang sholeh yang berdoa untuknya" (HR. Muslim).

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

### 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 masa
  - 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

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, bersyukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tidak lupa sholawat beriringan salam selalu turunkan untuk Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan melantunkan *Allahumma Sholli 'ala Sayyidina Muhammad Wa 'ala Alihi Muhammad*. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Banyak orang yang telah berperan dalam mendukung dan membimbing peneliti pada proses penelitian dan penulisan Tugas Akhir ini. Terkhusus kedua orang tua Ayahanda Mustapa Hasan Siregar dan Ibunda Maidannur Lubis yang tidak pernah berhenti mendukung dan berdoa demi kesuksesan peneliti. Maka dari itu, ungkapan terima kasih juga peneliti ucapkan 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, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memberikan peneliti arahan dan bimbingan serta masukan kepada peneliti hingga penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu peneliti selama masa perkuliahan dalam menyelesaikan permasalahan seputar akademik.

Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Ibu dan Bapak dosen Prodi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmunya kepada Peneliti. Mudah-mudahan semua ilmu yang diberikan dapat peneliti amalkan dan semoga menjadi amal jariyah.

Kedua orang tua peneliti Ayahanda Mustapa Hasan Siregar dan Ibunda Maidannur Lubis yang selama ini telah memberikan kasih sayangnya, se-

### 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 masa
  - 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 masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mangat, dukungan, serta doa terbaiknya kepada peneliti agar bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Adik peneliti yang selalu memberikan dukungan peneliti berupa materi, motivasi, dan juga sebagai teman bermain, semoga senantiasa diberikan kemurahan rezeki yang melimpah dan keberkahan dari rezeki tersebut.

Keluarga besar peneliti yang selalu menjaga kedua orangtua peneliti selama peneliti berada di perantauan.

10. Teman seperjuangan Sistem Informasi Angkatan 2020 khususnya dari Kelas B dan Kelas F yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

11. Teman seperkumpulan Basecamp Turu yang telah memberikan pengalamannya kepada peneliti pada masa perkuliahan selama 4 tahun.

12. Teman religius peneliti yakni Jama' Taksir yang selalu memberikan peneliti pengetahuan baik tentang dunia maupun akhirat.

13. Terimakasih kepada Bazo peliharaan kesayangan peneliti yang selalu menghilangkan rasa stress dan beban pikiran peneliti ketika peneliti mendapat masalah selama perkuliahan.

14. Orbit Future Academy yang telah memberikan ilmu dan pengalaman tentang Kampus Merdeka kepada peneliti.

15. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam penyelesaian 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 banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun bisa disampaikan ke *email* peneliti [12050313283@students-uin.suska.ac.id](mailto:12050313283@students-uin.suska.ac.id), sangat diharapkan untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini dan semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata peneliti ucapkan Terima Kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Pekanbaru, 10 Juli 2024

Peneliti,

UIN SUSKA RIAU

**MUSLIM PUTRA PERDANA SIREGAR**

**NIM. 12050313283**

Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang ISSN: 2654-3788  
 Jl. Raya Puspipetek No.46, Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia 15310 e-ISSN: 2654-4229

**Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi**

ISSN: SK no. 0005.26543788/JI.3.1/SK.ISSN/2018.10 - 5 Oktober 2018 (mulai edisi Vol. 1, No. 1, Oktober 2018)  
 e-ISSN: SK no. 0005.26544229/JI.3.1/SK.ISSN/2018.10 - 24 Oktober 2018 (mulai edisi Vol. 1, No. 1, Oktober 2018)



K c i p a m i l i k U i n S u s k a R i a u  
 U n i v e r s i t a s I s l a m N e g e r i S u l t a n S y a r i f K a s i m R i a u  
 D i l a n g i U n d a n g - U n d a n g  
 a n g m e n g u t i p s e b a g i a n  
 i n g t u p i p a h a n y a u n t u k  
 k a r y a s e l i n g k a r  
 s a n g a t m e n g a n t u m  
 p e n a n t u n g a n d a n  
 p e n y u s u n a n l a p o r a n  
 p e n u l i s a n k r i t i k  
 a t a u t i n j a u a n s u a t u m a s a  
 m a s a

Date: June 14<sup>th</sup>, 2024


### Letter of Acceptance

Dear Author,  
**Muhammad Putra Perdana Siregar, Eki Saputra, Fitriani Muttakin**  
 Faculty of Informatics and Technology, System Informasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,  
 Pekanbaru, Indonesia, 28293  
 Email: 12050313283@students.uin-suska.ac.id

It is a great pleasure to inform you that after the peer review process, your article entitled "**Analisis User Experience Quizizz pada Gamification di Bidang Pendidikan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)**" has been **Accepted** and considered for publication in **Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi (ISSN: 2654-3788 e-ISSN: 2654-4229) Volume 10 Issue 3, July 2024.**

Thank you for submitting your work to this journal. We hope to receive in future too.

Best Regards,  
 Editor-in-Chief  
 Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi

  
 Agus Saifudin

UIN SUSKA RIAU

Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang ISSN: 2654-3788  
 Jl. Raya Puspipetek No.46, Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia 15310 e-ISSN: 2654-4229

**Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi**

ISSN: SK no. 0005.26543788/JI.3.1/SK.ISSN/2018.10 - 5 Oktober 2018 (mulai edisi Vol. 1, No. 1, Oktober 2018)  
 e-ISSN: SK no. 0005.26544229/JI.3.1/SK.ISSN/2018.10 - 24 Oktober 2018 (mulai edisi Vol. 1, No. 1, Oktober 2018)



K c i p a m i l i k U N I N S U S K A R I A U  
 UIN SUSKA RIAU  
 Universitas Sultan Syarif Kasim  
 Riau  
 Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tanggal: 14 Juni 2024


## Surat Penerimaan

Yang terhormat:  
**Muhammad Putra Perdana Siregar, Eki Saputra, Fitriani Muttakin**  
 Mahasiswa dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,  
 Pekanbaru, Indonesia, 28293  
 Email: 12050313283@students.uin-suska.ac.id

Dengan senang hati kami informasikan bahwa setelah proses peer review, artikel Anda yang berjudul "**Analisis User Experience Quizizz pada Gamification di Bidang Pendidikan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)**" telah **Diterima** dan dipertimbangkan untuk dipublikasikan di Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi (ISSN: 2654-3788 e-ISSN: 2654-4229) **Volume 7, Issue 3, Juli 2024**.

Terima kasih atas kiriman artikel Anda ke jurnal ini. Kami berharap dapat menerima artikel lain yang lain di masa yang akan datang.

Atas nama,  
 Tim Redaksi  
 Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi

  
 Agus Saifuddin



Lampiran Surat :  
 Nomor : Nomor 25/2021  
 Tanggal : 10 September 2021

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : MUSLIM PUTRA PERDANA SIREGAR  
 NIM : 12050313283  
 Tempat/Tgl. Lahir : Padangsidempuan, 01 Maret 2002  
 Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi  
 Prodi : Sistem Informasi  
 Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*:



ANALISIS USER EXPERIENCE QUIZIZZ PADA GAMIFICATION  
DI BIDANG PENDIDIKAN MENGGUNAKAN METODE USER  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya~~\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya~~\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya~~\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

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

Pekanbaru, 11 JULI 2024  
 Yang membuat pernyataan

  
 MUSLIM PUTRA PERDANA  
 NIM : 12050313283

\*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



## Analisis User Experience Quizizz pada Gamification di Bidang Pendidikan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

Muslim Putra Perdana Siregar<sup>1</sup>, Eki Saputra<sup>2</sup>, Fitriani Muttakin<sup>3</sup>, Arif Marsal<sup>4</sup>, Mona Fronita<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia, 28293

Corresponding Author: <sup>1</sup>12050313283@students.uin-suska.ac.id, <sup>2</sup>eki.saputra@uin-suska.ac.id, <sup>3</sup>fitrianimuttakin@uin-suska.ac.id, <sup>4</sup>arif.marsal@uin-suska.ac.id, <sup>5</sup>monafronita@uin-suska.ac.id

Submitted Date: Juny 12<sup>th</sup>, 2024

Reviewed Date: July 02<sup>nd</sup>, 2024

Revised Date: July 04<sup>th</sup>, 2024

Accepted Date: Juny 14<sup>th</sup>, 2024

### Abstract

Quizizz exists as technology develops. However, in using Quizizz there are still many users who experience and give negative responses to their experience in using it. The reason the UEQ method is used in this research is because the UEQ method provides speed in processing and provides special tools that have been provided on the official UEQ website. In this study using the UEQ method, the resulting evaluation value of several variables is positive and neutral, including 5 variables with positive results. Among them are the variables of Attractiveness (mean 1.133), Clarity (mean 1.018), Efficiency (mean 1.198), Appropriateness (mean 1.130), and Stimulation (mean 1.170). While the remaining 1 variable received a Neutral evaluation, namely Novelty (mean 0.595). From some of the mean evaluation results obtained, the authors conclude that the Quizizz application received a positive evaluation by users in their experience while using the Quizizz application. Recommendations obtained in this research in the form of the appearance of the Quizizz application must be more user friendly and also in terms of information must be constantly updated using short, concise, and clear language so that it can be easily understood by students at educational institutions in SMA 6 Negeri Padangsidimpuan.

Keywords: Quizizz; User Experience Questionnaire (UEQ); Evaluation; Variable; Mean; and User

### Abstrak

Quizizz ada seiring berkembangnya teknologi. Namun dalam penggunaan Quizizz masih banyak pengguna yang mengalami dan memberikan respon negatif terhadap pengalaman mereka dalam menggunakannya. Alasan metode UEQ digunakan dalam penelitian ini karena metode UEQ memberikan kecepatan dalam pengolahannya serta menyediakan tool khusus yang telah di sediakan di website resmi UEQ. Dalam penelitian ini yang menggunakan metode UEQ, dihasilkan nilai evaluasi dari beberapa variabel yang bernilai positif dan netral, di antaranya 5 variabel dengan hasil positif. Di antaranya variabel Daya Tarik (mean 1,133), Kejelasan (mean 1,018), Efisiensi (mean 1,198), Ketepatan (mean 1,130), dan Stimulasi (mean 1,170). Sedangkan 1 variabel sisanya mendapat evaluasi Netral yaitu Kebaruan (mean 0,595). Dari beberapa hasil evaluasi mean yang didapatkan, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi Quizizz mendapat evaluasi positif oleh para pengguna dalam pengalaman mereka selama memakai aplikasi Quizizz. Rekomendasi yang didapatkan pada penelitian ini berupa tampilan aplikasi Quizizz harus lebih user friendly dan juga dari segi informasi harus senantiasa diperbarui dengan menggunakan bahasa yang singkat, padat, dan jelas agar dapat dengan mudah dipahami oleh para siswa dalam lembaga Pendidikan di SMA 6 Negeri Padangsidimpuan.

Keywords: Quizizz; User Experience Questionnaire (UEQ); Evaluasi; Variabel; Mean; dan Pengguna

## 1 Pendahuluan

Dengan adanya perkembangan, maka akan ada pula kebaruan. Demi dapat mengikuti proses kebaruan yang sedang berlangsung, manusia perlu melakukan yang namanya kegiatan analisis. Salah satu metode yang sangat membantu dalam menganalisis adalah metode UEQ. UEQ adalah sebuah proses metode yang mengandalkan kuisioner yang simpel dan efisien di dalamnya (Kurniawati et al., 2018). Analisis penting karena dengan analisis dapat melahirkan sebuah ide dan pengalaman dari hal – hal yang telah ada sebelumnya. Analisis merupakan sebuah proses pemecahan masalah atau situasi untuk mengevaluasi setiap aspek secara mendetail dan terperinci (Rofiqoh, 2014). Dengan beragam metode yang ada, Teknologi juga pasti ikut berkembang, dan juga teknologi memengaruhi semua aspek dalam kehidupan (Chandra & Mustaman, 2015).

Salah satu dampak perkembangan teknologi adalah di bidang pendidikan, dengan majunya teknologi maka tenaga pengajar juga dipaksa untuk dapat mengimbangnya demi mutu pendidikan yang terjamin (Makkawaru, 2019). Namun dalam kenyataannya tidak sedikit guru yang belum bisa melahirkan kreatifitas mereka dalam mengelola media pembelajaran gamification, sebagian besar dari mereka lebih memilih melakukan proses pembelajaran secara manual padahal di era sekarang sudah ada yang namanya proses gamification. Gamification merupakan adalah proses mengubah aktivitas yang sebenarnya tidak menyenangkan menjadi lebih menyenangkan dengan menambahkan elemen permainan seperti poin, penghargaan, dan leaderboard (Smiderle et al., 2020). Tahun 2008 merupakan tahun pertama konsep ini dikenalkan dan juga menarik perhatian banyak peneliti Pendidikan (Hamari et al., 2014). Gamification sangat mendukung yang namanya kreatifitas seseorang dalam mengembangkan perilaku / pengetahuan seseorang tersebut (Hamari, 2023).

Diharapkan proses gamifikasi dapat membantu para pengajar di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan proses kemanusiaan yang dikenal dengan memanusiakan manusia. Pendidikan adalah rencana yang disengaja demi mengembangkan potensi para pelajar agar mampu melaksanakan tugas-tugasnya secara baik serta mengemban tanggung jawab. Maka disimpulkan Pendidikan dapat merubah pribadi dan sifat kondisi seseorang (Annisa, 2022). Selain kondisi manusia

itu sendiri, pendidikan juga mempengaruhi masyarakat dan hubungan sosial seseorang (Sukatin et al., 2022).

Pendidikan terasa mudah dengan adanya proses gamification, dan salah satu media yang mengimplementasikannya yakni Quizizz. Quizizz merupakan media belajar online di mana membantu guru dalam membuat kuis yang interaktif dan menarik untuk siswanya. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat kuis dengan berbagai pertanyaan seperti: jawaban berganda, soal jawaban singkat, soal benar/salah. Selain itu, guru dapat menambahkan gambar, video, dan audio ke tes agar lebih menarik. (Salsabila et al., 2020). Quizizz pada saat ini telah digunakan sebagai media pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan, termasuk SMA. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran online bisa mendorong pemahaman pelajar terhadap bahan ajaran, mendorong keaktifan pelajar selama kegiatan, dan memperbaiki pembelajaran (Bloom & Reenen, 2013). Quizizz didirikan oleh 2 pemuda India yang bernama Dipak dan Ankit yang di mana alasan mereka mendirikan aplikasi Quizizz ini dengan niat agar memudahkan dalam pembelajaran Matematika dan Bahasa Inggris (Ramadhani & Ardi, 2022).

Namun, dalam penggunaannya sendiri, aplikasi Quizizz kerap mendapat kritikan ataupun komentar yang tidak positif yang diakibatkan oleh banyaknya pengguna / *user* yang tidak paham dalam menggunakan aplikasi Quizizz tersebut. Dalam hal ini penulis memiliki motivasi untuk membahas mengenai tingkat pengalaman seseorang dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Seperti yang telah dibahas di penelitian terdahulu yang sudah banyak membahas mengenai aplikasi Kahoot yang mana merupakan kembaran/rival dari aplikasi Quizizz yang menjadi pembahasan penulis kali ini. Penulis melakukan penelitian tentang analisis dari evaluasi pengalaman pengguna dalam penggunaan Quizizz menggunakan metode UEQ.

### 1.1 Penelitian Terkait

Penelitian terkait evaluasi pengalaman pengguna menggunakan metode UEQ banyak di uji seperti oleh Adinegoro (Pada et al., 2018) yang menguji penelitian penggunaan metode UEQ dalam sebuah website ecommerce, yang mengalami masalah perbandingan kualitas antar beberapa ecommerce. Output penelitian tersebut fokus kepada perbandingan antara beberapa

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

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

website ecommerce. Selanjutnya, Henim dan Sari (2020) meneliti tentang Sitem Informasi Akademik Mahasiswa yang menyimpulkan hasil darisetiap aspek yang didapat dalam metode UEQ (Henim & Sari, 2020). Kharis, Paulus Insap (2016) melakukan penelitian tentang pengalaman pengguna pada aplikasi sistem pasar yang berfokus pada hasil yang menjelaskan aspek buruknya (Kharis et al., 2016). Kemudian, Santoso dkk (2016) melakukan penelitian berbahasa inggris dengan hasil yang memfokuskan pada sebuah aspek yang mendapatkan hasil evalusia penilaian tertinggi (Santoso et al., 2016). Dan yang terakhir adalah Juniantari dan Putra (2021) pada hasil penelitiannya yang membahas tentang pengalaman pengguna dalam penggunaan website Sistem Informasi DPMPSTP yang merumuskan hasil tentang aspek – aspek yang mendapat nilai positif dan negatif dalam pengalaman pengguna selama menggunakan Sitem Informasi tersebut (Risma dan Putra, 2021).

Dalam usulan penelitian ini, penulis memberikan perbedaan serta pembaruan dari sekian banyak penelitian yang sudah di uji sebelumnya. Maka, penulis akan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai contohnya karena kebanyakan penelitian terdahulu lebih banyak membahas tentang website ataupun Sistem informasi. Dan juga untuk memberikan pengembangan yang signifikan, penulis tetap menggunakan proses analisis dengan metode UEQ namun dengan nilai yang meliputi aspek mana saja yang mendapat nilai positif dan negatif, aspek yang mendapatkan nilai tertinggi dan saran atau rekomendasi dari hasil analisis.

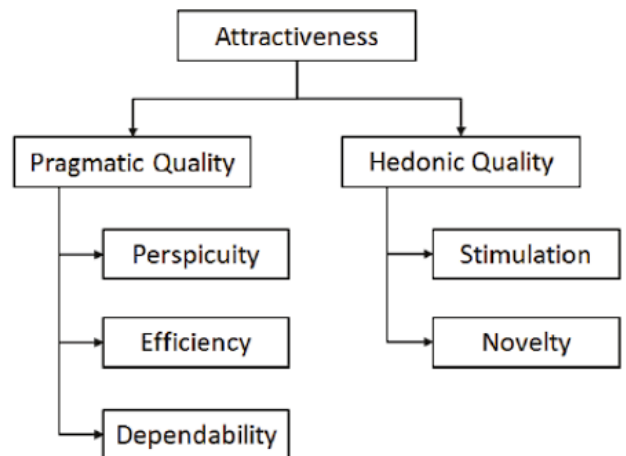
Untuk menekankan metode yang digunakan, penulis memberikan alasan mengapa memilih metode UEQ. Yakni karena UEQ (*User Experience Questionnaire*) merupakan metode yang sangat mudah digunakan dengan disediakannya tool untuk pengolahan dan pengujian datanya. Berdasarkan masalah yang disebut sebelumnya dan beberapa penjelasan singkat mengenai beberapa hal yang berkaitan, maka penelitian ini akan menguji hasil dari Analisis User Experience Quizizz Pada Gamification Di Bidang Pendidikan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ).

**Metode Penelitian**

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah User Experience Questionnaire (UEQ), yaitu teknik evaluasi pengalaman pengguna yang mengukur kualitas

pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau layanan. Metode ini terdiri dari 26 item yang dikategorikan ke dalam enam skala evaluasi: daya tarik, perspektif, efisiensi, keandalan, kegembiraan, dan kebaruan. (Putro et al., 2020). Metode UEQ telah digunakan dalam berbagai penelitian untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam berbagai konteks, seperti aplikasi mobile, situs web, dan perangkat lunak. UEQ diartikan sebagian dari Human Computer Interaction yang terfokus di perhitungan nilai pendukung pengguna atas aplikasi. UEQ sendiri menawarkan banyak manfaat, seperti membandingkan tingkat pengalaman pengguna, menguji pengalaman pengguna suatu produk, dan meningkatkan area tertentu. (Sidhiq et al., n.d.).

Fokus UEQ adalah untuk memungkinkan evaluasi cepat oleh pengguna akhir untuk memasukkan pendapat yang lebih komprehensif mengenai pengalaman pengguna. (Wijayanti et al., 2023).



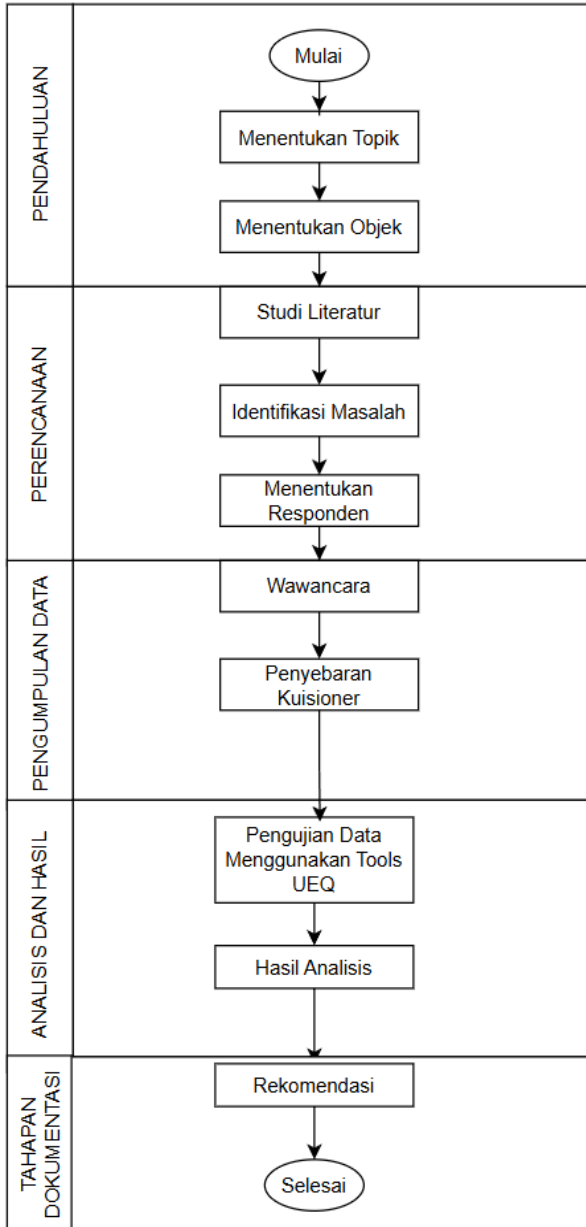
Gambar 1 Susunan Skala UEQ (Schrepp, 2023)

UEQ memiliki enam skala penilaian dengan total 26 item atau pernyataan, dan setiap item UEQ terdiri dari sepasang istilah yang maknanya berbeda dan bertentangan. (Schrepp, 2023).

**2.1 Alur Penelitian**

Proses menuju tahap akhir penelitian disebut metodologi penelitian. Tahapan penelitian ditunjukkan di bawah ini. pada gambar 2

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



Gambar 2 Alur Penelitian

Adapun beberapa tahapan dari penelitian ini yang menjadi beberapa sub bagian dibawah.

- a. Pendahuluan  
Tahapan ini merupakan awal dari penelitian, penulis melakukan penentuan topik dan menentukan objek yang akan diambil.
- b. Perencanaan  
Tahapan Perencanaan mencakup 3 proses antara lain, melakukakan studi literatur. Kedua, Melakukan pengidentifikasian masalah dengan cara melakukan proses wawancara. Ketiga, menentukan responden,

- c. Pengumpulan Data  
Bagian ini merupakan proses mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan menyebarkan kuisiomer.
- d. Analisis Dan Hasil  
Menggunakan metode deskriptif dan metode statistik untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data yang dikumpulkan dalam representasi grafis. Fase ini mendeskripsikan responden, mengevaluasi uji validitas dan reliabilitas, serta mengolah data survei.
- e. Tahap Dokumentasi  
Aktivitas pada tahapan kelima ini meliputi pembuatan laporan penelitian serta mempresentasikan hasil laporan penelitian.

### 3 Hasil Dan Pembahasan

Proses ini menyimpulkan tentang hasil dari topik yang dibahas.

#### 3.1 Pengolahan Data Kuisiomer

##### 3.1.1 Uji Validitas

Digunakan untuk menilai apakah item kuesioner yang digunakan valid. Apakah kita mengukur apa yang seharusnya kita ukur (Fukuda et al., 2012).

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

Variabel	Nilai hitung r	Keterangan
Attractiveness	0,77	Valid
Perspiciuity	0,69	Valid
Efficiency	0,67	Valid
Dependability	0,71	Valid
Stimulation	0,67	Valid
Novelty	0,43	Valid

##### 3.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh melalui penyebaran kuisiomer mampu mengungkapkan informasi yang sebenarnya (Sanaky, 2021).

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
Attractiveness	0,74	Reliabel
Perspiciuity	0,53	Reliabel
Efficiency	0,60	Reliabel
Dependability	0,66	Reliabel
Stimulation	0,63	Reliabel
Novelty	0,60	Reliabel



3.2 Analisis Dengan UEQ

Langkah selanjutnya adalah mengolah data kuesioner menggunakan tool khusus yang membantu dalam pengolahan UEQ yang tersedia di website resmi UEQ. Hasil Data jawaban para responden yang telah didapat kemudian ditransformasikan menjadi nilai positif dan negatif dengan tujuan mengetahui nilai dari setiap jawaban. Tidak selamanya jawaban poin1 merupakan jawaban negatif. Pemberian nilai dilakukan berdasarkan ketentuan dalam transformasi data pada tool yang sudah tersedia. Yang di konversi atau transformasi akan menghasilkan nilai mean dengan pengelompokan berdasarkan variabel. Setiap item diberi nilai skala mulai dari -3 sampai dengan +3 dengan ketentuan sebagai berikut.

- Nilai -3 mewakili jawaban paling negatif
- Nilai 0 mewakili jawaban netral
- Nilai +3 mewakili jawaban paling positif

Tabel 3 Transformasi Skala UEQ (Negatif ke Positif)

Menyusahkan	1	2	3	4	5	6	7	Menyenangkan
Nilai Setelah Transformasi	-3	-2	-1	0	1	2	3	

Tabel dibawah merupakan hasil transformasi dari positif ke negative.

Tabel 4 Transformasi Skala UEQ (Positif ke Negatif)

Baik	1	2	3	4	5	6	7	Buruk
Nilai Setelah Transformasi	3	2	1	0	-1	-2	-3	

Setelah proses transformasi, data akan diinput untuk mendapatkan hasil utama (results). Dari perhitungan tersebut akan dihasilkan nilai mean dari setiap variabel. Mean adalah hasil pengolahan rata-rata dari semua tanggapan responden yang dikelompokkan pada masing-masing aspek variabel. Mean pada setiap variabel digunakan untuk melakukan analisis pada penelitian. Dari nilai mean setiap aspek UEQ memiliki nilai standar berdasarkan pada Tabel 5.

Tabel 5 Skala Penilaian Rata-Rata (Schrepp, 2023)

Rentang Nilai Mean	Keterangan
> 0,8	Evaluasi positif
Antara 0,8 dan 0,8	Evaluasi netral
< -0,8	Evaluasi negatif

Berikut merupakan hasil kuesioner pada tiap variabel penelitian yang dianalisis untuk mengetahui rata-rata jawaban responden pada masing-masing variabel.

Tabel 6 Hasil Evaluasi Variabel Attractiveness

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penilaian
ATT1	Menyusahkan	Menyenangkan	0,6	Netral
ATT2	Baik	Buruk	1,5	Positif
ATT3	Tidak disukai	Mengembirakan	1,1	Positif
ATT4	Tidak nyaman	Nyaman	1,0	Positif
ATT5	Atraktif	Tidak atraktif	1,2	Positif
ATT6	Ramah pengguna	Tidak ramah pengguna	1,4	Positif
<b>Daya Tarik (Attractiveness)</b>			1,133	Positif

Variabel Attractiveness merupakan variabel pengukuran pengalaman pengguna yang fokus di kesan kebanyakan pengguna terhadap aplikasi Quizizz, yaitu pada bagian suka atau tidak sukanya pengguna pada aplikasi Quizizz. Berdasarkan hasil evaluasi Tabel 6 variabel Attractiveness memperoleh nilai evaluasi positif dengan nilai mean 1,133. Item ATT1 mendapatkan nilai Netral sedangkan item lainnya mendapatkan evaluasi Positif. Maka dapat dilihat dari kebanyakan item pada variabel Attractiveness pengguna merasa Quizizz Menyenangkan, Baik, Mengembirakan, Nyaman, Atraktif dan Ramah pengguna saat digunakan.

Tabel 7 Hasil Evaluasi Variabel Perspicuity

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penilaian
PER1	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	0,6	Netral
PER2	Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	1,1	Positif
PER3	Rumit	Sederhana	1,1	Positif
PER4	Jelas	Membingungkan	1,2	Positif
<b>Kejelasan (Perspicuity)</b>			1,018	Positif

Variabel Perspicuity menekankan kepada kemungkinan seberapa mudah pengguna untuk mengerti bagaimana cara penggunaan produk, yaitu apakah pengguna dapat mempelajari dan dapat terbiasa menggunakan Quizizz dengan mudah. Hasil evaluasi pada tabel 7 menunjukkan Item PER1 mendapatkan nilai Netral dan item lainnya mendapatkan evaluasi Positif. Variabel Perspicuity mendapatkan nilai evaluasi positif dengan nilai mean 1,018. Dapat dilihat dari kebanyakan item pada variabel Perspicuity,

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





pengguna merasa Quizizz dapat dipahami, mudah dipelajari, sederhana dan jelas saat digunakan.

Tabel 8 Hasil Evaluasi Variabel *Efficiency*

Kode	Item	Mean	Evaluasi Penilaian
EFF1	Cepat	1,3	Positif
EFF2	Tidak efisien	1,0	Positif
EFF3	Tidak praktis	1,1	Positif
EFF4	Terorganisasi	1,4	Positif
Efisiensi ( <i>Efficiency</i> )		1,198	Positif

Variabel *Efficiency* merupakan pengukuran pengalaman pengguna yang menandakan bahwa produk tersebut mampu membantu menyelesaikan suatu tugas dengan cepat dan efisien. Hasil evaluasi pada table 8 menunjukkan bahwa secara keseluruhan variabel *Efficiency* mendapatkan nilai evaluasi positif dengan nilai mean 1,198. Dapat dilihat dari item pada variable *Efficiency* pengguna merasa Quizizz cepat, efisien, praktis dan terorganisasi saat digunakan.

Tabel 9 Hasil Evaluasi Variabel *Dependability*

Kode	Item	Mean	Evaluasi Penilaian
DEP1	Takdapat diprediksi	0,9	Positif
DEP2	Menghalangi	1,0	Positif
DEP3	Aman	1,4	Positif
DEP4	Memenuhi ekspektasi	1,2	Positif
Ketepatan ( <i>Dependability</i> )		1,130	Positif

Variabel *Dependability* menekankan kepada tingkat olah dan keamanan yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan Quizizz. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 9 variabel *Dependability* mendapatkan nilai evaluasi positif dengan nilai mean 1,130. Dapat dilihat pada hasil evaluasi variabel *Dependability* yang dirasakan, pengguna merasa Quizizz dapat diprediksi, mendukung, aman, serta memenuhi ekspektasi saat digunakan.

Tabel 10 Hasil Evaluasi Variabel *Stimulation*

Kode	Item	Mean	Evaluasi Penilaian
STI1	Bermanfaat	1,3	Positif
STI2	Memboreskan	0,9	Positif
STI3	Tidak menarik	1,0	Positif
STI4	Memotivasi	1,4	Positif
Stimulasi ( <i>Stimulation</i> )		1,170	Positif

Variabel *Stimulation* merupakan variabel pengalaman pengguna yang menekankan pada tingkat motivasi dan kesenangan pengguna dalam

menggunakan Quizizz. Hasil evaluasi pada Tabel 10 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya mendapatkan hasil positif dengan nilai mean 1,170. Dapat dilihat dari item pada hasil evaluasi variabel *Stimulation* yang dirasakan pengguna merasa aplikasi Quizizz bermanfaat, mengasyikkan, menarik dan memotivasi saat digunakan.

Tabel 11 Hasil Evaluasi Variable *Novelty*

Kode	Item	Mean	Evaluasi Penilaian
NOV1	Kreatif	0,7	Netral
NOV2	Berdaya cipta	0,4	Netral
NOV3	Lazim	0,9	Positif
NOV4	Konservatif	0,4	Netral
Kebaruan ( <i>Novelty</i> )		0,595	Netral

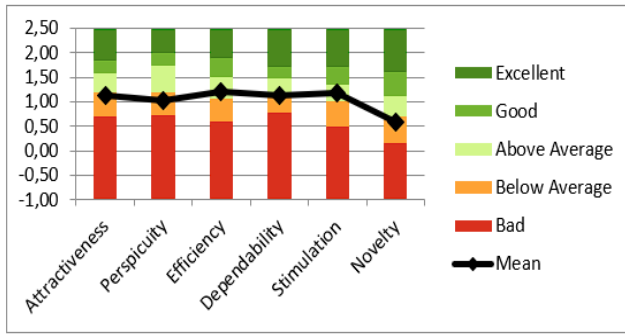
Variabel *Novelty* adalah variabel pengalaman pengguna yang mengukur seberapa inovatif dan kreatif Quizizz serta menarik minat dari pengguna. Berdasarkan hasil evaluasi pada table 11 secara keseluruhan tabel evaluasi Novelty mendapat nilai evaluasi Netral dengan nilai mean 0,595. Item NOV1, NOV2 dan NOV4 mendapat nilai Netral, Sedangkan NOV3 mendapatkan nilai evaluasi positif. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa jika dilihat setiap item pada variabel *Novelty*, pengguna merasa Quizizz merupakan produk yang Terdepan. Untuk item Kreatif, Berdaya Cipta, dan Inovatif pengguna memberikan nilai netral item. Pengguna berpendapat bahwa bahwa desain Quizizz saat ini cukup Terdepan dan pengguna berpendapat bahwa mereka cukup terbiasa menggunakan Quizizz dalam melakukan proses *gamification* pada kegiatan belajar mengajar. Oleh karna itu dari segi keefisienan, Quizizz sudah cukup singkat dalam penggunaannya dan dari segi ketepatan juga cukup tepat dengan informasi yang jelas dan kejelasan dalam penggunaan bahasa yang jelas dan sederhana sehingga mudah di pahami oleh Pengguna aplikasi Quizizz.

Setelah *mean* setiap variabel ditemukan, *mean* tersebut dibandingkan dengan kumpulan data *benchmark*. Nilai yang diperoleh dibandingkan dengan data *benchmark* dilakukan untuk mengetahui kualitas relatif Quizizz dibandingkan produk lain. Hasil *benchmark* dapat dicek pada gambar 3.

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



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



Gambar 3 Diagram Benchmark UEQ

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan ada 4 variabel yang mendapatkan nilai *above average* (di atas rata-rata) yaitu Daya Tarik, Efisiensi, Ketepatan, dan Stimulasi dan sisa 2 variabel lainnya mendapat nilai *below average* (dibawah rata-rata) yakni variabel Kejelasan dan Kebaruan. Sehingga dengan hasil tersebut dapat diketahui bahwa aplikasi Quizizz mendapatkan nilai rata-rata *above average* (diatas rata-rata). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz harus mempertahankan dan meningkatkan setiap aspek agar tidak terjadi penurunan nilai penggunaan

**Kesimpulan**

Pada penelitian ini berfokus pada evaluasi hasil analisis pengalaman pengguna pada aplikasi Quizizz menggunakan metode (*User Experience Questionnaire*) UEQ. Berdasarkan hasil penelitian ini penulis menyimpulkan beberapa hal penting terkait seputar nilai positif dan negatif, variabel, rekomendasi. Pada 6 variabel dalam metode UEQ yang digunakan, ke 5 variabel mendapat hasil evaluasi positif yaitu pada variabel Daya Tarik / *Attractiveness* (mean 1,133), Kejelasan / *Perspicuity* (mean 1,018), Efisiensi / *Efficiency* (mean 1,198), Ketepatan / *Dependability* (mean 1,130) dan Stimulasi / *Stimulation* (mean 1,170). Sedangkan 1 variabel sisanya mendapat evaluasi Netral yaitu Kebaruan / *Novelty* (mean 0,60). Diantara ke 5 variabel yang mendapat hasil evaluasi positif, mean yang paling tinggi didapat oleh variabel Efisiensi, yang membuktikan bahwa aplikasi memberikan tingkat efisiensi yang cepat dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil benchmark nilai yang didapatkan variabel *Attractiveness* adalah 1,13, *Perspicuity* 1,02, *Efficiency* 1,20, *Dependability* 1,13, *Stimulation* 1,17, dan *Novelty* 0,60. Setiap variabel mendapatkan nilai *Above Average* (diatas rata-rata) kecuali Variabel Kejelasan (*Perspicuity*) dan variabel Kebaruan (*Novelty*). Maka dapat

dikatakan secara hasil benchmark aplikasi Quizizz mendapat nilai evaluasi *above average* (di atas rata-rata). Penelitian ini memberikan 2 rekomendasi yang berfokus pada variabel Kebaruan (*Novelty*) karena mendapatkan nilai *mean* evaluasi netral Quizizz yang dibuat berdasarkan hasil evaluasi dengan metode UEQ akan terus berkontribusi terhadap peningkatan dan kualitas aplikasi Quizizz.

**Referensi**

Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.

Hamari, J. (2023). *Gamification*. 4(2019), 9981331.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.

Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(Vol. 6 No. 1 (2020)), 69–78.

Kadek Risma Juniantari, N., & Tri Anindia Putra, I. N. (2021). Analisis Sistem Informasi Dpmpstp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 4(1), 31–37.

Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2016). Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *The Journal of Educators Online-JEO*, 13(1), 1–7.

Kurniawati, E., Indah Ratnasari, C., & Teknologi Industri UII Yogyakarta, F. (2018). *Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia*. 2, 63–72.

Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116–119.

Pada, S., Co, L., Com, B., Jd, D. A. N., Luthfi, A., & Adinegoro, T. (2018). *Ecommerce Ueq*.

Putro, S., Kusriani, K., & Kurniawan, M. P. (2020). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative



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

- Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul. *Creative Information Technology Journal*, 6(1), 27.
1. Ramadani, K. P., & Ardi, H. (2022). Issn 2720-9652. *Abdi Humaniora*, 3(1), 1–14.
2. Rofiqo, A. (2014). Analisa Soal-Soal Pada Buku Siswa Pelajaran Matematika Smp Kelas Vii Krikulum 2013 Berdasarkan Taksonomi Bloom Terevisi. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*
3. Sabba, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. 4, 163–172.
4. Santy, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
5. Santoso, H. B., Schrepp, M., Yugo Kartono Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring user experience of the student-centered E-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 1–79.
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook v10(03.05.2023). September 2015*, 1–16.
- Sidhiq, A., Rini, Q. K., Majorsy, U., Teknologi, F., Universitas, I., Psikologi, F., Gunadarma, U., & Barat, J. (n.d.). *E-LEARNING DI PERGURUAN TINGGI*. 27(3), 206–215.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1).
- Sukatin, Nur'aini, Sari, N., Hamidia, U., & Akhiri, K. (2022). Pendidikan Karakter Anak. *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2(2), 7–13.
- Wijayanti, Y., Suyoto, S., & Hidayat, A. T. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1), 10–17.

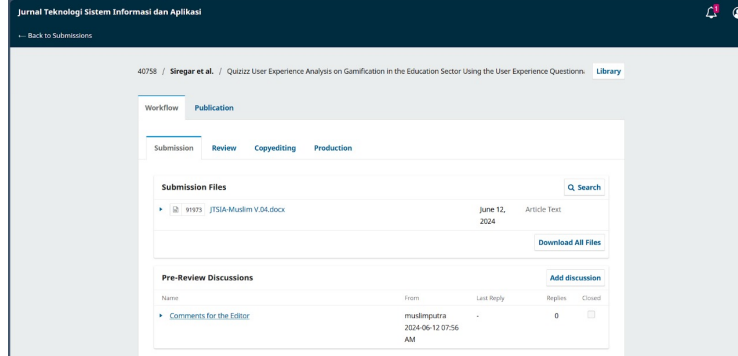




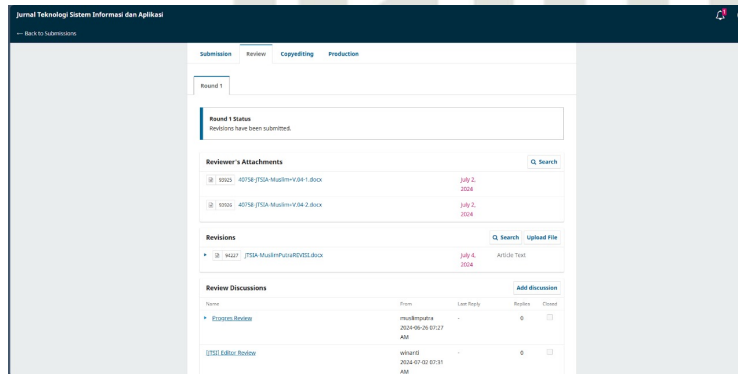
## LAMPIRAN A

### PROSES *SUBMIT* HINGGA *Accepted*

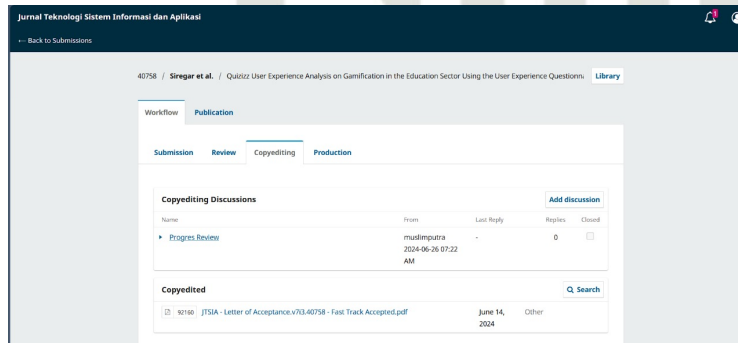
#### A.1 *Submit*



#### A.2 *Review dan Revisi*



#### A.3 *Accepted*



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

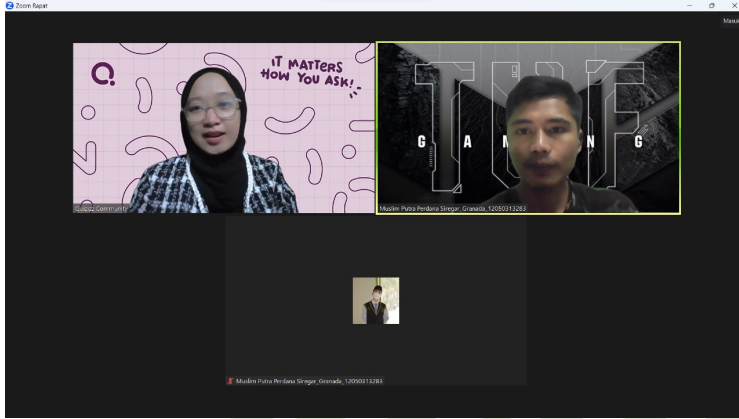
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang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

### BUKTI WAWANCARA

#### B.1 Dokumentasi



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

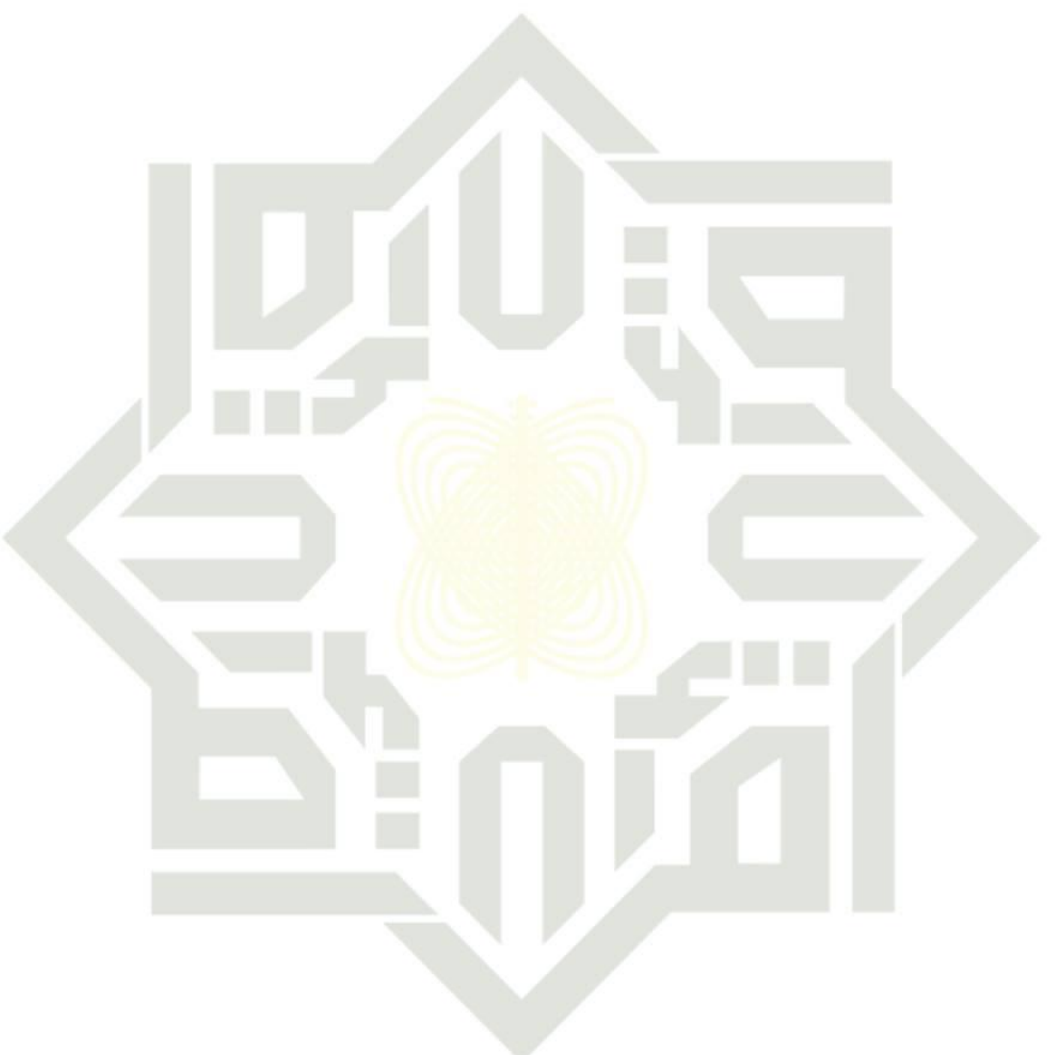
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

#### 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 masa
  - 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

### DATASET PENELITIAN



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

#### 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 masa
  - 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

Tabel C.1

Responden	Item																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	5	7	5	5	4	2	2	7	2	7	1	1	1	1	1
3	4	3	6	4	4	1	2	3	3	4	1	7	5	2	2	3	2	2	2	2	4	2	1	7	1	1	1
4	6	6	3	2	2	6	6	6	2	2	6	1	6	6	4	6	3	3	3	6	2	6	2	2	2	2	6
5	3	4	7	1	1	7	1	7	1	1	7	6	7	7	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	7	6	1	2	2	5	7	6	1	2	6	1	5	6	6	6	2	1	2	6	2	6	3	2	2	2	7
7	6	6	6	6	6	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	4
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	7	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
10	7	1	2	2	1	7	7	7	1	7	7	1	6	6	6	7	1	1	1	6	1	2	2	3	2	2	6
11	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
12	7	7	3	1	7	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	1
13	3	2	4	3	7	2	6	6	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5	5	4	
14	5	6	1	1	1	7	7	7	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
15	7	6	1	1	1	7	7	6	1	6	7	1	4	7	5	7	1	1	2	6	1	7	1	2	1	6	
16	5	4	3	6	3	3	3	4	3	1	5	1	6	5	3	4	3	2	4	3	3	6	5	1	6	7	
17	6	6	1	2	2	5	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	2	6
18	5	3	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	1
19	7	5	6	6	3	5	2	1	7	4	3	6	5	6	7	7	3	1	2	5	1	7	1	3	5	5	
20	5	5	5	5	6	5	6	5	6	6	7	1	6	6	7	7	1	1	1	7	5	7	2	3	1	6	
21	4	5	3	1	2	6	6	4	3	4	5	3	5	5	5	5	3	2	2	5	3	5	2	3	3	6	
22	6	6	5	4	5	4	5	5	5	3	2	5	6	5	5	6	4	5	6	5	5	6	4	3	4	5	

- 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 masa
    - 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.



Table C.1 continued from previous page

Responden	Hak cipta milik UIN Suska Riau																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
26	7	7	3	4	1	7	7	7	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	1
27	7	7	7	7	7	7	7	7	1	7	7	1	7	7	7	7	7	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1
28	4	4	6	4	6	4	5	5	5	6	6	6	4	5	6	6	5	4	5	6	5	5	6	5	5	5	6
29	6	6	6	5	7	5	5	5	6	5	6	6	6	6	5	7	6	6	6	5	5	6	7	5	4	6	7
30	7	7	1	1	1	7	7	7	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	1
31	7	7	7	1	1	7	7	7	1	7	7	1	6	3	3	4	5	4	3	4	4	2	2	5	6	4	4
32	7	7	1	1	1	7	7	7	1	7	7	1	7	7	1	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	1
33	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
34	7	7	1	1	1	7	7	7	1	7	7	2	6	6	5	6	6	3	2	2	6	2	7	2	2	1	1
35	7	6	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	5	7	6	2	1	1	7	1	7	2	1	1	2	7
36	3	4	5	1	3	4	5	2	6	6	4	1	1	7	7	6	1	4	5	1	1	7	6	6	6	6	6
37	4	3	1	2	1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	1	1	2	2
38	7	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	7	7	7	7	7	6	7	7	7	6	7
39	7	7	2	1	1	6	6	6	2	1	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	2	6
40	2	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	6	3	4	5	5	6	5	6	6	
41	4	4	4	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4
42	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	1
43	5	6	4	4	3	5	7	7	6	6	6	3	6	6	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
44	1	1	1	1	1	1	7	7	5	7	7	3	2	7	7	7	7	7	7	3	7	7	7	7	7	7	1
45	2	2	1	2	2	5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

- 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 masa
    - 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

Table C.1 continued from previous page

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
46	7	7	4	1	1	6	7	7	1	2	5	2	6	6	6	6	1	2	2	5	5	5	2	2	2	2	6
47	7	7	7	1	1	7	7	7	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	1
48	5	5	7	4	2	4	5	6	1	7	7	1	7	6	6	4	4	3	4	3	1	7	1	1	1	1	1
49	3	3	4	5	3	1	4	4	4	6	5	4	6	2	4	6	2	4	5	1	4	3	5	7	6	4	4
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
51	7	7	6	1	1	7	6	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
52	3	4	5	3	2	5	6	2	3	6	4	2	6	7	3	3	3	6	5	2	6	4	3	3	3	2	5
53	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	5	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
54	7	6	3	4	4	6	5	5	2	2	5	2	6	6	5	5	3	3	4	5	2	6	2	2	2	2	6
55	7	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	7	3	1	1	7	6	6	2	1	1	1	7
56	7	7	1	1	1	7	7	7	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
57	1	1	1	1	1	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	2	3	4	3	3	3	4	5	4	4	4
58	1	7	7	1	1	7	4	4	5	4	6	2	4	4	5	4	4	2	2	2	2	4	4	2	1	1	1
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
60	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
61	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
62	4	3	4	5	4	3	4	4	1	1	5	1	7	4	3	5	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
63	5	1	6	6	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	3	2	6	7	7	2	7	7	7	3	3	4	4
64	1	7	4	6	6	7	1	7	1	1	3	5	7	7	5	5	4	2	1	6	7	7	4	6	6	7	7
65	4	7	5	5	6	5	5	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
66	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
67	4	3	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
68	7	7	1	1	1	7	7	7	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7

**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 masa
  - 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.

Table C.1 continued from previous page

Responden	Hak cipta milik UIN Suska Riau																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
69	7	5	2	4	5	7	7	1	3	3	6	7	4	2	1	2	3	3	3	2	1	3	1	6	1	1	1
70	5	6	2	5	2	5	4	4	4	4	5	3	4	5	4	5	3	3	2	5	1	6	4	4	4	4	4
71	5	6	2	2	3	4	5	4	2	7	6	1	5	4	4	4	2	2	3	6	3	5	2	3	2	2	6
72	4	4	1	2	1	3	6	7	1	7	7	1	7	3	4	3	1	7	7	7	7	1	1	1	1	1	1
73	5	6	1	1	1	5	7	7	1	1	7	1	6	6	6	7	1	1	2	6	1	6	2	2	2	4	3
74	5	5	4	3	1	5	5	4	3	3	7	1	4	5	5	6	1	1	2	6	2	5	3	3	1	4	4
75	3	5	2	4	2	4	3	1	3	2	3	1	3	3	5	5	7	1	5	7	4	5	6	3	7	6	
76	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	3	7	1	7	7	1	1	1	1
77	6	6	6	6	5	7	7	7	3	6	6	5	6	5	5	5	6	4	5	6	5	5	4	4	5	5	5
78	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	5	6	6	6	7	6	5	6	6	2	3	3	3	5
79	3	6	7	7	6	3	3	2	6	4	2	7	2	2	6	1	6	6	5	3	5	1	5	4	5	4	4
80	6	7	7	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
81	1	3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
82	1	1	6	6	7	1	1	4	7	5	1	7	6	5	5	4	4	5	4	4	3	3	3	5	4	5	4
83	4	4	3	3	4	3	4	3	5	3	5	3	4	4	5	3	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	7
84	7	7	1	2	2	5	4	4	5	2	5	3	4	5	5	5	6	3	4	4	3	5	3	3	3	3	5
85	6	7	1	1	2	1	7	6	1	7	7	1	7	6	6	6	1	2	3	6	2	6	1	2	1	2	6
86	7	7	7	1	1	5	6	5	3	4	5	1	5	5	7	5	1	2	5	7	1	6	2	2	1	7	
87	1	2	3	4	5	6	7	3	5	3	3	6	6	6	4	3	4	4	5	3	7	7	7	6	4	5	
88	6	7	1	2	1	7	6	5	2	5	6	1	6	7	4	7	1	2	3	6	2	6	2	2	1	5	
89	1	1	7	2	3	3	7	7	2	1	2	1	6	5	1	7	1	1	2	7	1	7	1	2	1	3	
90	3	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	1	5	7	6	5	7	1	2	1	1	5	4	6	7	
91	2	2	1	1	1	3	2	4	2	4	3	2	3	3	3	2	2	2	4	2	2	3	3	4	2	1	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Table C.1 continued from previous page

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
92	3	3	2	4	4	4	3	3	3	5	6	5	5	6	5	6	5	6	5	5	4	4	4	7	5	4
93	1	1	5	6	1	7	7	7	2	2	5	1	6	5	5	7	1	2	3	5	3	5	3	2	2	5
94	5	7	4	3	1	6	6	5	3	4	5	2	6	5	4	5	3	3	2	5	3	5	3	4	3	5
95	1	2	3	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4
96	6	6	2	2	2	6	6	7	1	7	5	3	5	5	5	5	2	2	1	7	2	5	2	2	2	3
97	4	5	2	3	2	6	6	4	2	4	6	2	6	6	7	6	2	1	2	7	2	7	2	2	2	6
98	1	2	2	3	1	5	3	4	5	2	1	2	1	5	3	2	2	4	3	4	7	1	2	7	4	6
99	1	2	3	1	2	3	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	3	6	2	6	2	2	1	1
100	3	4	1	1	1	6	9	4	3	5	7	1	7	7	6	6	2	1	3	6	3	5	4	3	2	9

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





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Kelompok 1

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Muslim Putra Perdana Siregar lahir di Provinsi Sumatera Utara, Kota Padangsidempuan tepatnya di Sitamiang pada tanggal 01 Maret 2002. Anak pertama dari 3 bersaudara. Peneliti menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di MIN 1 Padangsidempuan, Kecamatan Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, Provinsi Sumatera Utara pada tahun 2014, kemudian menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di

MTsN 1 Model Padangsidempuan pada tahun 2017, kemudian menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas di MAN 2 Model Padangsidempuan pada tahun 2020. Pada tahun yang sama, melanjutkan studi pendidikan pada Perguruan Tinggi Negeri (PTN) di Pekanbaru tepatnya di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi. Peneliti lulus di UIN Suska Riau melalui jalur ujian masuk tertulis yaitu SBMPTN pilihan pertama Prodi Sistem Informasi. Pada masa perkuliahan peneliti sempat bergabung ke dalam Organisasi Rohis, namun tidak bertahan lama dikarenakan permasalahan selama masa pandemi Covid-19. Peneliti menyelesaikan Kerja Praktek (KP) pada tahun 2022 di Mah'ad Tahfidz Abdullah Bin Mas'ud (Abima) Tarai Bangun, Kecamatan Tambang. Selanjutnya, pada tahun 2023 peneliti menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Rantau Panjang, Kecamatan Koto Gasib, Kabupaten Siak dan dipercaya menjadi ketua kelompok KKN atau kordes. Selama perkuliahan, peneliti pernah beberapa kali bekerja sebagai Gharim di beberapa Mushalla di Pekanbaru, dan terakhir menjadi guru Tata Usaha dan sekaligus menjadi guru Tahfidz di Mah'ad Tahfidz Abdullah Bin Mas'ud Tarai Bangun, Tambang. Gelar Sarjana Komputer (S.Kom) diperoleh pada tahun 2024 setelah berhasil menyelesaikan penelitian Tugas Akhir (TA) dengan topik “Analisis *User Experience Quizizz* Pada *Gamification* Di Bidang Pendidikan Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”.

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 masa
  - 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.