



**ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE
WEBSITE PERPUSTAKAAN UPN “VETERAN” JAKARTA
MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

SKRIPSI

**AHMAD DANY WIRAWAN
NIM. 2010512088**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2025**



**ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE
WEBSITE PERPUSTAKAAN UPN “VETERAN” JAKARTA
MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

SKRIPSI

**AHMAD DANY WIRAWAN
NIM. 2010512088**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2025**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya asli saya sendiri dan semua sumber yang saya kutip atau yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ahmad Dany Wirawan

NIM : 2010512088

Tanggal : 8 Juli 2025

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 8 Juli 2025

Yang menyatakan,

A red 10,000 Rupiah stamp is placed over the signature. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "METERAI TEMPEL" and "6F324AMX491116235".

Ahmad Dany Wirawan

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Dany Wirawan
NIM : 201512088
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE WEBSITE PERPUSTAKAAN UPN “VETERAN” JAKARTA MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik Hak Cipta, Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 8 Juli 2025
Yang menyatakan,



Ahmad Dany Wirawan

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : *Analisis User Experience dan Redesign User interface*
Website Perpustakaan UPN “Veteran” Jakarta
Nama : Ahmad Dany Wirawan
NIM : 2010512088
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Disetujui oleh :

Penguji 1:
Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc.

Penguji 2:
Andhika Octa Indarso, S.Kom., M.MSI.

Pembimbing 1:
Nurhafifah Matondang, S.Kom., MM.

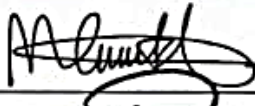
Pembimbing 2:
Rio Wirawan, S.Kom., M.MSI.

Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIP. 197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Tugas Akhir :
1 Juli 2025


_____
_____
_____



LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Dany Wirawan

NIM. : 2010512088

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Judul Skripsi/TA. : Analisis User Experience Dan Redesign User Interface
Website Perpustakaan UPN "Veteran" Jakarta Menggunakan
User Experience Questionnaire

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang
skripsi/tugas akhir.

Jakarta, 19 Juni 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



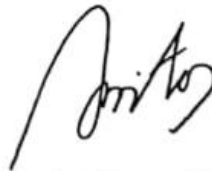
Nurhafifah Matondang, S.Kom., MM., M.T.I



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI

Mengetahui,

Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi,



Anita Muliawati, S.Kom., MTI.

ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE WEBSITE PERPUSTAKAAN UPN “VETERAN” JAKARTA MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

Ahmad Dany Wirawan

ABSTRAK

Website perpustakaan memiliki peran penting dalam mendukung akses informasi sivitas akademika. Namun, kelemahan dalam desain user interface dapat mengurangi kenyamanan dan efektivitas interaksi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (User Experience/UX) serta merancang ulang tampilan user interface website perpustakaan UPN "Veteran" Jakarta menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) dan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Pendekatan UCD memastikan desain berpusat pada kebutuhan pengguna, sementara UEQ digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap desain lama dan baru. Evaluasi dilakukan dalam dua tahap dengan menyebarkan kuesioner kepada 72 responden setelah mencoba versi lama dan versi baru yang diimplementasikan menggunakan HTML dan Tailwind CSS. Hasil menunjukkan peningkatan pada seluruh enam dimensi UEQ—daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan—dengan skor berada pada kategori Above Average. Desain baru dinilai lebih modern, responsif, dan memberikan pengalaman yang lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi pendekatan UCD dan metode UEQ dapat menghasilkan antarmuka yang lebih adaptif, serta memberikan dasar strategis bagi pengembangan layanan digital website perpustakaan secara berkelanjutan.

Kata kunci: UEQ, user interface, user experience, user centered design, website perpustakaan

ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE WEBSITE PERPUSTAKAAN UPN “VETERAN” JAKARTA MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

Ahmad Dany Wirawan

ABSTRACT

The library *website* plays a crucial role in providing access to information for the academic community. However, weaknesses in the user interface design may reduce user comfort and interaction effectiveness. This study aims to evaluate User Experience (UX) and redesign the user interface of the UPN "Veteran" Jakarta library *website* using a User-Centered Design (UCD) approach and the User Experience Questionnaire (UEQ) method. UCD ensures that the design is centered on user needs, while UEQ is used to measure user perceptions of the old and new designs. The evaluation was carried out in two stages by distributing questionnaires to 72 respondents after testing both the old and newl implemented versions, built using HTML and Tailwind CSS. The results show improvements in all six UEQ dimensions—attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty—with scores reaching the "Above Average" category. The new design is considered more modern, responsive, and offers a better experience. This research demonstrates that integrating the UCD approach and the UEQ method can produce a more adaptive interface, while also serving as a strategic foundation for the continuous development of the library *website's* digital services.

Keywords: UEQ, user interface, user experience, user centered design, library website

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis memanjatkan puji dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Analisis User Experience dan Redesign User interface website Perpustakaan UPN 'Veteran' Jakarta Menggunakan User Experience Questionnaire*". Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik dalam rangka menyelesaikan program Sarjana pada Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis tidak bekerja sendiri. Penulis mendapatkan banyak dukungan, baik berupa bimbingan akademis, nasihat moral, maupun bantuan materiil dari berbagai pihak yang telah dengan tulus membantu. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Tanpa bantuan dan dukungan mereka, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Anter Venus, MA, Comm., selaku Rektor UPN "Veteran" Jakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI., selaku Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi.
4. Ibu Nurhafifah Matondang, S.Kom., MM., dan Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis.
5. Segenap Dosen Jurusan S1 Sistem Informasi UPN "Veteran" Jakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Orang tua, saudara, dan teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, semangat, dan juga saran yang sangat berguna dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan, baik dari segi cakupan pembahasan maupun kedalaman analisis, sehingga belum dapat dikatakan sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang konstruktif dari para pembaca, dosen, dan pihak-pihak yang berkompeten, guna menjadi bahan perbaikan di masa mendatang. Besar harapan penulis agar karya ini tidak hanya memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang sistem informasi dan perancangan antarmuka pengguna, tetapi juga dapat menjadi referensi awal yang bermanfaat bagi mahasiswa atau peneliti lain yang ingin melanjutkan atau mengembangkan topik penelitian serupa. Semoga skripsi ini dapat menjadi pijakan yang kokoh dalam mendorong inovasi dan peningkatan kualitas penelitian di lingkungan akademik.

Jakarta, 19 Juni 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dany', with a stylized, flowing script.

Ahmad Dany Wirawan
NIM. 2010512088

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR RUMUS.....	xvi
DAFTAR SIMBOL	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Luaran yang Diharapkan	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Perpustakaan.....	6
2.1.2 <i>Website</i>	7
2.1.3 Redesain	8
2.1.4 <i>User Interface</i>	9

2.1.5 <i>User Experience</i>	9
2.1.6 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	10
2.1.7 <i>User Centered Design (UCD)</i>	12
2.1.8 Populasi dan Sampel.....	14
2.1.9 Teknik <i>Sampling</i>	14
2.1.10 Rumus Slovin	15
2.1.11 Uji Validitas dan Reliabilitas	15
2.2 Penelitian Terdahulu	16
BAB III	21
METODE PENELITIAN	21
3.1 Alur Penelitian.....	21
3.1.1 Identifikasi Masalah	22
3.1.2 Analisis Sistem Berjalan.....	22
3.1.3 Pembuatan Desain	32
3.1.4 Laporan.....	34
3.2 Instrumen Penelitian.....	35
3.2.1 Perangkat Keras	35
3.2.2 Perangkat Lunak	35
3.3 Tempat Penelitian	35
3.4 Waktu Penelitian.....	36
BAB IV	37
PEMBAHASAN	37
4.1 Profil Perpustakaan	37
4.2 Analisis Sistem Berjalan.....	38
4.3 Pengujian Sistem Berjalan	39
4.3.1 Karakteristik Responden	41
4.4 Hasil Analisis Kuesioner UEQ	46

4.4.1 Deskripsi Umum UEQ.....	47
4.4.2 Uji Validitas Internal.....	47
4.4.3 Uji Reliabilitas.....	50
4.4.4 Analisis Skor UEQ per Skala	51
4.5 Merumuskan Permasalahan Melalui Pendekatan <i>How Might We</i> (HMW)	57
4.6 Merancang Sistem <i>Redesign</i>	60
4.6.1 <i>Header</i>	61
4.6.2 Halaman Utama	62
4.6.3 Halaman Profil.....	66
4.6.4 Halaman Layanan	71
4.6.5 Halaman Informasi	74
4.6.6 Halaman Fasilitas	77
4.6.7 Halaman <i>E-Document</i>	79
4.6.8 Halaman Kerjasama.....	81
4.6.9 <i>Footer</i>	83
4.7 Menguji dan Mengevaluasi Sistem <i>Redesign</i>	84
4.8 Membandingkan Hasil Evaluasi.....	85
4.9 Rekomendasi	87
BAB V.....	90
PENUTUP.....	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur skala UEQ (Schrepp, 2023).....	11
Gambar 2. 2 Tahapan User Centered Design	13
Gambar 3. 1 Diagram alir penelitian.....	21
Gambar 3. 2 Item pertanyaan UEQ.....	27
Gambar 3. 3 <i>Overview report</i> pengguna perpustakaan.upnvj.ac.id	29
Gambar 4. 1 Struktur organisasi UPT Perpustakaan UPN "Veteran" Jakarta	38
Gambar 4. 2 Distribusi responden berdasarkan kedudukan di UPN "Veteran" Jakarta	42
Gambar 4. 3 Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin	43
Gambar 4. 4 Distribusi responden berdasarkan usia.....	44
Gambar 4. 5 Distribusi responden berdasarkan pernah atau tidaknya menggunakan <i>website</i>	44
Gambar 4. 6 Skor UEQ pada tiga dimensi utama desain <i>website</i> lama	53
Gambar 4. 7 Diagram <i>benchmark</i> UEQ desain <i>website</i> lama.....	53
Gambar 4. 8 Desain <i>header website</i> lama.....	61
Gambar 4. 9 Desain <i>header website</i> baru.....	61
Gambar 4. 10 Desain halaman utama <i>website</i> lama (1).....	62
Gambar 4. 11 Desain halaman utama <i>website</i> lama (2)	62
Gambar 4. 12 Desain halaman utama <i>website</i> lama (3).....	63
Gambar 4. 13 Desain halaman utama <i>website</i> lama (4).....	63
Gambar 4. 14 Desain halaman utama <i>website</i> lama (5).....	63
Gambar 4. 15 Desain halaman utama <i>website</i> baru (1).....	64
Gambar 4. 16 Desain halaman utama <i>website</i> baru (2).....	64
Gambar 4. 17 Desain halaman utama <i>website</i> baru (3).....	65
Gambar 4. 18 Desain halaman utama <i>website</i> baru (4).....	65
Gambar 4. 19 Desain halaman profil <i>website</i> lama (1).....	66
Gambar 4. 20 Desain halaman profil <i>website</i> lama (2).....	66
Gambar 4. 21 Desain halaman profil <i>website</i> lama (3).....	67
Gambar 4. 22 Desain halaman profil <i>website</i> lama (4).....	68
Gambar 4. 23 Desain halaman profil <i>website</i> lama (5).....	68

Gambar 4. 24 Desain halaman profil <i>website</i> lama (6).....	69
Gambar 4. 25 Desain halaman profil <i>website</i> baru (1).....	70
Gambar 4. 26 Desain halaman profil <i>website</i> baru (2).....	70
Gambar 4. 27 Desain halaman layanan <i>website</i> lama (1)	71
Gambar 4. 28 Desain halaman layanan <i>website</i> lama (2)	71
Gambar 4. 29 Desain halaman layanan <i>website</i> lama (3)	71
Gambar 4. 30 Desain halaman layanan <i>website</i> lama (4)	71
Gambar 4. 31 Desain halaman layanan <i>website</i> lama (5)	72
Gambar 4. 32 Desain halaman layanan <i>website</i> lama (6)	72
Gambar 4. 33 Desain halaman layanan <i>website</i> lama (7)	72
Gambar 4. 34 Desain halaman layanan <i>website</i> baru (1).....	73
Gambar 4. 35 Desain halaman layanan <i>website</i> baru (2).....	73
Gambar 4. 36 Desain halaman layanan <i>website</i> baru (3).....	73
Gambar 4. 37 Desain halaman informasi <i>website</i> lama (1)	74
Gambar 4. 38 Desain halaman informasi <i>website</i> lama (2)	74
Gambar 4. 39 Desain halaman informasi <i>website</i> lama (3)	75
Gambar 4. 40 Desain halaman informasi <i>website</i> baru.....	76
Gambar 4. 41 Desain halaman fasilitas <i>website</i> lama (1)	77
Gambar 4. 42 Desain halaman fasilitas <i>website</i> lama (2)	77
Gambar 4. 43 Desain halaman informasi <i>website</i> baru.....	78
Gambar 4. 44 Desain halaman <i>e-document website</i> lama (1)	79
Gambar 4. 45 Desain halaman <i>e-document website</i> lama (2)	79
Gambar 4. 46 Desain halaman <i>e-document website</i> baru	80
Gambar 4. 47 Desain halaman kerjasama <i>website</i> lama	81
Gambar 4. 48 Desain halaman kerjasama <i>website</i> baru	82
Gambar 4. 49 Desain <i>footer website</i> lama	83
Gambar 4. 50 Desain <i>footer website</i> baru	83
Gambar 4. 51 Diagram <i>benchmark</i> ueq <i>website</i> lama.....	86
Gambar 4. 52 Diagram <i>benchmark</i> ueq <i>website</i> baru	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ringkasan penelitian terdahulu	16
Tabel 2. 2 Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian ini	18
Tabel 3. 1 Waktu penelitian	36
Tabel 4. 1 Uji validitas item UEQ	49
Tabel 4. 2 Uji reliabilitas item UEQ	50
Tabel 4. 3 Rumusan How Might We berdasarkan hasil evaluasi UEQ	57
Tabel 4. 4 Rumusan How Might We berdasarkan masukan responden	59

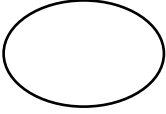
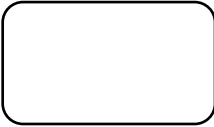
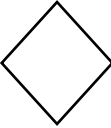
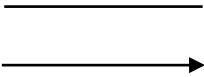
DAFTAR RUMUS

Rumus 2.1 Rumus Slovin.....	15
Rumus 3.1 Rumus Slovin.....	29
Rumus 4.1 Penghitungan jumlah sampel dengan rumus Slovin.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Riset.....	
Lampiran 2. Kuesioner <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) Desain Lama	
Lampiran 3. Data Hasil Evaluasi UEQ Desain Lama	
Lampiran 4. Data Hasil Kuesioner Desain Lama.....	
Lampiran 5. Kuesioner <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) Desain Baru	
Lampiran 6. Data Hasil Evaluasi UEQ Desain Baru	
Lampiran 7. Data Hasil Kuesioner Desain Baru.....	
Lampiran 8. Dokumentasi Wawancara dengan Staf Perpustakaan UPN "Veteran" Jakarta	
Lampiran 9. Dokumentasi Wawancara dengan Staf Perpustakaan UPN "Veteran" Jakarta	
Lampiran 10. Potongan Source Code HTML dan CSS Desain Baru.....	
Lampiran 11. Lembar Hasil Turnitin.....	

DAFTAR SIMBOL

	Simbol <i>Terminator (Start/End)</i> Menandakan titik awal (Mulai) dan akhir (Selesai) dari proses dalam flowchart.
	Simbol Proses Menunjukkan suatu proses atau aktivitas yang dilakukan, misalnya <i>identifikasi masalah, pengumpulan data, evaluasi desain</i>, dll.
	Simbol <i>Decision (Keputusan)</i> Simbol untuk titik pengambilan keputusan, seperti “Berhasil?” yang punya dua cabang: Ya atau Tidak.
	Simbol <i>Input/Output (I/O)</i> Menunjukkan aktivitas <i>input</i> (misalnya: memasukkan data, menjawab kuesioner) atau <i>output</i> (misalnya: menampilkan hasil, laporan data).
	Simbol <i>Flow Direction</i> Menunjukkan urutan langkah-langkah dalam proses penelitian dari awal hingga akhir.