

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam tahap tinjauan pustaka ini, penulis melakukan pencarian referensi dan menganalisis judul serta materi pokok yang terkait dengan masalah atau isu yang akan diteliti. Proses ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan kondisi terkini di bidang terkait, sekaligus mengidentifikasi celah dalam pengetahuan yang sudah ada. Berikut merupakan beberapa tinjauan pustaka yang telah dikumpulkan oleh penulis dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka

No	Detail Judul	
1	Judul	<i>Implementation of the user-centered design (UCD) method for designing web marketplace of qurban cattle sales in Indonesia</i>
	Metode Penelitian	<i>User-Centered Design (UCD)</i>
	Tahun Terbit	2020
	Peneliti	Endra Rahmawati
	Latar Belakang	Meningkatnya permintaan hewan qurban di Indonesia, terutama menjelang perayaan Eid al-Adha. Penjualan hewan qurban dan produk-produknya masih banyak dilakukan secara konvensional di pasar-pasar lokal di dekat daerah produksi hewan ternak. Namun, dengan

	perkembangan teknologi digital, pemasaran menggunakan teknologi digital dianggap lebih efektif dalam menyebarkan informasi tentang bisnis peternakan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang pasar daring untuk penjualan hewan qurban yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif.
Tujuan Penelitian	Penelitian ini menerapkan metode Desain Berbasis Pengguna (<i>UCD</i>) dalam merancang antarmuka (<i>UI/UX</i>) pasar daring penjualan hewan qurban di Indonesia. Fokusnya adalah menguji kegunaan dan penerimaan pengguna terhadap desain tersebut.
Hasil	Metode Desain Berbasis Pengguna (<i>UCD</i>) pada pasar daring penjualan hewan qurban di Indonesia sukses diterima pengguna. Fitur-fitur utama meliputi promosi, pemesanan online, konfirmasi pembayaran, dan pembelian kolektif. Pendekatan <i>UCD</i> memastikan keterlibatan aktif pengguna untuk meningkatkan kepuasan dan pengalaman bertransaksi daring.
Sinta	1
Sumber	http://www.journal.unipdu.ac.id/

2	Judul	<i>User experience assessment of a COVID-19 tracking mobile application (AMAN) in Jordan</i>
	Metode Penelitian	User Experience Questionnaire (UEQ)
	Tahun Terbit	2021
	Peneliti	Saleh, A. M. et al
	Latar Belakang	Penggunaan aplikasi "AMAN" sebagai alat pengendalian Covid-19 di Jordan menghadapi kendala sulit dipahami dan digunakan oleh masyarakat, sehingga menimbulkan ketidaknyamanan dan keengganan dalam mengadopsi produk tersebut.
	Tujuan Penelitian	Bertujuan untuk mengevaluasi aplikasi pelacakan COVID-19 (AMAN) di Yordania melibatkan 1208 pengguna. Selain itu, mengacu pada literatur terkait, studi ini menyoroti kegunaan dan efektivitas aplikasi pelacakan COVID-19 serta dampak privasi dan keamanan pada penerimaan dan penggunaan rekam medis elektronik.
	Hasil	Penelitian evaluasi aplikasi pelacakan COVID-19 (AMAN) di Yordania melibatkan 1208 pengguna. Hasilnya menunjukkan respons positif terhadap daya tarik, efisiensi, keandalan, stimulasi, kejelasan, dan kebaruan AMAN.
	Sinta	1

	Sumber	ijeecs.iaescore.com
3	Judul	Pengembangan <i>Smartphone Learning Management System (S-LMS)</i> Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA
	Metode Penelitian	<i>Research and Development</i>
	Tahun Terbit	2020
	Peneliti	Putra et al
	Latar Belakang	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis <i>smartphone</i> di SMA. Hal ini didasari oleh harapan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran matematika di sekolah.
	Tujuan Penelitian	Bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran <i>Learning Management System (LMS)</i> yang efektif dan layak digunakan oleh siswa dan guru, serta diharapkan dapat membantu mencapai tujuan pendidikan dan memfasilitasi pembelajaran matematika di sekolah.
	Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan <i>Learning Management System (LMS)</i> berbasis <i>smartphone</i> efektif dan layak digunakan oleh siswa dan guru. Aplikasi S-LMS

		CoMa (Course of Mathematics) dikembangkan untuk siswa SMA kelas XI dengan materi Program Linear, dan hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran matematika. Aplikasi ini berisi video pembelajaran, live chat, game, dan quiz, dan diuji oleh ahli media pembelajaran dan ahli pendidikan matematika, serta dievaluasi oleh siswa.
	Sinta	2
	Sumber	journal.unnes.ac.id
4		
4	Judul	<i>User Experience Analysis on Mobile Application Design Using User Experience Questionnaire</i>
	Metode Penelitian	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>
	Tahun Terbit	2021
	Peneliti	Igor Didier Sabukunze, Alexis Arakaza
	Latar Belakang	Aplikasi seluler Grab telah menjadi pilihan utama transportasi online di Indonesia sejak tahun 2012. Masyarakat secara aktif memanfaatkan Grab untuk memesan makanan, transportasi online, dan berbagai layanan lainnya yang ditawarkan oleh platform ini. Penelitian ini akan memfokuskan analisis pada aplikasi mobile Grab versi 5.158.0,

		khususnya pada pengalaman pengguna dalam layanan pemesanan makanan.
	Tujuan Penelitian	Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi keluhan pengguna dan menganalisis kegunaan aplikasi Grab berdasarkan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .
	Hasil	Temuan menunjukkan bahwa sebagian besar aspek pengalaman pengguna baik, kecuali untuk ketergantungan. Penelitian ini menyarankan penggunaan temuan untuk meningkatkan ketergantungan dan mengurangi keluhan pengguna.
	Sinta	2
	Sumber	ojs.uajy.ac.id
5	Judul	Peningkatan Efektifitas <i>User Interface (UI)</i> dan <i>User Experience (UX)</i> Melalui Pendekatan <i>User Centered Design</i> Pada Website <i>E-Library</i> BPSDMP KOMINFO SURABAYA
	Metode Penelitian	<i>User-Centered Design (UCD)</i>
	Tahun Terbit	2022
	Peneliti	Pakarbudi A, Yoga Adipratama A, Ardianto D et al.
	Latar Belakang	Penelitian ini dilakukan karena rendahnya kunjungan pengguna ke website e-library tersebut

	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efektivitas User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website e-library BPSDMP Kominfo Surabaya melalui pendekatan User Centered Design. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki rendahnya kunjungan pengguna ke website e-library tersebut dengan merancang desain sistem yang lebih efektif dan ramah pengguna.
	Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain system yang baru lebih efektif dan friendly sehingga memudahkan pengguna dalam mencari informasi pada website e-library terbaru pada pengujian prototype kepada 5 pegawai BPSDMP Kominfo Surabaya.
	Sinta	4
	Sumber	journal.unilak.ac.id

2.1.1 Tinjauan Literatur 1

Jurnal yang ditulis oleh (Rahmawati, 2020) dengan judul “*Implementation of the user-centered design (UCD) method for designing web marketplace of qurban cattle sales in Indonesia*”, membahas implementasi metode desain berbasis pengguna (*User-Centered Design/UCD*) untuk merancang pasar daring penjualan hewan qurban di Indonesia. Studi ini bertujuan untuk menciptakan desain antarmuka pengguna untuk pasar daring, dengan fokus pada kebutuhan utama

pengguna. Desain tersebut mencakup fitur-fitur seperti promosi hewan qurban, pemesanan online, konfirmasi pembayaran, dan pembelian kolektif. Metode *UCD* digunakan, dan hasil uji kegunaan menunjukkan bahwa desain tersebut diterima dengan baik oleh pengguna. Artikel ini juga menguraikan persyaratan pengguna dan persyaratan fungsional untuk pasar daring tersebut. Selain itu, jurnal ini juga membahas desain dan implementasi pasar daring untuk penjualan hewan qurban di Jawa Timur, penggunaan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur kegunaan sistem, dan topik terkait desain berbasis pengguna lainnya.

2.1.2 Tinjauan Literatur 2

Jurnal yang ditulis oleh (Saleh dkk., 2021) dengan judul “*User experience assessment of a COVID-19 tracking mobile application (AMAN) in Jordan*“, membahas evaluasi pengalaman pengguna dari aplikasi pelacakan COVID-19 (AMAN) di Yordania. Studi ini melibatkan 1208 partisipan yang telah menggunakan aplikasi tersebut. Hasilnya menunjukkan evaluasi positif terhadap daya tarik, efisiensi, keandalan, stimulasi, kejelasan, dan kebaruan aplikasi. Artikel juga memberikan gambaran tentang aplikasi AMAN dan fungsinya. Selain itu, artikel juga memberikan referensi kepada berbagai studi dan penelitian terkait kegunaan dan efektivitas aplikasi pelacakan COVID-19, serta dampak privasi dan keamanan terhadap penerimaan dan penggunaan sistem rekam medis elektronik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden adalah laki-laki (58%) dan mayoritas berusia antara 20-30 tahun (42.3%) karena mereka bekerja di sektor publik dan merupakan mahasiswa yang diwajibkan oleh institusi mereka untuk menginstal aplikasi AMAN. Mayoritas responden juga memiliki gelar sarjana atau pendidikan tinggi (71%).

2.1.3 Tinjauan Literatur 3

Jurnal yang ditulis oleh (Putra dkk., 2020) dengan judul “Pengembangan Smartphone *Learning Management System (S-LMS)* Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA”, menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan *Learning Management System (LMS)* berbasis smartphone sebagai media pembelajaran matematika di SMA. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis smartphone efektif dan layak digunakan oleh siswa dan guru, serta dapat membantu mencapai tujuan pendidikan dan memfasilitasi pembelajaran matematika di sekolah. Aplikasi *S-LMS CoMa (Course of Mathematics)* dikembangkan untuk siswa SMA kelas XI dengan materi Program Linear, dan hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran matematika.

2.1.4 Tinjauan Literatur 4

Jurnal yang ditulis oleh (Sabukunze & Arakaza, 2021) dengan judul “*User Experience Analysis on Mobile Application Design Using User Experience Questionnaire*”, membahas berbagai aspek evaluasi pengalaman pengguna (UX), termasuk penggunaan standar ISO, pengujian kegunaan, kuesioner pengalaman pengguna, dan evaluasi aplikasi seluler dan sistem berbasis web. Artikel ini juga mencakup pembangunan benchmark untuk evaluasi UX dan analisis pengalaman pengguna dalam sistem informasi. Hasilnya menunjukkan bahwa skala rata-rata dari layanan Grab online transportation untuk pengguna layanan Grab food adalah wajar, dengan beberapa di antaranya masuk ke kategori "baik" dibandingkan dengan nilai dalam benchmark UEQ.

Hasil dari metode UEQ yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar aspek pengalaman pengguna pada aplikasi seluler Grab, khususnya layanan Grab food, dinilai baik, kecuali untuk variabel ketergantungan. Skala rata-rata dari layanan Grab online transportation untuk pengguna layanan Grab food adalah wajar, dengan beberapa di antaranya masuk ke kategori "baik" dibandingkan dengan nilai dalam benchmark UEQ. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi memiliki kegunaan yang baik, namun masih ada ruang untuk perbaikan, terutama dalam variabel ketergantungan. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa skala rata-rata dari aplikasi Grab menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari 0.8, menunjukkan bahwa pengalaman pengguna secara keseluruhan dinilai positif. Namun, terdapat perbedaan antara skala kualitas pragmatis (perspicuity, efisiensi, dan ketergantungan) dan kualitas hedonik lainnya (stimulasi dan kebaruan). Oleh karena itu, rekomendasi dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan variabel ketergantungan dalam aplikasi Grab.

2.1.5 Tinjauan Literatur 5

Jurnal yang ditulis oleh (Pakarbudi dkk., 2022) dengan judul “Peningkatan Efektifitas *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* Melalui Pendekatan *User Centered Design* Pada *Website E-Library* BPSDMP KOMINFO SURABAYA” menyoroti pentingnya pendekatan User Centered Design dalam pengembangan sistem informasi, terutama dalam merancang antarmuka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses identifikasi kebutuhan pengguna dan keterlibatan pengguna dalam pengujian prototype menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kesesuaian sistem dengan harapan pengguna. Hasil pengujian prototype sistem e-library melibatkan 5 pegawai BPSDMP Kominfo

Surabaya yang sebelumnya telah diwawancarai. Dari hasil pengujian tersebut, desain UI/UX pada website e-library terbukti lebih mudah dipahami, informatif, dan ramah pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan User Centered Design sangat efektif dalam perancangan antarmuka sistem, karena keterlibatan pengguna dalam proses pengujian prototype membantu para pengembang sistem dalam mendesain sistem sesuai dengan harapan pengguna. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan pengguna memiliki peran penting dalam meningkatkan kinerja sistem informasi, serta dapat mempengaruhi keputusan adopsi sistem informasi.

2.2 Keaslian Peneliti

Beberapa perbedaan antara penelitian yang penulis lakukan dan penelitian sebelumnya, yang terdapat pada tabel tinjauan pustaka terlampir. Beberapa aspek yang menjadi pembeda antara kedua penelitian tersebut meliputi:

1. Pendekatan kepada *user* pada penelitian ini menggunakan *User Centered-Design* dengan tool *Empathy Mapping* untuk memahami karakteristik potensial *user*.
2. Untuk pengujian penelitian penulis menggunakan metode pengujian *Usability* dengan *User Experience Questionnaire*.

2.3 Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) adalah aplikasi yang digunakan untuk menyusun proses pembelajaran secara langsung dan berfungsi sebagai alat penyampaian program kegiatan pembelajaran. *LMS* memiliki banyak fitur, seperti manajemen kursus, pengaturan bahan pembelajaran, manajemen aktivitas,

pengelolaan nilai, pengelolaan transkrip nilai, dan pengelolaan antarmuka *e-learning* (Dhika dkk., 2020).

Secara garis besar, *LMS* adalah kemajuan teknologi yang efektif sebagai media pembelajaran inovatif secara online dengan sistem pengelolaan materi edukasi. *LMS* dirancang untuk memudahkan pelajar dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengaksesnya menggunakan *device* dan koneksi jaringan yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel,

2.4 User Interface (UI)

User Interface (UI) berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi interaksi pengguna dengan antarmuka produk untuk layanan. Sebagai ilustrasi, Antarmuka Pengguna mencakup komponen desain *visual*, seperti warna dan tipografi. *UI Designer* bertanggung jawab untuk membuat antarmuka, yang mencakup desain warna, ikon, objek, dan elemen lainnya yang sangat berhubungan dengan interaksi pengguna dan sistem. Meskipun elemen-elemen ini meningkatkan pengalaman, penting untuk diingat bahwa ini hanyalah sebagian dari pengalaman pengguna secara keseluruhan. (Sharma & Tiwari, 2021). Dengan adanya perancangan *User Interface (UI)* yang baik, dan memenuhi aspek elemen-elemen desain sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat meningkatkan prospek bagi pengguna untuk terus menggunakan aplikasi, produk, atau layanan yang diberikan.

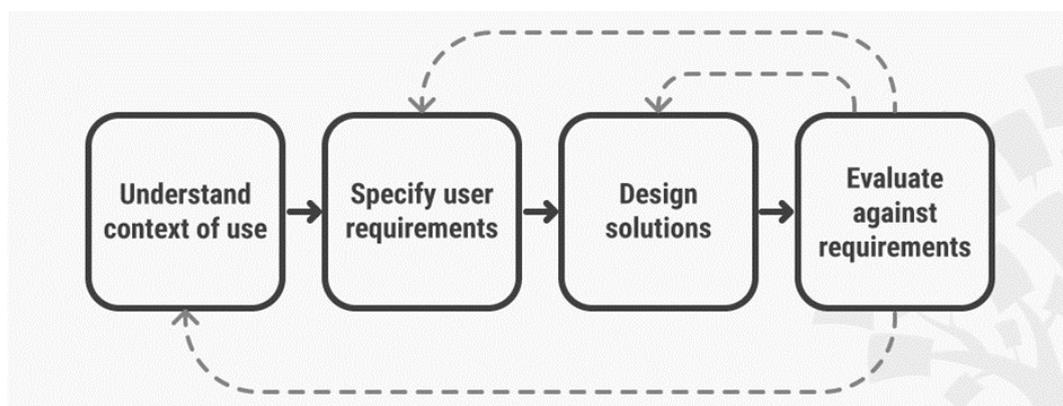
2.5 User Experience (UX)

Semua pengalaman yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan dapat disebut *User Experience (UX)*. Seorang *UX Designer* bertugas untuk membuat desain produk yang bermanfaat serta mengubah alur

pengguna menjadi desain yang telah diuji dan memberikan kenyamanan pengguna. *UX Designer* juga bertanggung jawab untuk merancang produk agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memastikan kepuasan pengguna (Djunaedi dkk., 2022). Dengan memastikan kegunaan, kemudahan penggunaan, dan keamanan saat berinteraksi dengan produk, layanan, atau entitas terkait lainnya, desain pengalaman pengguna memiliki tujuan utama untuk meningkatkan loyalitas dan kepuasan pelanggan (Wiwesa, 2021).

2.6 Metode *User-Centered Design (UCD)*

Metode *User-Centered Design (UCD)* adalah proses pendekatan yang menganggap pengguna sebagai pusat perhatian saat mengembangkan desain aplikasi. Saat menerapkan metode *UCD*, rancangan aplikasi berfokus pada pemahaman dan meminimalkan kebutuhan pengguna sehubungan dengan aplikasi yang dimaksud. Pendekatan ini mendorong pemikiran reflektif terhadap pengalaman pengguna, sehingga rancangan dapat lebih efektif menjawab harapan dan keinginan pengguna saat menggunakan aplikasi (Ramadhan dkk., 2021).



Gambar 2. 1 Tahapan *User-Centered Design (User Centered Design (UCD)*, 2024)

1. *Understand context of use* (Memahami konteks pengguna)

Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi mendalam tentang karakteristik pengguna, tugas yang mereka lakukan, dan lingkungan penggunaan produk. Fokusnya adalah membangun pemahaman yang kokoh tentang siapa pengguna sebenarnya dan bagaimana produk akan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

2. *Specify user requirements* (Menentukan kebutuhan pengguna)

Setelah memahami konteks, langkah selanjutnya adalah menentukan kebutuhan pengguna secara spesifik. Identifikasi persyaratan dan preferensi pengguna yang harus dipenuhi oleh desain produk, mencakup aspek fungsional dan non-fungsional, serta mencerminkan preferensi dan harapan pengguna.

3. *Design solutions* (Merancang solusi)

Proses merancang melibatkan pembuatan prototipe, wireframe, dan skenario pengguna. Desainer menciptakan konsep-konsep desain yang diarahkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Fokusnya adalah memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memastikan produk dapat digunakan dengan efektif dan efisien.

4. *Evaluate against requirements* (Mengevaluasi sesuai dengan persyaratan)

Tahap akhir adalah menguji produk terhadap persyaratan pengguna yang telah ditentukan. Evaluasi melibatkan pengujian dan penilaian produk oleh pengguna sesungguhnya untuk memastikan desain memenuhi harapan mereka. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi area perbaikan dan memulai siklus pengembangan iteratif jika diperlukan.

2.7 Figma

Figma adalah aplikasi desain yang beroperasi di *cloud* dan menawarkan alat prototyping untuk proyek digital. Tujuan utamanya adalah membantu penggunanya berkolaborasi dalam proyek, memungkinkan kerja tim, dan memungkinkan mereka bekerja dari berbagai lokasi sehingga proses proyek menjadi lebih efisien dan fleksibel (Pramudita dkk., 2021).

Figma memiliki banyak fitur yang mendukung perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) untuk situs *website* atau aplikasi *mobile* secara efektif dan efisien. Meskipun tampak mirip dengan Adobe XD dan Sketch, Figma menonjol karena berbagai fitur yang membuatnya lebih disukai daripada pesaingnya. Berikut adalah fungsi utama Figma:

1. Mendesain dengan penyimpanan berbasis cloud dapat diakses dari berbagai perangkat dan lokasi.
2. Pengembangan blueprint desain *Wireframe*.
3. Membuat tampilan antarmuka pengguna (*UI*) atau desain *High Fidelity*.
4. Membuat *prototyping* interaktif yang membuat presentasi lebih dinamis.
5. Memungkinkan kolaborasi dengan tim secara *real-time*.
6. Terdapat *plugin-plugin* dengan fungsi yang berbeda untuk memudahkan proses mendesain.
7. Melakukan sesi *brainstorming* untuk menggali ide menggunakan Figjam.

2.8 Design System

Seorang *UX Reseracher* Vutura bernama Aditya Rahmat Mutaqin mengatakan bahwa *design system* adalah kumpulan elemen desain yang dianggap standar bagi

suatu organisasi. Tujuannya adalah untuk menjaga konsistensi di berbagai saluran, seperti di situs *web* atau aplikasi *mobile* (Faizal, 2021). Dengan *design system*, para desainer lebih terbantu dalam menjaga konsistensi desain, serta memudahkan desainer saat proses mendesain jika terdapat perubahan dalam desain yang telah dibuat.

2.9 Mobile Application

Aplikasi umumnya terbagi menjadi tiga platform utama yakni *desktop*, *web*, dan *mobile*. Aplikasi *mobile* khususnya telah menjadi teknologi yang paling populer, terutama seiring dengan perkembangan yang pesat dari *smartphone* yang semakin canggih. Sejak peluncuran *iPhone* oleh Apple dan sistem operasi *Android* oleh Google, distribusi dan penggunaan aplikasi *mobile* telah meningkat pesat. Indonesia menduduki peringkat keempat di dunia dalam penggunaan *smartphone*, setelah China, India, dan Amerika Serikat, yang masing-masing menduduki peringkat pertama, kedua, dan ketiga. Dengan populasi 273.524.000 orang, 158.667.000 orang di Indonesia menggunakan *smartphone*, atau 58,01% dari total populasi (Yusril dkk., 2021).

Perkembangan teknologi *mobile* dan *mobile learning* merespons tingginya kebutuhan akses informasi tanpa batasan waktu dan tempat. Dibandingkan dengan PC, *mobile learning* memungkinkan peserta didik untuk lebih fleksibel dalam menyesuaikan lingkungan belajar sesuai keinginan dan preferensi pribadi mereka (Efriyanti & Annas, 2020). Dengan demikian, perkembangan teknologi *mobile* dan *mobile learning* membawa dampak signifikan, memberikan fleksibilitas akses informasi dan mengubah strategi pembelajaran. Era *mobile learning* adalah langkah

inovatif menuju pembelajaran yang dinamis dan terjangkau, membebaskan peserta didik dari batasan waktu dan tempat.

2.10 *User Experience Questionnaire (UEQ)*

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan salah satu kerangka kerja metode yang paling efektif untuk mengukur dan mengevaluasi berbagai aspek pengalaman pengguna. (*UEQ*) merupakan kuesioner Pengalaman Pengguna (*UX*) yang telah teruji dan banyak digunakan. Kuesioner ini mencakup enam skala *UX*, yakni, seperti daya tarik (*Attractiveness*), efisiensi (*Efficiency*), perspektif (*Perspiciuity*), ketergantungan (*Dependability*), stimulasi (*Stimulation*), dan kebaruan (*Novelty*). Meskipun demikian, kerangka kerja ini memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk memilih aspek *UX* yang relevan untuk produk tertentu dari daftar skala *UX* yang ada. Dengan membuat kuesioner yang disesuaikan yang mencakup skala *UX* yang signifikan bagi pengguna produk, penelitian dapat dioptimalkan dan dilakukan secara efisien. Oleh karena itu, *UEQ* tidak hanya menjadi kerangka kerja yang berkelanjutan dan tidak pernah benar-benar selesai, tetapi juga menjadi pilihan yang ideal bagi peneliti untuk mengoptimalkan dan meningkatkan penelitian mereka (Schrepp & Thomaschewski, 2019).

Pada metode ini penyebarannya menggunakan kusioner langsung ke pengguna yang pada kusioner ini terdapat 26 atribut parameter yang akan dinilai yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini:

Saat ini silakan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris item.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan	15						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20						
jelas	<input type="radio"/>	mbingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

Gambar 2. 2 Kuesioner UEQ Bahasa Indonesia (Schrepp dkk., 2019)

Dengan memanfaatkan UEQ, perancang dapat dengan mudah mengevaluasi pengalaman pengguna dari produk interaktif melalui penggunaan skala penilaian yang terdiri dari enam aspek sebagai berikut :

1. Daya Tarik (*Attractiveness*): Menilai kesan umum produk dan sejauh mana pengguna merasa terhubung secara emosional dengan produk dan sistem.
2. Efisiensi (*Efficiency*): Mengukur sejauh mana produk atau sistem dapat digunakan secara efisien, membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan cepat tanpa kesulitan berarti.
3. Kejelasan (*Perspiciuity*): Mengukur kejelasan cara menggunakan produk, dengan antarmuka yang jelas dan mudah dipahami.

4. Ketepatan (*Dependability*): Mengukur kontrol pengguna terhadap interaksi dengan produk atau sistem yang dapat diandalkan.
5. Stimulasi (*Stimulation*): Mengukur sejauh mana produk menarik, memberikan penggunaan yang terstimulasi dan antusias.
6. Kebaruan (*Novelty*): Mengukur tingkat inovasi dan kreativitas produk, dianggap inovatif dan kreatif oleh pengguna.