

---

## ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA WEBSITE PORTAL BERITA DENGAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)* (STUDI PADA MIMBARPUBLIK.COM)

Yabes Jonfernandez<sup>1</sup>, Satriya Bayu Aji<sup>2</sup>

Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

Multimedia Engineering Technology Program, Batam State Polytechnic

---

---

### Article Info

#### Article history:

Received Jun 12<sup>th</sup>, 201x

Revised Aug 20<sup>th</sup>, 201x

Accepted Aug 26<sup>th</sup>, 201x

---

#### Keyword:

Website

User Experience

User Experience Questionnaire

Media Online

---

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna pada *website* portal berita *mimbarpublik.com* menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Sebanyak 30 responden berpartisipasi dalam penelitian ini untuk mengevaluasi enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil analisis menunjukkan bahwa dimensi daya tarik (1,64), kejelasan (1,91), efisiensi (1,78), dan ketepatan (1,67) berada dalam kategori baik (*good*). Dimensi stimulasi (1,31) masuk kategori di atas rata-rata (*above average*), sedangkan dimensi kebaruan (0,2) berada pada kategori di bawah rata-rata (*below average*). Secara keseluruhan, *websitemimbarpublik.com* memberikan pengalaman pengguna yang baik, terutama pada aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan. Namun, diperlukan peningkatan pada dimensi kebaruan agar dapat bersaing dengan portal berita lainnya. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk optimalisasi fitur-fitur inovatif guna meningkatkan daya saing *website*.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.

All rights reserved.

---

### Corresponding Author:

Yabes Jonfernandez,

Multimedia Engineering Technology Program,

Batam State Polytechnic,

Jl. Ahmad Yani, Tlk. Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461.

Email: yabesjon@gmail.com

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat memberi dinamika cara manusia mengakses dan mengonsumsi informasi. Salah satu bentuk perkembangan yang signifikan adalah maraknya penggunaan *website* sebagai media penyampaian informasi. *Website* portal berita (*media online*) telah menjadi sumber utama bagi masyarakat untuk memperoleh berita dan informasi terkini. Pertumbuhan teknologi informasi yang pesat telah mendorong perkembangan *website* media sebagai *platform* penyebaran berita yang cepat, interaktif, dan mudah diakses. Pengguna internet semakin mengandalkan *website* media *online* untuk mendapatkan berita terkini, sehingga situs-situs tersebut dituntut untuk tidak hanya menyajikan informasi yang akurat dan relevan, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang optimal.

*User Experience* bermanfaat guna memberi peningkatan kepuasan pengguna aplikasi. Selain itu, *UX* memperlihatkan kemudahan penggunaan dan efisiensi sistem melalui pengalaman yang dirasakan oleh pengguna. Pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) berperan dalam menentukan kualitas interaksi antara pengguna dan sebuah *website*. Kualitas *UX* yang buruk, seperti navigasi yang membingungkan, kecepatan *loading* yang lambat, atau tampilan yang tidak responsif, dapat menyebabkan pengguna meninggalkan situs dengan cepat [1]. Selain aspek kegunaan dan efisiensi, elemen multimedia juga menjadi

bagian integral dari pengalaman pengguna di *website* portal berita. Elemen multimedia seperti *video*, infografis interaktif, dan animasi, tidak hanya berfungsi memperkaya konten tetapi juga mampu meningkatkan daya tarik visual, interaktivitas, serta keterlibatan pengguna [2].

Mimbarpublik.com merupakan salah satu *website* media *online* yang hadir di tengah persaingan yang semakin ketat. Sebagai *platform* yang menyediakan berbagai jenis berita dan informasi, Mimbarpublik.com dituntut untuk terus meningkatkan kualitasnya agar dapat menarik dan mempertahankan minat pembaca. Pengalaman pengguna yang baik dapat meningkatkan loyalitas pengguna, meningkatkan trafik *website*, serta memperkuat citra media di mata publik. Mimbarpublik.com, sebagai salah satu portal berita *online* di Indonesia, memiliki potensi besar untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Namun, hingga saat ini belum ada kajian penelitian mendalam yang secara khusus mengkaji pengalaman pengguna (*UX*) pada *website* ini. Padahal, *UX* yang baik merupakan faktor krusial dalam menarik dan mempertahankan pengunjung [3].

Mengingat jumlah pengunjung Mimbarpublik.com yang relatif sedikit, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut. Di mana penelitian ini diharapkan mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan *website* dalam memenuhi kebutuhan pengguna serta mengungkap area yang perlu ditingkatkan, dan mendukung pengembangan *website* berbasis pengalaman pengguna yang terukur, memberikan kontribusi praktis bagi pengelola *website* dalam menghadirkan layanan relevan sehingga dapat meningkatkan daya saing di industri portal berita. Penelitian ini memberikan rekomendasi yang dapat membantu mimbarpublik.com menciptakan interaksi yang lebih menarik dan bermakna dengan audiensnya.

Salah satu metode yang efektif untuk menilai pengalaman pengguna adalah dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. *UEQ* merupakan sebuah metode yang mengukur persepsi pengguna terkait aspek kenyamanan, efisiensi, serta daya tarik visual dari sebuah *website* [4]. Dengan menggunakan *UEQ*, pengembang *website* dapat memperoleh data yang komprehensif terkait persepsi pengguna kepada *website* tersebut. Penelitian [5] menunjukkan bahwa meskipun skor *System Usability Scale (SUS)* dan *Usability Metric for User Experience-Lite Version (UMUX-LITE)* hampir identik dan dapat digunakan secara bergantian untuk menilai kegunaan, *UEQ-S* lebih unggul dalam mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan. Hal ini menekankan pentingnya memilih kuesioner yang sesuai, seperti *UEQ* berdasarkan aspek spesifik pengalaman pengguna yang ingin diukur.

Penelitian terdahulu menunjukkan berbagai penerapan *User Experience Questionnaire (UEQ)* untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada beragam jenis situs *web*. Studi pada Kompas.com versi *mobile* menunjukkan sebagian besar aspek berada di bawah rata-rata, kecuali kebaruan yang berada di atas rata-rata, disertai usulan desain baru yang terbukti meningkatkan pengalaman pengguna melalui pengujian kegunaan [6]. Penelitian lain membandingkan pengalaman pengguna pada *e-commerce* KlikIndomaret dan Alfamart menggunakan *UEQ* dan analisis subjektif, menghasilkan kesan positif dari responden dengan nilai rata-rata yang mencapai kategori *good* [7]. Pada situs SMK Negeri Tugumulyo, hasil evaluasi menunjukkan tingkat pengalaman pengguna berada di atas rata-rata, mencerminkan persepsi positif terhadap situs tersebut [8]. Penelitian pada *website* Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia (FTI UII) menemukan bahwa dimensi kebaruan memiliki nilai terendah (0,530) dan berada di bawah rata-rata, menunjukkan perlunya peningkatan aspek inovasi untuk menarik perhatian pengguna. Dimensi lainnya, seperti daya tarik, ketepatan, dan stimulasi, juga memerlukan pengembangan untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan kompetitif dibandingkan *benchmark* [9].

Hasil penelitian ini tidak dapat langsung dibandingkan dengan penelitian terdahulu karena perbedaan karakteristik pengguna dan jenis situs yang diteliti. Sebagai contoh, penelitian ini berfokus pada situs berita *online*, yang memiliki pola interaksi pengguna berbeda dibandingkan situs *e-commerce* atau institusi pendidikan. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan wawasan yang lebih kontekstual terhadap pengalaman pengguna situs berita, sehingga dapat melengkapi studi-studi sebelumnya. Selain itu, temuan ini membuka peluang untuk penelitian perbandingan yang lebih komprehensif di masa mendatang, guna mengidentifikasi tren umum maupun khusus dalam pengalaman pengguna berbagai jenis situs *web*.

Dengan melakukan analisis terhadap *UX website* Mimbarpublik.com menggunakan metode *UEQ*, diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk perbaikan desain *website*, sehingga mampu meningkatkan kualitas interaksi pengguna serta daya saing situs di industri media digital [10]. Dan pada akhirnya dapat meningkatkan jumlah pengunjung serta kepuasan pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi nyata untuk mengembangkan *website* Mimbarpublik.com dan menjadi referensi bagi penelitian penelitian selanjutnya dalam bidang *user experience* pada *website* media *online*. Selain itu, temuan di riset ini pun bisa memberi implikasi praktis bagi industri media *online* secara keseluruhan, terutama dalam hal upaya guna memberi peningkatan kualitas layanan dan kepuasan pengguna.

## 2. DESIGN PHASE

### 2.1 Website Mimbarpublik.com

Portal berita adalah jenis media massa berbasis *web* yang menyampaikan kejadian atau informasi secara digital dengan tujuan untuk berkomunikasi dan memberikan informasi, bahkan sebagai referensi untuk memenuhi kebutuhan pembaca portal tersebut [11]. Berlandaskan UU Pers No. 40 Tahun 1999 terkait Pers dan Kode Etik Jurnalistik, Mimbarpublik.com beroperasi sebagai media *online* dengan moto "Pewarta Informasi Nasional." Mimbarpublik.com telah berfokus pada pemberitaan tentang Kota Batam dan Provinsi Kepulauan Riau sejak didirikan pada pertengahan tahun 2017. Mimbarpublik.com juga menyajikan berita dalam bentuk tulisan, seperti halnya platform media *online* lainnya. Oleh sebab itu, kehadiran situs media *online* Mimbarpublik.com ini dianggap sangat strategis untuk mendukung proses demokratisasi dan mendukung pencapaian visi dan misi kebijakan pembangunan daerah.



Gambar 1. Halaman utama



Gambar 2. Halaman Postingan

### 2.2 Implementasi

Website mimbarpublik.com dikembangkan menggunakan *CMS WordPress*, platform manajemen konten yang memungkinkan pengelolaan dan pengembangan *website* secara efisien. Untuk mendukung kebutuhan visual dan multimedia, digunakan *template Div Composer*, yang menyediakan fitur *drag-and-drop* untuk mendesain tata letak *website*. Pemilihan *template Div Composer* didasarkan pada kemampuannya untuk menghasilkan desain yang responsif dan kompatibel di berbagai perangkat, seperti *desktop*, tablet, dan *smartphone*. Berikut beberapa elemen desain *website* yang ada selama tahap pengembangan:

- Logo

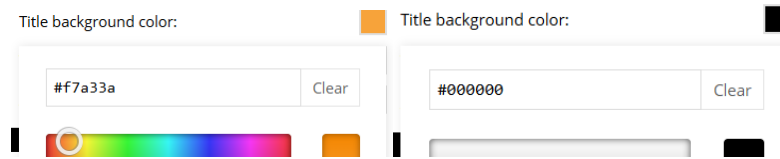
Identitas visual utama *website* yang mencerminkan merek atau tema situs mimbarpublik.com.



Gambar 3. Logo mimbarpublik

- Warna

*Website* portal berita *mimbarpublik.com* didominasi warna hitam (#000000) dan kuning (#f7a33a). *Website* akan terlihat dinamis, energik, dan profesional, serta sangat cocok untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan jelas.



Gambar 4. Warna

- **Tipografi**

Tipografi menentukan gaya huruf yang digunakan pada *website*, memengaruhi estetika dan keterbacaan. Pada situs *mimbarpublik.com* menggunakan *font default* dari *theme newspaper* yang dipakai pada situs tersebut.

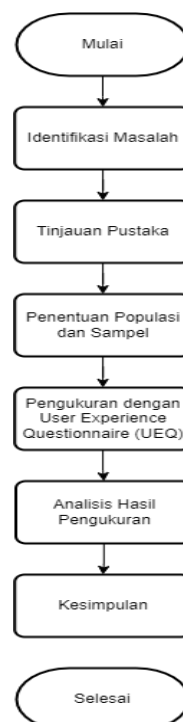
### 2.3. Uji Desain Menggunakan UEQ

Uji desain dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap elemen-elemen yang telah diimplementasikan. Metode yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)*, yang terdiri dari enam dimensi evaluasi:

- Daya Tarik (*Attractiveness*)
- Kejelasan (*Perspiciuity*)
- Efisiensi (*Efficiency*)
- Ketepatan (*Dependability*)
- Stimulasi (*Stimulation*)
- Kebaruan (*Novelty*)

Sebanyak 30 responden diminta untuk memberikan penilaian pada setiap dimensi menggunakan skala Likert dari 1 hingga 7. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan *template Excel* dari *UEQ* untuk mendapatkan hasil kuantitatif dan mengidentifikasi pola respon. Hasil pengujian memberikan wawasan mengenai elemen desain yang berhasil memenuhi harapan pengguna, serta area yang memerlukan peningkatan, seperti inovasi pada elemen multimedia.

## 3. METODE PENELITIAN



Gambar 5. Tahapan penelitian

Dengan mengidentifikasi masalah secara jelas, penelitian bisa dilakukan dengan menganalisis lebih mendalam dan memberikan rekomendasi perbaikan yang tepat guna memberi peningkatan kualitas pengalaman pengguna pada *website* Mimbarpublik.com. Masalah utama pada penelitian ini yaitu kurangnya pemahaman mengenai kualitas pengalaman pengguna pada *website* Mimbarpublik.com dan bagaimana cara meningkatkannya.

Temuan studi ini didasarkan pada tinjauan pustaka yang meneliti publikasi ilmiah untuk kutipan yang berkaitan dengan analisis pengalaman pengguna suatu situs *web* menggunakan *User Experience Questionnaire* dan mendapatkan hasil untuk analisis pengalaman pengguna pada situs *web* mimbarpublik.com.

### 3.1. Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi di penelitian ini yaitu seluruh pengguna yang mengakses *website* berita mimbarpublik.com. Populasi ini mencakup pengguna dari berbagai daerah di Indonesia, dengan beragam usia, jenis kelamin, dan frekuensi kunjungan, yang mengakses situs melalui berbagai perangkat. Teknik mengambil sampel yang dipakai yaitu *simple random sampling*. Dengan teknik ini, setiap pengguna mimbarpublik.com memiliki kesempatan yang serupa untuk terpilih sebagai sampel dan diinginkan bisa diperoleh sampel yang representatif dan hasil penelitian yang lebih objektif.

Mengacu pada *Handbooks User Experience Questionnaire (UEQ)*, jumlah sampel yang ideal untuk riset ini yaitu antara 20 hingga 30 responden. Rentang ini dianggap cukup untuk mendapatkan hasil yang reliabel dan mewakili populasi secara umum [12]. Proses pengambilan sampel akan dilakukan melalui penyebaran daring kuesioner *Google Form* yang telah berisi 26 pernyataan *UEQ* kepada pengguna *website* mimbarpublik.com.

### 3.2. Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

Instrumen penelitian menggunakan kuesioner *UEQ*, yang memungkinkan pengukuran secara langsung dan cepat dari pengalaman pengguna suatu produk interaktif [4]. Berikut adalah daftar pernyataan yang disajikan kepada responden untuk mengumpulkan data subjektif melalui kuesioner *UEQ (User Experience Questionnaire)*:

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

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

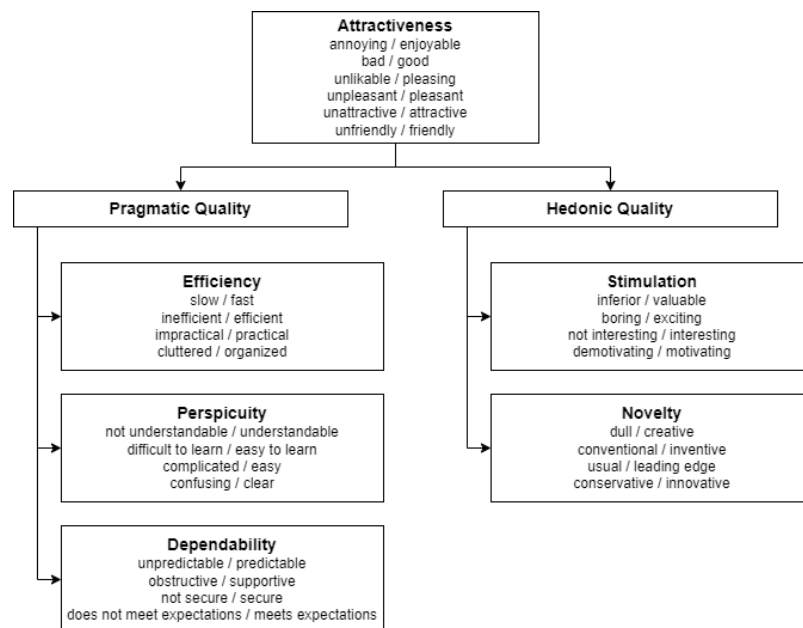
Gambar 6. Pertanyaan *UEQ*

Skala dalam kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* terdiri dari 26 item pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam enam dimensi utama menurut Schrepp [12], yaitu:

- Daya Tarik (*Attractiveness*): Seberapa menarik atau menyenangkan desain antarmuka bagi pengguna.
- Kejelasan (*Perspicuity*): Kemudahan pengguna dalam memahami antarmuka dan cara kerja *website*.
- Efisiensi (*Efficiency*): Kecepatan dan kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

- d. Ketepatan (*Dependability*): Seberapa aman dan terkontrol pengguna merasa saat mempergunakan sistem.
- e. Stimulasi (*Stimulation*): Seberapa menyenangkan atau memotivasi pengalaman mempergunakan produk tersebut.
- f. Kebaruan (*Novelty*): Seberapa inovatif dan menarik desain serta fungsionalitas yang dirasakan pengguna.

Terdapat tiga kelompok untuk enam skala *UEQ*: aspek daya tarik (*attractiveness*), aspek kualitas pragmatis (*pragmatic quality*), dan aspek kualitas hedonic (*hedonic quality*). Daya tarik (*attractiveness*) mencerminkan valensi murni, yaitu reaksi emosional yang menggambarkan penerimaan atau penolakan secara langsung. Kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), dan ketepatan (*dependability*) tercakup dalam komponen kualitas pragmatis, yang berhubungan dengan kualitas interaksi pengguna dalam menggapai tujuan atau menyelesaikan tugas mempergunakan produk. Sementara itu, stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*) merupakan bagian dari kualitas hedonis, yang menggambarkan elemen kesenangan dalam pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk [12].



Gambar 7. Skala Struktur *UEQ*

### 3.3. *UEQ* Data Analysis Tools

*User Experience Questionnaire (UEQ)* menyediakan sebuah alat yang memudahkan dalam proses analisis dan pengolahan data. *UEQ Data Analysis Tools* merupakan program berbasis *Microsoft Excel* yang dirancang untuk mengelola data secara otomatis, tanpa memerlukan pengaturan rumus secara manual. Alat ini secara langsung menghasilkan hasil analisis dari data kuesioner yang dimasukkan. Dikembangkan oleh Dr. Martin Schrepp, alat ini memungkinkan pengguna untuk melakukan analisis secara efisien menggunakan lembar kerja *Excel*.

### 3.4. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas bertujuan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dapat menghasilkan pengukuran yang akurat dan konsisten. Koefisien *Alpha Cronbach* menunjukkan sejauh mana konsistensi jawaban dari semua item dalam skala yang digunakan. Jika analisis data menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* menghasilkan koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0,7 atau lebih, maka hasil tersebut dapat dianggap memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Untuk memperoleh nilai koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*, langkah pertama adalah menghitung nilai korelasi dengan cara menghitung rerata dari tiap pasangan item dalam skala.

## 4. HASIL DAN ANALISIS

Pengujian *User Experience* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner *UEQ* secara *online* kepada pengguna *website* *Mimbarpublik.com*, dengan 30 responden yang berpartisipasi. Data yang terkumpul kemudian diimpor ke aplikasi *Excel* untuk mempermudah perhitungan analitik *UEQ* secara otomatis,

sehingga menghasilkan hasil yang akurat dan efisien. Penilaian *User Experience (UX)* pada *website* media *online* Mimbarpublik.com dilaksanakan dengan membagikan kuesioner menggunakan *Google Form* kepada pengguna, dengan 30 responden yang mengisi kuesioner tersebut. Setelah mengidentifikasi inkonsistensi, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian reliabilitas untuk memastikan tingkat akurasi dan konsistensi data yang diperoleh sudah benar.

**4.1 Konsistensi Data**

Data yang diperoleh dari kuesioner dimasukkan ke dalam tabel analisis *UEQ*, kemudian dilakukan identifikasi untuk mendeteksi inkonsistensi dalam data, dengan tujuan untuk memperoleh data yang valid dan ideal.

Daya Tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan	Critical
	1					1
1						1
		1				1
						0
						0
		1				1
						0
1						1
						0
	1					1
						0
				1		1
				1		1
						0
						0
					1	1
						0
1				1		2
1			1			2
						0
						0
						0
						0
						0
						0
1				1	1	3
		1				1
1						1

Tabel 1. Data inkonsisten

Pada kolom *Critical* data tersebut dianggap bermasalah jika melebihi 2. Hal ini menunjukkan bahwa responden kemungkinan besar tidak menjawab dengan serius atau gagal memahami pertanyaan yang diberikan [13]. Untuk mendeteksi pola respon yang bermasalah, digunakan uji heuristik, di mana metode ini sudah diimplementasikan dalam analisis data menggunakan Excel pada alat *UEQ* [14]. Jika ditemukan ketidakkonsistenan pada 2 atau 3 skala, uji heuristik akan menandai respons tersebut sebagai mencurigakan [13]. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menetapkan batas nilai inkonsistensi  $\leq 2$ . Dari Tabel 1, terlihat bahwa nilai inkonsistensi tertinggi mencapai 3, yang melebihi ambang batas yang dapat diterima. Oleh karena itu, sesuai dengan pedoman *UEQ*, data tersebut harus dieliminasi sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 2.

Daya Tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan	Critical
	1					1
1						1
		1				1
						0
						0
		1				1
						0
						0
1						1
						0
	1					1
						0

				1		1
				1		1
						0
						0
					1	1
						0
1				1		2
1			1			2
						0
						0
						0
						0
						0
						0
						0
			1			1
1						1

Tabel 2. Data konsisten

Sebanyak 29 data memenuhi kriteria dengan nilai inkonsistensi  $\leq 2$  dari total 30 responden. Sementara 1 data dieliminasi karena memiliki nilai inkonsistensi  $> 2$ . Sehingga, jumlah data yang valid tidak sesuai dengan target awal sebanyak 30 responden. Namun, berdasarkan *Handbook UEQ*, tidak ada persyaratan jumlah minimum data untuk menghasilkan hasil yang andal; rentang 20-30 responden dianggap sudah cukup untuk memberikan hasil yang stabil [13]. Oleh karena itu, penelitian ini tetap dapat dilanjutkan meskipun jumlah data valid lebih sedikit dari target awal.

**4.2. Transformasi Data**

Setiap pertanyaan pada kuesioner menggunakan skala penilaian 1-7. Jawaban dari responden dimasukkan ke dalam tab *Data*, di mana nilai jawaban tersebut masih menunjukkan skala penilaian dari 1 hingga 7. Hasil dari jawaban kuesioner *UEQ* dapat dilihat pada Tabel 3.

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

Tabel 3. Sebelum Transformasi Data

Table 4. Transformasi Data Positif

Skala Nilai	Transformasi
1	3
2	2
3	1

4	0
5	-1
6	-2
7	-3

Table 5. Transformasi Data Negatif

Skala Nilai	Transformasi
1	-3
2	-2
3	-1
4	0
5	1
6	2
7	3

Berdasarkan transformasi data yang ada pada Tabel 4 dan Tabel 5, maka hasil transformasi data dapat dilihat pada Tabel 6.

Items																									
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	3	-1	3	-1	-2	0	3	1	1	1	2	3	0	-1	2	2	-1	2	1	2	1	0	1	1	1
3	3	-2	3	3	0	0	3	3	-1	3	2	3	0	-3	3	3	0	1	3	3	3	3	-1	3	-1
1	3	-2	1	1	-1	0	2	2	-2	1	2	2	-1	-2	2	-1	1	-1	1	2	2	-2	-1	2	0
2	3	0	3	3	2	3	2	3	-2	3	3	2	1	-2	2	2	0	1	2	3	3	2	0	3	0
2	2	2	2	3	2	3	1	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	2	3	3
3	2	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	-2	2	2	2	2
2	1	1	2	3	1	2	1	2	1	1	3	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	3	3	2
2	2	-1	0	3	0	0	2	0	0	1	1	2	1	1	0	2	0	1	1	1	1	2	0	1	0
0	1	-2	0	1	0	-2	2	0	-3	1	0	-1	0	-3	2	1	0	-1	1	2	2	1	-3	2	-3
0	1	-2	0	0	-1	0	2	2	0	0	1	-1	0	-1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	-1	0
3	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	3	-1	2	1	2	0	1	2	3	0	3	2	0	1	2
3	3	1	3	3	2	2	2	2	2	3	3	0	2	1	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	1
2	1	-1	3	3	-1	3	2	2	1	3	2	1	0	0	1	3	0	1	1	1	1	-1	1	2	-1
1	2	-1	2	3	-1	0	1	2	-2	0	2	1	1	0	-1	0	2	1	1	2	2	1	1	2	-1
2	0	1	0	1	1	2	0	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2
0	0	-1	1	0	1	1	1	1	-1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
3	2	1	3	2	1	3	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	1	-1
3	3	-2	3	3	0	1	2	3	-2	0	3	3	0	-2	3	2	0	1	3	3	3	2	3	2	-2
3	3	-3	3	3	1	2	3	3	-2	3	3	3	2	-2	3	3	-2	0	3	3	3	3	-2	3	-2
-1	2	1	3	-1	-1	0	2	2	-1	-2	2	0	3	-2	-2	1	-1	2	1	0	2	-1	0	3	1
2	2	2	3	3	1	3	1	3	1	3	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	-1
3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
3	3	-2	2	3	1	3	2	1	1	3	1	3	1	-1	3	3	3	3	1	1	1	2	1	1	-1
0	2	2	1	1	0	-1	-1	1	-1	0	-1	2	-1	-1	0	2	1	0	0	-1	1	-1	0	0	0
3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	1	2	2
0	1	-1	2	1	0	-1	1	3	1	1	2	2	0	0	2	0	-1	-1	-1	0	-1	-1	1	-1	-1
2	2	-2	3	2	0	2	3	3	-1	1	2	0	-1	1	1	2	1	3	2	2	2	0	0	3	0

Tabel 6. Setelah Transformasi Data

Setiap pertanyaan menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 7, di mana 1 menunjukkan tingkat kepuasan terendah, dan 7 menunjukkan tingkat kepuasan tertinggi pada Tabel 5. Dan juga 1 menunjukkan tingkat kepuasan tertinggi dan 7 menunjukkan tingkat kepuasan terendah pada Tabel 4.

4.3. Reliabilitas

Setelah mengumpulkan data yang cukup memadai, pengujian reliabilitas dapat dilakukan. Tujuan uji reliabilitas pada *User Experience Questionnaire (UEQ)* adalah untuk menilai sejauh mana konsistensi atau keandalan instrumen *UEQ* dalam menghasilkan hasil yang stabil dan dapat dipercaya. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen pengukuran memberikan hasil yang konsisten saat digunakan berulang kali, serta memverifikasi apakah respons yang diberikan oleh responden dapat digunakan dalam analisis pada tahap berikutnya.

Analisis data menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dapat dianggap memiliki konsistensi yang reliabel jika nilai koefisien *Alpha Cronbach* lebih besar atau sama dengan 0,7 [4]. Hasil koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* diperoleh dengan terlebih dahulu menghitung nilai korelasi antara item-item pada skala, yaitu dengan menghitung rerata dari setiap pasangan item yang ada.

Daya Tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan		Stimulasi		Kebaruan	
Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation
1, 12	0,57	2, 4	0,58	9, 20	0,49	8, 11	0,25	5, 6	0,57	3, 10	0,68
1, 14	0,42	2, 13	0,44	9, 22	0,22	8, 17	0,31	5, 7	0,59	3, 15	0,69
1, 16	0,73	2, 21	0,47	9, 23	0,37	8, 19	0,25	5, 18	0,42	3, 26	0,77
1, 24	0,38	4, 13	0,26	20, 22	0,57	11, 17	0,64	6, 7	0,67	10, 15	0,77

1, 25	0,51	4, 21	0,33	20, 23	0,74	11, 19	0,33	6, 18	0,56	10, 26	0,67
12, 14	0,50	13, 21	0,33	22, 23	0,40	17, 19	0,50	7, 18	0,44	15, 26	0,65
12, 16	0,47	Average	0,40	Average	0,47	Average	0,38	Average	0,54	Average	0,70
12, 24	0,46	Alpha	<b>0,73</b>	Alpha	<b>0,78</b>	Alpha	<b>0,71</b>	Alpha	<b>0,82</b>	Alpha	<b>0,90</b>
12, 25	0,60	Conf. Int. Alpha (5%)	0,50	Conf. Int. Alpha (5%)	0,59	Conf. Int. Alpha (5%)	0,46	Conf. Int. Alpha (5%)	0,67	Conf. Int. Alpha (5%)	0,82
14, 16	0,30		0,85		0,88		0,84		0,90		0,95
14, 24	0,47										
14, 25	0,33										
16, 24	0,32										
16, 25	0,46										
24, 25	0,25										
Average	0,45										
Alpha	<b>0,83</b>										
Conf. Int. Alpha (5%)	0,70										
	0,91										

Tabel 7. Data koefisien *Alpha Cronbach*

Berdasarkan Tabel 7, dapat disimpulkan bahwa keenam dimensi yang ada dalam penelitian menunjukkan nilai koefisien *Alpha Cronbach* yang reliabel, di mana nilai koefisien tersebut lebih besar atau sama dengan 0,7.

#### 4.4. Analisis Data *UEQ*

Data kuesioner dikumpulkan melalui *Google Form*, melibatkan 30 responden yang telah menggunakan *website* *mimbarpublik.com*. Jawaban dari para responden dimasukkan ke dalam tabel data sebagai input untuk proses analisis kuantitatif. Tabel data ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, tren, dan kesimpulan terkait tingkat pengalaman pengguna pada *website* tersebut.

Hasil lengkap dari pengumpulan data kuesioner ditampilkan pada Tabel 8., yang memberikan gambaran mendetail mengenai distribusi jawaban dari setiap pertanyaan. Analisis ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam dalam meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna pada *website* *mimbarpublik.com*.

No.	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
1	menyusahkan/menyenangkan	0	0	2	5	2	8	12	Daya tarik
2	tak dapat dipahami/dapat dipahami	0	0	0	2	5	10	12	Kejelasan
3	monoton/kreatif	1	7	6	1	5	7	2	Kebaruan
4	sulit dipelajari/mudah dipelajari	0	0	0	4	3	7	15	Kejelasan
5	kurang bermanfaat/bermanfaat	0	0	2	2	5	3	17	Stimulasi
6	membosankan/mengasyikkan	0	1	5	7	8	6	2	Stimulasi
7	tidak menarik/menarik	0	1	2	7	2	8	9	Stimulasi
8	tak dapat diprediksi/dapat diprediksi	0	0	1	2	7	13	6	Ketepatan
9	lambat/cepat	0	0	0	1	4	12	12	Efisiensi
10	konvensional/berdaya cipta	1	5	5	2	8	7	1	Kebaruan
11	menghalangi/mendukung	0	1	0	5	7	5	11	Ketepatan
12	buruk/baik	0	0	1	1	4	11	12	Daya tarik
13	rumit/ sederhana	0	0	3	3	7	9	7	Kejelasan
14	tidak disukai/menggembirakan	0	0	3	7	5	9	5	Daya tarik
15	lazim/terdepan	2	5	4	4	8	2	4	Kebaruan
16	tidak nyaman/nyaman	0	1	1	3	4	7	13	Daya tarik
17	tidak aman/aman	0	0	1	3	4	8	13	Ketepatan
18	tidak memotivasi/memotivasi	0	1	2	7	7	7	5	Stimulasi
19	tidak memenuhi ekspektasi/memenuhi ekspektasi	0	0	3	4	8	9	5	Ketepatan
20	tidak efisien/efisien	0	0	1	1	11	6	10	Efisiensi
21	membingungkan/jelas	0	0	2	2	5	8	12	Kejelasan
22	tidak praktis/praktis	0	1	0	1	6	12	9	Efisiensi
23	berantakan/terorganisasi	0	1	4	3	5	12	4	Efisiensi
24	tidak atraktif/atraktif	1	1	3	7	7	8	2	Daya tarik
25	tidak ramah pengguna/ramah pengguna	0	0	1	1	6	6	15	Daya tarik
26	konservatif/inovatif	1	2	7	7	3	6	3	Kebaruan

Tabel 8. Distribusi Data

Pendistribusian data dapat dilihat pada Tabel 9. Data tersebut didapat dari 29 responden yang sudah dikurangi dengan data yang inkonsisten.

<i>UEQ Scales (Mean)</i>	
<b>Daya tarik</b>	1,638
<b>Kejelasan</b>	1,905
<b>Efisiensi</b>	1,776

<b>Ketepatan</b>	1,672
<b>Stimulasi</b>	1,310
<b>Kebaruan</b>	0,198

Tabel 9. Mean Skala *UEQ*

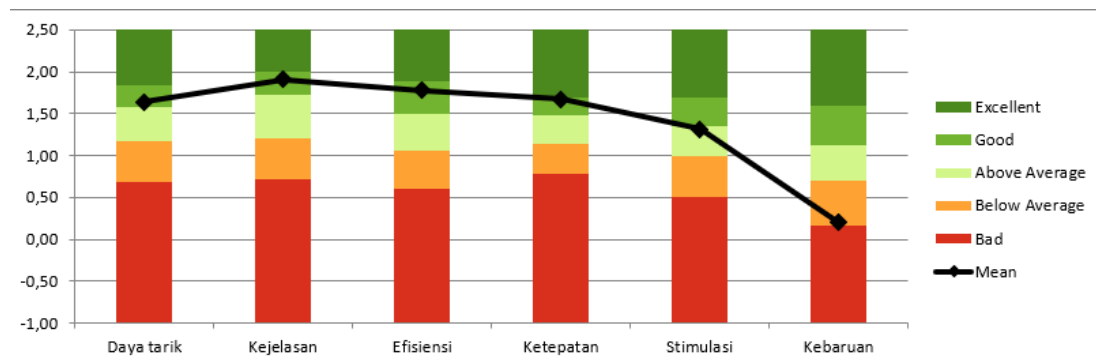
Setelah menghitung rata-rata nilai dari setiap indikator pada enam skala yang tersedia, langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil rata-rata tersebut dengan data *benchmark* yang ada. Perbandingan ini bertujuan untuk menilai kualitas masing-masing produk berdasarkan data acuan, sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas relatif dari *website* yang dianalisis.

	<b>Daya Tarik</b>	<b>Kejelasan</b>	<b>Efisiensi</b>	<b>Ketepatan</b>	<b>Stimulasi</b>	<b>Kebaruan</b>
<i>Excellent</i>	≥1.75	≥1.78	≥1.9	≥1.65	≥1.55	≥1.4
<i>Good</i>	≥1.52 <1.75	≥1.47 <1.78	≥1.56 <1.9	≥1.48 <1.65	≥1.31 <1.55	≥1.05 <1.4
<i>Above Average</i>	≥1.17 <1.52	≥0.98 <1.47	≥1.08 <1.56	≥1.14 <1.48	≥0.99 <1.31	≥0.71 <1.05
<i>Below Average</i>	≥0.7 <1.17	≥0.54 <0.98	≥0.64 <1.08	≥0.78 <1.14	≥0.5 <0.99	≥0.3 <0.71
<i>Bad</i>	<0.7	<0.54	<0.64	<0.78	<0.5	<0.2

Tabel 10. *Benchmark* Interval Skala *UEQ*

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson to benchmark</i>	<i>Interpretation</i>
<b>Daya tarik</b>	1,64	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Kejelasan</b>	1,91	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Efisiensi</b>	1,78	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Ketepatan</b>	1,67	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Stimulasi</b>	1,31	<b>Above Average</b>	25% of results better, 50% of results worse
<b>Kebaruan</b>	0,20	<b>Below Average</b>	50% of results better, 25% of results worse

Tabel 11. *Benchmark*



Gambar 8. Grafik *Benchmark*

Berdasarkan data perbandingan *benchmark* yang ditampilkan pada Tabel 11. yang memuat pembulatan nilai rata-rata *UEQ*, serta grafik pada Gambar 8., diketahui bahwa beberapa aspek telah memenuhi kriteria yang baik. Aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan masing-masing memperoleh skor 1,64; 1,91; 1,78; dan 1,67, menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini sudah sesuai dengan standar kualitas yang baik (*good*).

Berdasarkan hasil analisis, implementasi elemen multimedia telah berhasil meningkatkan dimensi daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan, yang semuanya berada dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa elemen-elemen seperti gambar, *video*, dan teks telah diterapkan dengan baik untuk mendukung pengalaman pengguna.

Sementara itu, aspek stimulasi berada pada kategori *above average* dengan skor 1,31, mengindikasikan pengalaman yang cukup memuaskan bagi pengguna. Namun, aspek kebaruan hanya mencapai skor 0,20 dan masuk dalam kategori *below average*, menunjukkan bahwa elemen kebaruan dalam aplikasi belum memenuhi harapan pengguna.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pengalaman pengguna terhadap desain *website* *mimbarpublik.com* menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* menunjukkan bahwa dimensi daya tarik (1,64),

kejelasan (1,91), efisiensi (1,78), dan ketepatan (1,67) berada dalam kategori baik (*good*). Dimensi stimulasi (1,31) masuk kategori di atas rata-rata (*above average*), sedangkan kebaruan (0,2) berada di bawah rata-rata (*below average*). Secara keseluruhan, mimbarpublik.com memberikan pengalaman pengguna yang baik, terutama pada aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan, namun perlu meningkatkan dimensi kebaruan untuk bersaing dengan portal berita lainnya.

Temuan ini menekankan pentingnya integrasi teknologi multimedia dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Dimensi kebaruan dapat ditingkatkan dengan penerapan elemen multimedia yang inovatif, seperti video interaktif, animasi, atau infografis yang dinamis, yang dapat memberikan kesan modern dan menarik bagi pengguna. Selain itu, dimensi stimulasi dapat ditingkatkan melalui konten yang variatif, melibatkan teknologi seperti pengolahan grafis yang lebih baik, atau penggunaan efek transisi yang mendukung navigasi interaktif. Dimensi yang telah berada pada kategori baik juga perlu dipertahankan dengan menjaga kualitas desain, kemudahan navigasi, dan performa *website*. Terakhir, pengelola disarankan untuk melakukan survei secara berkala untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga pengembangan *website* dapat dilakukan secara berkelanjutan dan sesuai dengan harapan pengguna.

## REFERENCES

- [1] Tuch AN, Presslauer EE, Stöcklin M, Opwis K, Vargas-Avila JA. The role of visual complexity and prototypicality regarding first impression of websites: Working towards understanding aesthetic judgments. *Int J Hum Comput Stud.* 2012;70(11):794–811.
- [2] Azhari MH. Peran visual dalam meningkatkan engagement pengguna di situs web berita. *J Komunitas Literasi.* 2024.
- [3] Hartanto S. Analisis penerapan UI/UX dalam aplikasi media sosial: Dampaknya terhadap keterlibatan pengguna dan loyalitas platform. *JUTIN.* 2024;7(4):2128–37. Available from: <https://doi.org/10.31004/jutin.v7i4.36161>.
- [4] Laugwitz B, Held T, Schrepp M. Construction and evaluation of a user experience questionnaire. In: *Proceedings of the Symposium of the Austrian HCI and Usability Engineering Group.* Berlin, Heidelberg: Springer; 2008.
- [5] Schrepp M, Kollmorgen J, Thomaschewski J. A comparison of SUS, UMUX-LITE, and UEQ-S. *J Usability Stud.* 2022;17(1):1–15.
- [6] Wibowo MSA, Zahirah S, Dewi MA. User experience evaluation on kompas.com online news portal using User Experience Questionnaire (UEQ). In: *2023 IEEE 9th International Conference on Computing, Engineering and Design (ICCED).* IEEE; 2023.
- [7] Kusnawati W, Rokhmawati RI, Rachmadi A. Analisis pengalaman pengguna pada website e-commerce (Studi pada klikindomaret.com dan alfacart.com). *J Pengembangan Teknol Inf Ilmu Komput.* 2018;2(9):3287–92. Available from: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [8] Maharani A, Intan B, Susilo AT. Analisis user experience pada website SMK Negeri Tugumulyo berbasis User Experience Questionnaire (UEQ). *JUSIM.* 2021;6(2).
- [9] Kurniawati E, Ratnasari CI. Pengujian pengalaman pengguna (user experience) menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi kasus pada website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *J Informatika.* 2024.
- [10] Schrepp M, Hinderks A, Thomaschewski J. Design and evaluation of a short version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *Int J Interact Multimed Artif Intell.* 2017;4(6):103–8.
- [11] Priskila R, Sari NK, Arief MR. Aplikasi portal berita berbasis website (Studi Kasus: Lintasberita1.com). *JOINTECOMS.* 2022;2(3).
- [12] Schrepp M, Held T, Laugwitz B. The influence of hedonic quality on the attractiveness of user interfaces of business management software. *Interact Comput.* 2006;18(5):1055–62. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2006.01.002>.
- [13] Schrepp M. User Experience Questionnaire handbook. Version 11. 2023. Available from: [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org).
- [14] Schrepp M. Enhancing the UEQ heuristic for data cleansing by a threshold for the number of identical responses. *Research Report.* 2023. Available from: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35853.00480>.