

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA MENU DATA TUGAS AKHIR  
SISTEM INFORMASI AKADEMIK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA  
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* DAN  
*HEURISTIC EVALUATION***

**SKRIPSI**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**Disusun Oleh :**

**Zulfah Saniyyah**

**09030620043**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

NAMA : ZULFAH SANIYYAH

NIM : 09030620043

Program Studi : Sistem Informasi

Angkatan : 2020

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul "*EVALUASI USER EXPERIENCE PADA MENU DATA TUGAS AKHIR SISTEM INFORMASI AKADEMIK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN HEURISTIC EVALUATION*". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 21 Juni 2024

Yang menyatakan,

  
METERAI  
TEMPEL  
9911 CAJX755312509  
Zulfah Saniyyah  
NIM. 09030620043

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh

NAMA : ZULFAH SANIYYAH


NIM : 09030620043

JUDUL : EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA SISTEM INFORMASI  
AKADEMIK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA  
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*  
DAN *HEURISTIC EVALUATION*

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.


Surabaya, 24 Juni 2024

Dosen Pembimbing 1



(Mujib Ridwan, S.Kom., M.T)  
NIP. 198604272014031004

Dosen Pembimbing 2



(Ahmad Yusuf, M. Kom)  
NIP. 199001202014031003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Zulfah Saniyyah ini telah dipertahankan  
di depan tim penguji skripsi  
Surabaya, 28 Juni 2024.

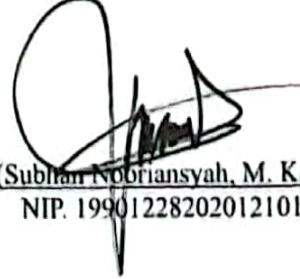
Mengesahkan,  
Dewan Penguji

Penguji I



(Andhy Permadi, M.Kom)  
NIP. 198110142014031002

Penguji II



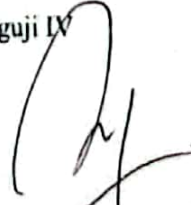
(Subhan Nobriansyah, M. Kom)  
NIP. 199012282020121010

Penguji III



(Mujib Ridwan, S.Kom., M.T)  
NIP. 198604272014031004

Penguji IV



(Ahmad Yusuf, M. Kom)  
NIP. 199001202014031003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Sunan Ampel Surabaya



(Saiful Hamdani, M.Pd)  
NIP. 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zulfah Saniyyah  
NIM : 09030620043  
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Sistem Informasi  
E-mail address : zulfahsaniyyah@gmail.com

Demu pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA MENU DATA TUGAS AKHIR SISTEM

INFORMASI AKADEMIK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA MENGGUNAKAN USER

USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN HEURISTIC EVALUATION

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Juli 2024

Penulis

(Zulfah Saniyyah)



## ABSTRAK

### EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA MENU DATA TUGAS AKHIR SISTEM INFORMASI AKADEMIK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* DAN *HEURISTIC EVALUATION*

Oleh :

**Zulfah Saniyyah**

Sistem Informasi Akademik UIN Sunan Ampel Surabaya (SINAU) yang diluncurkan oleh PUSTIPD masih menerima keluhan pengguna terkait fungsi sistem dan layanan pada *website*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* dan *Heuristic Evaluation*. *User Experience Questionnaire* mengevaluasi berdasarkan persepsi pengalaman pengguna dengan menggunakan kuesioner, sedangkan *Heuristic Evaluation* mengidentifikasi masalah dan kelebihan berdasarkan prinsip-prinsip desain. Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan melakukan penyebaran 193 responden. Hasil evaluasi menggunakan UEQ diperoleh nilai evaluasi dibawah rata-rata (*below average*) dengan skala *Attractiveness* 0,722, *Efficiency* 0,724, *Dependability* 0,793, *Stimulation* 0,653, *Novelty* 0,464 dengan hasil netral dan *Perspicuity* 0,824 positif. Hasil evaluasi desain solusi Data tugas akhir menggunakan *Heuristic Evaluation* didapatkan pada aspek *User Control and Freedom*, *Consistency and Standard*, *Recognition Rather than Recall*, *Flexibility and Efficiency of use*, dan *Aesthetic and Minimalistic* menunjukkan tidak ada permasalahan *usability*. Sedangkan pada aspek *Visibility System Status*, *Match between System*, dan *Error prevention* menunjukkan masalah tidak perlu diperbaiki. Terdapat masalah dengan prioritas rendah pada aspek *Help User With Error* dan *Help and Documentation*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa website SINAU memerlukan perbaikan signifikan untuk meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna. Penelitian ini memberikan dasar untuk rekomendasi perbaikan guna meningkatkan efisiensi dan efektifitas layanan SINAU.

Kata Kunci : Pengalaman pengguna, *User Experience Questionnaire*, *Heuristic Evaluation*, Sistem Informasi Akademik UIN Sunan Ampel Surabaya

## ABSTRACT

### EVALUATION OF USER EXPERIENCE IN THE DATA MENU FINAL PROJECT OF UIN SUNAN AMPEL SURABAYA ACADEMIC INFORMATION SYSTEM USING USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE AND HEURISTIC EVALUATION

Oleh :

**Zulfah Saniyyah**

The UIN Sunan Ampel Surabaya (SINAU) Academic Information System launched by PUSTIPD is still receiving user complaints regarding the system functions and services on the website. This research aims to analyze user experience using the User Experience Questionnaire and Heuristic Evaluation methods. The User Experience Questionnaire evaluates based on the user's perception of experience using a questionnaire, while the Heuristic Evaluation identifies problems and advantages based on design principles. A quantitative approach was carried out by distributing 193 respondents. The evaluation results using UEQ obtained evaluation values below average (below average) with an *Attractiveness* scale of 0.722, *Efficiency* 0.724, *Dependability* 0.793, *Stimulation* 0.653, *Novelty* 0.464 with neutral results and positive *Perspiciuity* 0.824. The results of the solution design evaluation final project data using Heuristic Evaluation were obtained in the User Control and Freedom, Consistency and Standard, Recognition Rather than Recall, Flexibility and Efficiency of use, and Aesthetic and Minimalistic aspects showing there were no usability problems. Meanwhile, the Visibility System Status, Match between Systems, and Error prevention aspects show that the problem does not need to be fixed. There are low priority problems in the Help User With Error and Help and Documentation aspects. The results of this research indicate that the SINAU website requires significant improvements to increase usability and user satisfaction. This research provides a basis for recommendations for improvements to increase the *Efficiency* and effectiveness of SINAU services.

Keywords: User experience, User Experience Questionnaire, Heuristic Evaluation, Academic Information System at UIN Sunan Ampel Surabaya

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH .....	v
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Dasar Teori .....	12
2.2.1 Sistem Informasi .....	12
2.2.2 User Interface.....	13
2.2.3 Figma .....	15
2.2.4 User Experience .....	16
2.2.5 Framework User Experience.....	17
2.2.6 Metode Pengumpulan Data.....	22
2.3 Integrasi Keilmuan .....	23
BAB III METODE PENELITIAN .....	26
3.1 Desain Penelitian.....	26
3.1.1 Studi Literatur .....	26



3.1.2	Identifikasi Masalah.....	26
3.1.3	Penyusunan Instrumen UEQ.....	27
3.1.4	Pengumpulan Data.....	30
3.1.5	Analisis Data.....	33
3.1.6	Perancangan Prototipe Fitur Data Tugas Akhir.....	34
3.1.7	Evaluasi Menggunakan Heuristic Evaluation.....	34
3.1.8	Kesimpulan.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Deskripsi Objek Penelitian.....	38
4.2	Pengumpulan Data.....	45
4.2.1	Penyebaran Kuesioner.....	45
4.2.2	Demografi Responden.....	45
4.3	Analisis Data.....	47
4.3.1	Hasil Analisis Data UEQ.....	47
4.4	Perancangan Prototipe Fitur Data Tugas Akhir.....	54
4.5	Evaluasi Menggunakan Heuristic Evaluation.....	66
4.5.1	Post Test Questionnaire.....	66
4.5.2	Hasil Pengujian <i>Heuristic Evaluation</i> .....	67
BAB V PENUTUP.....		71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		73
LAMPIRAN.....		80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Indikator Kuesioner UEQ .....	18
Gambar 2. 2 Konsep Struktur Skala UEQ .....	19
Gambar 3. 1 Alur penelitian.....	26
Gambar 4. 1 Halaman Awal Data Tugas Akhir .....	38
Gambar 4. 2 Halaman Detail data Tugas Akhir .....	39
Gambar 4. 3 Halaman Detail Data Tugas Akhir (Lanjutan) .....	39
Gambar 4. 4 Halaman Bimbingan Data Tugas Akhir .....	40
Gambar 4. 5 Halaman Upload Laporan .....	40
Gambar 4. 6 Halaman Syarat Ujian Tugas Akhir .....	41
Gambar 4. 7 Halaman Syarat Ujian Tugas Akhir (Lanjutan).....	41
Gambar 4. 8 Halaman Syarat Ujian Tugas Akhir (Lanjutan 2).....	42
Gambar 4. 9 Halaman Syarat Ujian Tugas Akhir (lanjutan 3).....	42
Gambar 4. 10 Halaman Jadwal Ujian .....	43
Gambar 4. 11 Halaman Catatan Penguji.....	43
Gambar 4. 12 Halaman Nilai Ujian .....	44
Gambar 4. 13 Halaman Nilai Akhir .....	44
Gambar 4. 14 Kuisisioner UEQ.....	45
Gambar 4. 15 Demografi Jenis Kelamin Responden.....	46
Gambar 4. 16 Demografi Fakultas Responden .....	46
Gambar 4. 17 Grafik Hasil Penilaian UEQ.....	51
Gambar 4. 18 Solusi Halaman Pertama Data Tugas Akhir .....	55
Gambar 4. 19 Jawaban Responden pada Pertanyaan UEQ Nomor 9 .....	56
Gambar 4. 20 Solusi halaman Detail Data Tugas Akhir .....	57
Gambar 4. 21 Jawaban Responden pada Pertanyaan UEQ Nomor 13 .....	58
Gambar 4. 22 Solusi Halaman Bimbingan .....	59
Gambar 4. 23 Jawaban Responden pada Pertanyaan UEQ Nomor 7 .....	60
Gambar 4. 24 Jawaban Responden pada Pertanyaan UEQ Nomor 15 .....	60
Gambar 4. 25 Solusi Halaman Upload Laporan .....	61
Gambar 4. 26 Jawaban Responden pada Pertanyaan UEQ Nomor 19 .....	62
Gambar 4. 27 Solusi Halaman Syarat Ujian .....	63

Gambar 4. 28 Jawaban Responden pada Pertanyaan UEQ Nomor 26 .....	64
Gambar 4. 29 Jawaban Responden pada Pertanyaan UEQ Nomor 24 .....	64
Gambar 4. 30 Solusi Halaman Nilai Tugas Akhir.....	65
Gambar 4. 31 Jawaban Responden pada Pertanyaan UEQ Nomor 9 .....	66



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

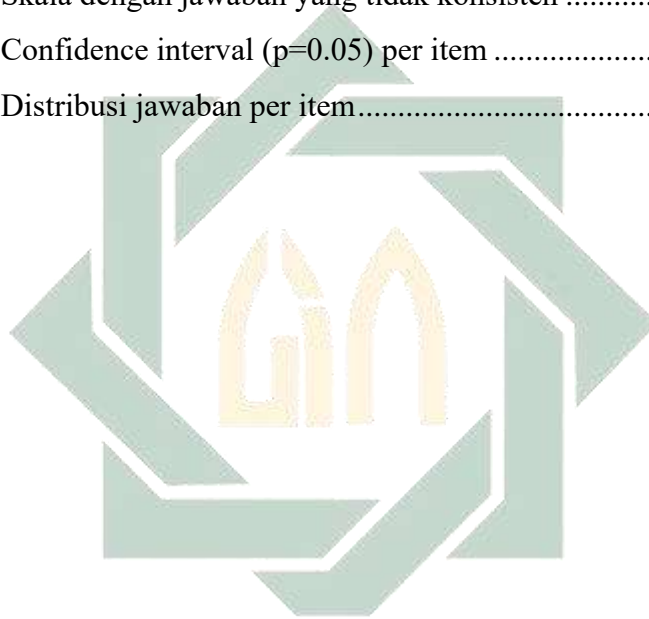
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 2.2 Tingkatan Severity Rating pada Heuristic Evaluation .....	21
Tabel 3. 1 Pertanyaan Kuisisioner UEQ.....	29
Tabel 3. 2 Instrumen User Experience Quistionaire .....	28
Tabel 3. 3 Populasi Penelitian .....	31
Tabel 3. 4 Sampel Penelitian.....	32
Tabel 3. 5 Prinsip Heuristic Evaluation .....	35
Tabel 3. 6 Pertanyaan Heuristic Evaluation (Setiawati et al., 2018).....	35
Tabel 4. 1 Hasil rata-rata, varian, dan simpangan baku .....	47
Tabel 4. 2 Skala Penilaian Transformasi Data dari Negatif ke Positif.....	48
Tabel 4. 3 Skala Penilaian Transformasi Data Positif ke Negatif .....	48
Tabel 4. 4 Reliabilitas Tiap Aspek UEQ .....	49
Tabel 4. 5 UEQ Scale.....	50
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian UEQ .....	52
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Heuristic Evaluation .....	67
Tabel 4. 8 Rekomendasi berdasarkan Heuristic Evaluation.....	69

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	80
Lampiran 2 Jawaban Responden .....	81
Lampiran 3 Transformasi Data .....	88
Lampiran 4. Dokumentasi Uji Heuristic Evaluation.....	96
Lampiran 5. Kuesioner Penelitian Tugas Akhir .....	97
Lampiran 6. Skala Rata-Rata per Orang .....	101
Lampiran 7. Skala dengan jawaban yang tidak konsisten .....	106
Lampiran 8. Confidence interval ( $p=0.05$ ) per item .....	115
Lampiran 9. Distribusi jawaban per item.....	116



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, R. R. (2023). Penggunaan Metode Heuristic Evaluation Sebagai Analisis Usability Dan Redesign Antarmuka Pada Aplikasi Jconnect Mobile Bank Jatim. 04(04).
- Akbar, R. A., Az-Zahra, H. M., & Brata, K. C. (N.D.). Evaluasi User Experience Pada Game Pubg Mobile Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough.
- Ameniar, N. G., Prastawa, H., & Rosyada, Z. F. (2022). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq) Dan Penerapan Kansei Engineering Pada Aplikasi Cinapolis Cinemas Indonesia. *Industrial Engineering Online Journal*, 11(4).
- Ardhana, V. Y. P. (2021). Pengujian Usability Aplikasi Halodoc Menggunakan Metode. 9.
- Ariansidi, M., Candiasa, I. M., Made, I., & Sunarya, G. (2023). Klik: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer Analisis Usability Pada Sistem Informasi Laporbup Menggunakan Performance Measurement, Retrospective Think Aloud Dan User Experience Questionnaire. *Media Online*), 3(6), 754–764. <https://doi.org/10.30865/Klik.V3i6.807>
- Arkan, Z. M., Gandhi, A., & Kurniati, A. P. (2023). Evaluasi Dan Perancangan Ulang User Experience Pada Aplikasi Media Sosial Xyz Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *E-Proceeding Of Engineering*, 10(5), 5080.
- Armanu Thoyib, Andini Risfandini, Suryo Kuncoro, & Hamy Wahjunianto. (2023). *Entrepreneur Muslim: Kekuatan, Tantangan, Dan Keberlanjutan Bisnis*. Ub Press.
- Ayunda Agustina, R., & Azrino Gustalika, M. (2022). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Bulletin Of Information Technology (Bit)*, 3(4), 323–331. <https://doi.org/10.47065/Bit.V3i4.401>
- De Lima, C., Belot, D., Berkvens, R., Bourdoux, A., Dardari, D., Guillaud, M., Isomursu, M., Lohan, E.-S., Miao, Y., Barreto, A. N., Aziz, M. R. K., Saloranta, J., Sanguanpuak, T., Sargeddeen, H., Seco-Granados, G., Suutala, J., Svensson, T., Valkama, M., Van Liempd, B., & Wymeersch, H. (2021). *Convergent Communication, Sensing And Localization In 6G Systems: An*



Overview Of Technologies, Opportunities And Challenges. *Ieee Access*, 9, 26902–26925. <https://doi.org/10.1109/Access.2021.3053486>

Desi Sabtina. (2023). Problematika Pendidikan Islam Di Era Globalisasi Dan Alternatif Solusinya. *Dirosat: Journal Of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(2), 58–68. <https://doi.org/10.58355/Dirosat.V1i2.10>

Dewi, P. W. S., Dantes, G. R., & Indrawan, G. (2020). User Experience Evaluation Of E-Report Application Using Cognitive Walkthrough (Cw), Heuristic Evaluation (He) And User Experience Questionnaire (Ueq). *Journal Of Physics: Conference Series*, 1516(1), 012024. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1516/1/012024>

Dey, A. K., Abowd, G. D., & Salber, D. (2001). A Conceptual Framework And A Toolkit For Supporting The Rapid Prototyping Of Context-Aware Applications. *Human-Computer Interaction*, 16(2–4), 97–166. [https://doi.org/10.1207/S15327051hci16234\\_02](https://doi.org/10.1207/S15327051hci16234_02)

Dimas. (2020, September 27). Siakad Error, Ada Apa? Salah Siapa? <https://www.arrisalahpers.com/2020/09/siakad-error-ada-apa-salah-siapa.html>

Fendya, W. T., & Wibawa, S. C. (2018). Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada Lpk Cyber Computer. 03.

Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide To User Interface Design An Introduction To Gui Design Principles And Techniques Third Edition (3rd Ed.)*. Wiley Publishing.

Ganapathy, T., Othman, M. K., & Yahya, A. S. (2021). Incorporating Heuristic Evaluation (He) In The Evaluation Of Visual Design Of The Eco-Tourism Smartphone App. *Journal Of Visual Art And Design*, 13(1), 18–34. <https://doi.org/10.5614/J.Vad.2021.13.1.2>

Ghiffary, M. N. E., Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, Dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik Its*, 7(1), 143–148. <https://doi.org/10.12962/J23373539.V7i1.28723>

Hafsari, R., Aribe, E., & Maulana, N. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Dan Penjualan Pada Perusahaan Pt.Inhutani V.

- Prosisko: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer, 10(2), 109–116. <https://doi.org/10.30656/Prosisko.V10i2.7001>
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit. 4.
- Hartzani, A. (2021). Evaluasi User Experience Pada Dompok Digital Ovo Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq) Skripsi.
- Hendra, H., & Riti, Y. F. (2023). Perancangan Dan Implementasi Website Dengan Konsep Ui/Ux Untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3s1). <https://doi.org/10.23960/Jitet.V11i3s1.3430>
- Ichsan, M., Yanti, Y., & Sa'adah, N. (2022). Penerapan Teknik Terbaru Dalam Desain Ui/Ux Untuk Pengalaman Pengguna Yang Optimal. 2(4).
- Ihwan Edi Saputro. (2020, 13). 10 Usability Heuristic. <https://medium.com/akhirnya/10-usability-heuristics-sebuah-penjelasan-agak-singkat-697c509855ba>
- Indah Tri Handayani, Hafidzah Hafidzah, & Uppit Yuliani. (2024). Analisis User Experience Pada Aplikasi Threads Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Ilmiah Teknik*, 3(1), 19–27. <https://doi.org/10.56127/Juit.V3i1.1157>
- Irawan, I. (2018). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 1(2), 55–66. <https://doi.org/10.36378/Jtos.V1i2.21>
- Izabal, S. V., Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Evaluasi Dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq) Dan Focus Group Discussion (Fgd) Pada Situs Web Filkom Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(9), 3224–3232.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co. 9.
- Karsana, I. W. W., Candiasa, I. M., & Dantes, G. R. (2019). Perencanaan Strategis Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Menggunakan Framework Ward & Peppard Pada Sekolah Bali Kiddy. *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia*, 4(1), 41–49. <https://doi.org/10.23887/Jik.V4i1.2768>
- Khashe, Y., Tabibzadeh, M., & Zhou, D. (2021). Improving Quality Of Care In Virtual Visits: Heuristic Evaluations Of The User Interface In Telehealth.

Proceedings Of The Human Factors And Ergonomics Society Annual Meeting, 65(1), 1347–1351. <https://doi.org/10.1177/1071181321651196>

Knearem, T., Khwaja, M., Gao, Y., Bentley, F., & Kliman-Silver, C. E. (2023). Exploring The Future Of Design Tooling: The Role Of Artificial Intelligence In Tools For User Experience Professionals. Extended Abstracts Of The 2023 Chi Conference On Human Factors In Computing Systems, 1–6. <https://doi.org/10.1145/3544549.3573874>

Kurniawan, A. B., Aknuranda, I., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Evaluasi Dan Perbaikan Pengalaman Pengguna Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq) Dan Heuristic Evaluation (He) Pada Aplikasi Mobile Info Bmkg. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4997–5006.

Kusumo, R. H. P. (2023). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (Sekawan) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode.

Malikussaleh. (2023). Pengaruh Fitur Mobile Banking Dan Persepsi Nasabah Terhadap Kepuasan Penggunaan Aplikasi Action.

Martono, K. T. (2021). Analysis On User Experience Using Ueq Method In The Information System Of Web-Based Child Development Monitoring. *Ssrn Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3794981>

Maulani, T. J. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi Kasus: Website Superprof.Co.Id Dan Zonaprivat.Com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2639–2645.

Mu, B., Bin Guo, F., Yang, Z., & Jenkinson, I. (2023). Interface And Interaction: The Symbolic Design For Bridge Conning System. 14th International Conference On Applied Human Factors And Ergonomics (Ahfe 2023). <https://doi.org/10.54941/ahfe1003297>

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

Niaz, H., & Khan, A. A. (2022). Frequency Of Genital Tuberculosis In Patients Undergoing Diagnostic Laparoscopy For Infertility. *Journal Of Gandhara*

Medical And Dental Science, 9(1), 49–52.  
<https://doi.org/10.37762/Jgmds.9-1.182>

Nielsen, J. (1992). Finding Usability Problems Through Heuristic Evaluation. Proceedings Of The Sigchi Conference On Human Factors In Computing Systems - Chi '92, 373–380. <https://doi.org/10.1145/142750.142834>

Nikou, S. A., & Economides, A. A. (2019). A Comparative Study Between A Computer-Based And A Mobile-Based Assessment. Interactive Technology And Smart Education, 16(4), 381–391. <https://doi.org/10.1108/Itse-01-2019-0003>

Novitasari, S. F., Mursityo, Y. T., & Rusydi, A. N. (2020). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq): User Experience Evaluation On Sociolla.Com E-Commerce Using Usability Testing And User Experience Questionnaire (Ueq). Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.25126/Justsi.V1i2.9>

O'hara, J. M., & Fleger, S. (2020). Human-System Interface Design Review Guidelines. <https://doi.org/10.2172/1644018>

Priyono, D., Ramdhani, A., & Hardian, R. (2020). Desain User Interface Informasi Prodi Desain Komunikasi Visual Melalui Media Digital Website. Jurnal Desain, 7(3), 223. <https://doi.org/10.30998/Jd.V7i3.5877>

Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., Aditama, P. W., & Tahalea, S. P. (2021). Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). International Journal Of Natural Science And Engineering, 5(1), 25–29. <https://doi.org/10.23887/Ijnse.V5i1.29289>

Putri, A., & Indriyanti, A. D. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Btn Mobile Dengan Metode User Experience Questionnaire Dan Heuristic Evaluation. 03(02).

R. Dutta, A. Mantri, G. Singh, A. Kumar, & D. P. Kaur. (2021). Evaluating Usability Of Mobile Augmented Reality System For Enhancing The Learning Experience. 2021 Sixth International Conference On Image Information Processing (Iciip), 6, 180–185. <https://doi.org/10.1109/Iciip53038.2021.9702603>

Redaksiweb. (2020, 04). UINSA Belum Pembaruan Kontrak Internet, Website Dan Jaringannya Alami Kendala. <https://www.mediasolidaritas.com/Uinsa->

Belum-Pembaruan-Kontrak-Internet-Website-Dan-Jaringannya-Alami-Kendala/

- Ridwan, M., Am, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review Pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Risaldi, D., Dalimunthe, N., Siska Butar Butar, F., Permana, J. H., Sari, N., Hanas, S. A., Studi, P., Informasi, S., Sains, F., & Teknologi, D. (2022). User Interface Analysis On Irase Website UIN Suska Riau Using Heuristic Evaluasion Method Analisis User Interface Pada Website Irase UIN Suska Riau Dengan Metode Evaluasi Heuristik. *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 87–94.
- Rokim, S., Zakaria, A., Triana, R., Tinggi, S., Islam, A., & Bogor, A.-H. (2022). Nilai-Nilai Kualitas Layanan Dalam Al-Qur'an Dan Hadits. *International Conference On Islamic Studies (Icois)*, 3(2).
- Saleh, A. M., Abuaddous, H. Y., Alansari, I. S., & Enaizan, O. (2022). The Evaluation Of User Experience On Learning Management Systems Using UEQ. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (Ijet)*, 17(07), 145–162. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i07.29525>
- Santoso, A. (2023). Rumus Slovin: Panacea Masalah Ukuran Sampel? *Suksma: Jurnal Psikologi Universitas Sanata Dharma*, 4(2), 24–43. <https://doi.org/10.24071/suksma.v4i2.6434>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., & Kartono, R. Y. (2016). Measuring User Experience Of The Student-Centered E-Learning Environment (Vol. 13, Pp. 59–59). <http://sumi.ucc.ie/>
- Saputra, I. M. A. D., Pradnyana, I. M. A., & Sugihartini, N. (2019). Usability Testing Pada Sistem Tracer Study Undiksha Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1), 98. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i1.18171>
- Sari, Y., Arafah, M., & Novitasari. (2021). Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Dosen Menggunakan User Experience Questionnaire Dan Heuristic Walkthrough. *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(2), 247–253. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i2.3022>
- Schrepp, M. (2015). *User Experience Questionnaire Handbook*. Unpublished. <https://doi.org/10.13140/Rg.2.1.2815.0245>



- Setiawati, A., Rahim, A., & Kisbianty, D. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Aspek Usability Pada Sistem Informasi Perpustakaan (Studi Kasus: STIKOM Dinamika Bangsa Jambi). 13(1).
- Sitorus, H. R., Ibrahim, A., Utama, Y., & Novianti, H. (2024). Perancangan Prototype UI/UX Website Softcoffee Dengan Penerapan Metode Design Thinking. KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer, 4(6).
- Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/Visualita.V10i02.5378>
- Subiyakto, A., Amimah, A., Nurmiati, E., Zulfiandri, Z., Rustamaji, E., Haryanto, T., & Rahman, T. K. A. (2022). Investigating User Experience To Redesign User Interface Using User-Centered Design Approach (08). Icic International 学会. <https://doi.org/10.24507/Icicelb.13.08.861>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.
- Trinovanti, J. A., & Aknuranda, I. (2023). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Agen Perjalanan Menggunakan Design Thinking: Kasus Morvin Tour & Travel. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 7(4), 1595–1605.
- Wati, R. (2022). Perancangan E-Katalog Berbasis Web Pada Rr Collection Sampit Sebagai Media Branding Menggunakan Aplikasi Figma.
- Wibawa, J. C., & F., M. R. (2017). Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan Dan Manajemen Keuangan Kegiatan Seminar Dan Sidang Skripsi/Tugas Akhir (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Unikom). Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 3(1). <https://doi.org/10.28932/Jutisi.V3i1.585>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. 3(2).
- Yang, Y. (2023). Improving Code Completion By Solving Data Inconsistencies In The Source Code With A Hierarchical Language Model. Electronics, 12(7), 1576. <https://doi.org/10.3390/Electronics12071576>