

**PENGUKURAN USER EXPERIENCE PENGGUNA APLIKASI PANJALU
*E-LIBRARY***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Pada Program Studi Sistem Informasi



OLEH :

M. ALFIANTO ALAMSYAH

NPM : 2113030032

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FTIK)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh :

M. ALFIANTO ALAMSYAH

NPM : 2113030032

Judul:

**PENGUKURAN USER EXPERIENCE PENGGUNA APLIKASI PANJALU
*E-LIBRARY***

Telah Disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Infomasi
FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal : 04 Juli 2025

Pembimbing I



Rini Indriati, M.Kom
NIDN. 0725057003

Pembimbing II



Dwi Harini, M.M
NIDN. 0701037003

Skripsi oleh :

M. ALFIANTO ALAMSYAH

NPM : 2113030032

Judul:

**PENGUKURAN USER EXPERIENCE PENGGUNA APLIKASI PANJALU
*E-LIBRARY***

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal : 08 Juli 2025

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua penguji : Rini Indriati, S.Kom, M.Kom

[.....]

2. Penguji 1 : Rina Firliana, S.Kom, M.Kom

[.....]

3. Penguji 2 : Dwi Harini, S.Si, M.M

[.....]

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer



Dr. Sunistiono, M.Si
DN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : M. ALFIANTO ALAMSYAH
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl.lahir : Kediri, 22-04-2002
NPM : 2113030032
Fak : Teknik & Ilmu Komputer
Progam Studi : Sistem Informasi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 04 Juli 2025

Yang menyatakan



M. ALFIANTO ALAMSYAH

NPM. 211030032

MOTTO

"Pengalaman terbaik tidak hanya diciptakan oleh teknologi, tetapi oleh pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna yang diwujudkan melalui evaluasi dan perbaikan berkelanjutan."

ABSTRAK

M. Alfianto Alamsyah Pengukuran User Experience Pengguna Aplikasi Panjalu E-Library, Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: User Experience, Panjalu E-Library, User Experience Questionnaire (UEQ), Perpustakaan Digital

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan literasi digital, perpustakaan berbasis aplikasi menjadi salah satu alternatif penting dalam mendukung akses informasi yang cepat dan praktis. Aplikasi Panjalu *E-Library* hadir sebagai solusi inovatif dalam menyediakan layanan perpustakaan digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Namun, untuk memastikan bahwa aplikasi ini benar-benar memenuhi harapan dan kebutuhan penggunanya, diperlukan evaluasi yang sistematis terhadap kualitas pengalaman pengguna (*User Experience*).

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Panjalu *E-Library* dengan pendekatan kuantitatif melalui metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Evaluasi dilakukan berdasarkan enam dimensi utama yaitu daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Data dikumpulkan dari 104 responden aktif yang telah menggunakan aplikasi ini, dan dianalisis secara kuantitatif untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai persepsi pengguna.

Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi Panjalu *E-Library* memperoleh penilaian yang baik pada sebagian besar dimensi, dengan skor tertinggi pada aspek efisiensi dan ketepatan. Namun, nilai terendah terdapat pada dimensi kejelasan, yang menunjukkan bahwa pengguna masih mengalami kendala dalam memahami antarmuka dan navigasi aplikasi. Hal ini mengindikasikan perlunya pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kemudahan penggunaan. Selain itu, uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kuesioner membuktikan bahwa seluruh item pertanyaan dalam UEQ dinyatakan valid dan reliabel, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,827.

Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk menyusun strategi pengembangan aplikasi yang lebih responsif, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna dalam mengakses layanan perpustakaan digital secara efektif dan berkelanjutan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan Kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi dengan judul “Pengukuran *User Experience* Pengguna Aplikasi Panjalu E-Library” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan fasilitas dan lingkungan akademik yang mendukung proses studi.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, yang selalu memberikan arahan dan dukungan dalam kegiatan akademik mahasiswa.
3. Sucipto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Rini Indriati, M.Kom selaku Pembimbing skripsi I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta kritik dan saran yang sangat membangun selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Dwi Harini, M.M selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan wawasan, ilmu, dan pendampingan yang sangat berarti dalam penyempurnaan isi dan implementasi dari penelitian ini.
6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga saya yang telah mendukung dalam do’a, dana dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Teman-teman yang selalu membantu memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra yang luas.

Kediri, 04 Juli 2025

A handwritten signature in blue ink, featuring a large, stylized 'G' followed by several vertical strokes and a horizontal line extending to the right.

M. ALFIANTO ALAMSYAH

NPM. 211030032

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan	iv
Halaman Motto	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Sistem Informasi	7
2. Panjalu <i>E-Library</i>	8
3. <i>User Experience</i> (UX)	8
4. <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	9
5. <i>Statistical Packaga for the Social Scienes</i> (SPSS).....	10
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
C. Kerangka Berpikir	13
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Alur Penelitian	16
B. Tempat dan Waktu Penelitian	17
C. Variabel Penelitian	18
D. Pendekatan Penelitian.....	20

E. Populasi dan Sampel	21
F. Teknik Pengumpulan Data.....	22
G. Instrumen Penelitian.....	23
H. Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
A. Deskripsi Data.....	26
1. Usia	26
2. Jenis Kelamin	27
3. Data Pendidikan.....	28
B. Uji Validitas dan Reliabilitas	28
1. Uji Validitas	29
2. Uji Reriabilitas.....	31
C. Hasil Pengukuran Data	32
1. Pengukuran Variabel Daya Tarik	33
2. Pengukuran Variabel Efisiensi.....	33
4. Pengukuran Variabel Kejelasan	34
5. Pengukuran Variabel Ketepatan.....	35
6. Pengukuran Variabel Stimulasi.....	35
7. Pengukuran Variabel Kebaruan	36
D. Rekomendasi.....	38
BAB V PENUTUP.....	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Berfikir	14
Gambar 3. 1. Alur Penelitian	16

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Gant chart	17
Tabel 3. 2. Indikator Penilaian	23
Tabel 4. 1. Uji Validitas Variabel Daya Tarik	30
Tabel 4. 2. Uji Validitas data Efisiensi	30
Tabel 4. 3. Uji Validitas data Kejelasan	30
Tabel 4. 4. Uji Validitas Data Ketepatan	30
Tabel 4. 5. Uji Validitas Data Stimulasi	31
Tabel 4. 6. Uji Validitas Data Kebaruan	31
Tabel 4. 7. Nilai Cronbach's Alpha	31
Tabel 4. 8. Hasil Uji Validitas Data	32
Tabel 4. 9. Skala Linkert	33
Tabel 4. 10. Nilai Daya Tarik	33
Tabel 4. 11. Nilai Efisiensi	34
Tabel 4. 12. Nilai Kejelasan	34
Tabel 4. 13. Nilai Ketepatan	35
Tabel 4. 14. Nilai Stimulasi	35
Tabel 4. 15. Nilai Kebaruan	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat izin penelitian.....	45
Lampiran 2: Balasan surat izin penelitian.	46
Lampiran 3 : Kartu bimbingan siakad.....	47
Lampiran 4 : Surat keterangan bebas similarity.	48
Lampiran 5 : Bukti halaman awal skor similarity.....	49
Lampiran 6 : Bukti Screenshot submit artikel.	50
Lampiran 7. Lembar Berita Acara	51
Lampiran 8. Lembar Revisi Ujian Skripsi	52

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya literasi sebagai dasar pembangunan individu dan sosial, kebutuhan terhadap layanan perpustakaan yang berkualitas pun semakin meningkat. Masyarakat tidak hanya menginginkan akses terhadap koleksi bacaan yang lengkap dan mutakhir, tetapi juga berharap pada layanan perpustakaan yang mudah dijangkau, nyaman, serta relevan dengan perkembangan teknologi. Perpustakaan Mastrip Kabupaten Kediri diharapkan mampu memenuhi ekspektasi tersebut dengan menyediakan koleksi yang terus diperbarui, fasilitas pendukung seperti ruang baca yang representatif, serta layanan yang responsif terhadap kebutuhan pengunjung. Selain itu, masyarakat juga menaruh harapan besar terhadap program-program literasi yang menarik dan memberdayakan, seperti pelatihan keterampilan, kelas digital, diskusi buku, dan kegiatan kreatif lainnya yang mendorong partisipasi dari semua kalangan usia. Kebutuhan akan perluasan jangkauan layanan pun menjadi perhatian, terutama bagi masyarakat di wilayah terpencil yang selama ini belum terjangkau oleh fasilitas perpustakaan konvensional.

Dalam hal ini, Perpustakaan Mastrip telah menunjukkan komitmen melalui layanan perpustakaan keliling yang menjangkau daerah-daerah pelosok di Kabupaten Kediri, seperti Ngancar, Kandangan, Semen, Mojo, dan Grogol, dengan tujuan meningkatkan minat baca di kalangan pelajar SD hingga SMA. Selain layanan fisik, masyarakat juga mengharapkan pengembangan layanan digital yang memungkinkan akses terhadap koleksi secara daring. Hadirnya Panjalu *E-Library* sebagai platform perpustakaan digital menjadi contoh bahwa layanan berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk mendukung literasi digital secara luas dan merata (Wardani et al., 2024). Inovasi ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi digital serta kualitas pendidikan masyarakat melalui pemanfaatan teknologi informasi (Giandaka et al., 2024). Dengan demikian, pemenuhan kebutuhan dan harapan masyarakat terhadap Perpustakaan Mastrip

Kabupaten Kediri mencakup aspek fisik, programatik, dan digital yang berorientasi pada peningkatan literasi secara menyeluruh.(Rahmafritri et al., 2024).

Pengembangan aplikasi digital, termasuk Panjalu *E-Library*, sangat bergantung pada pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) untuk memastikan bahwa layanan yang disediakan dapat memenuhi kebutuhan serta memberikan kepuasan yang optimal. Agar aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan ekspektasi pengguna, diperlukan evaluasi serta pengukuran UX secara sistematis (Zarkasi et al., 2022). Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna adalah *User Experience Questionnaire*. Metode ini membantu dalam mengidentifikasi berbagai kelemahan yang terdapat dalam aplikasi, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam terkait aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Hasil evaluasi UX dapat digunakan untuk menyusun rekomendasi perbaikan yang mencakup peningkatan efisiensi penggunaan, kejelasan serta kemudahan dalam navigasi antarmuka, dan kesesuaian fungsi aplikasi dengan kebutuhan pengguna. Dengan adanya evaluasi berkelanjutan terhadap pengalaman pengguna, pengembang dapat melakukan perbaikan secara berkala, memastikan bahwa aplikasi tetap relevan, mudah diakses, dan mampu memberikan manfaat maksimal bagi penggunanya.

Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan alat evaluasi yang digunakan untuk menilai kualitas pengalaman pengguna dengan mengukur enam aspek utama, yaitu daya tarik (*attractiveness*), efisiensi (*efficiency*), kejelasan (*perspicuity*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*). Setiap aspek memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana suatu aplikasi atau platform digital dapat memberikan pengalaman yang nyaman, efektif, dan sesuai dengan harapan pengguna(Kurniawati & Indah Ratnasari, 2023). Daya tarik mencerminkan kesan visual dan estetika aplikasi, sementara efisiensi menilai sejauh mana pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan tanpa hambatan. Kejelasan berkaitan dengan kemudahan penggunaan serta pemahaman antarmuka, sedangkan ketepatan menilai seberapa andal dan dapat diandalkan sistem dalam memberikan respons sesuai ekspektasi. Stimulasi berfokus pada sejauh mana aplikasi dapat memberikan pengalaman yang menarik dan

menyenangkan bagi pengguna, sementara kebaruan mengukur tingkat inovasi serta keberagaman fitur yang ditawarkan. Dengan melakukan penilaian terhadap elemen-elemen ini, pengembang dapat mengidentifikasi aspek yang perlu ditingkatkan serta menetapkan prioritas perbaikan yang lebih berorientasi pada peningkatan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Oktavia et al., 2024). Melalui evaluasi yang menyeluruh, aplikasi dapat terus berkembang untuk memenuhi standar kualitas yang lebih baik serta meningkatkan kepuasan pengguna.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini akan berfokus pada evaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Panjalu *E-Library* melalui studi berjudul “Pengukuran *User Experience* Pengguna Aplikasi Panjalu *E-Library*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengalaman pengguna terhadap aplikasi dapat ditingkatkan, sehingga dapat mendorong loyalitas pengguna serta memperkuat posisi Panjalu *E-Library* sebagai platform utama dalam mendukung literasi masyarakat. Dengan memahami kelebihan dan kekurangan aplikasi melalui pendekatan berbasis pengalaman pengguna, pengembang dapat merancang strategi perbaikan yang lebih terarah untuk meningkatkan kualitas layanan. Studi ini didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam mengevaluasi aplikasi digital, terutama dalam lingkungan yang kompleks dan terus berkembang. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan layanan perpustakaan digital yang lebih inovatif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat luas.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Penelitian Terbatas pada Aplikasi Panjalu *E-Library*.

Penelitian ini secara khusus difokuskan pada aplikasi Panjalu *E-Library* sebagai objek kajian utama. Analisis yang dilakukan tidak mencakup aplikasi perpustakaan digital lainnya, baik yang dikembangkan oleh institusi lain maupun yang bersifat komersial. Dengan demikian, hasil penelitian ini akan lebih relevan untuk memahami kondisi dan tantangan yang dihadapi dalam

penggunaan aplikasi Panjalu *E-Library* tanpa melakukan perbandingan dengan aplikasi serupa lainnya.

2. Pengukuran Pengalaman Pengguna dengan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Panjalu *E-Library*, penelitian ini menerapkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode ini digunakan untuk mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna, termasuk kemudahan penggunaan, daya tarik antarmuka, efisiensi, serta kepuasan pengguna terhadap fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi. Dengan menggunakan metode ini, penelitian dapat memperoleh data kuantitatif yang objektif mengenai persepsi pengguna terhadap aplikasi, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih terstruktur mengenai pengalaman pengguna.

3. Responden Penelitian adalah Pengguna Aktif Aplikasi Panjalu *E-Library*.

Subjek penelitian ini terbatas pada individu yang telah menggunakan aplikasi Panjalu *E-Library*, baik sebagai pengguna baru maupun pengguna lama. Responden yang dipilih diharapkan memiliki pengalaman dalam mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Dengan fokus pada pengguna aktual, penelitian ini dapat memperoleh data yang lebih relevan dan akurat mengenai kendala yang dihadapi serta tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Panjalu *E-Library*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian ini berfokus pada evaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Panjalu *E-Library*. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengukur pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Panjalu *E-Library* dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait tingkat kepuasan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas fitur yang tersedia?

2. Penelitian ini bertujuan untuk menggali sejauh mana pengalaman pengguna terhadap aplikasi Panjalu *E-Library* dapat diukur secara sistematis menggunakan metode UEQ. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi aspek-aspek yang berkontribusi terhadap pengalaman pengguna, baik dari segi kelebihan maupun kekurangan aplikasi, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif dalam upaya peningkatan kualitas layanan aplikasi tersebut?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengukur *User Experience* atau pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Panjalu *E-Library*. Dengan melakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai sejauh mana aplikasi tersebut memenuhi kebutuhan dan ekspektasi penggunanya. Pengukuran ini dilakukan agar dapat mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan yang terdapat dalam aplikasi, khususnya dalam aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, estetika antarmuka, serta kepuasan pengguna secara keseluruhan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam bagi pengembang aplikasi dalam melakukan perbaikan dan pengembangan fitur-fitur yang tersedia, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih optimal. Dengan adanya peningkatan efektivitas dan efisiensi fitur, diharapkan aplikasi Panjalu *E-Library* dapat semakin memberikan manfaat yang maksimal bagi penggunanya dalam mengakses dan memanfaatkan koleksi buku serta layanan yang tersedia secara digital

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini meliputi:

1. Manfaat bagi Pengguna

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi Panjalu *E-Library*. Melalui evaluasi terhadap pengalaman pengguna, aplikasi diharapkan menjadi lebih intuitif dan ramah digunakan oleh berbagai kalangan. Selain itu, peningkatan efisiensi dan responsivitas aplikasi akan mendukung aktivitas pengguna, terutama dalam

proses pencarian dan peminjaman buku digital, sehingga memberikan pengalaman yang lebih nyaman dan produktif.

2. Manfaat bagi Pengembang

Hasil penelitian ini menyajikan gambaran menyeluruh mengenai aspek-aspek dalam aplikasi yang perlu dipertahankan maupun ditingkatkan. Evaluasi terhadap User Experience menjadi dasar penting bagi pengembang dalam menyusun strategi pengembangan aplikasi yang lebih tepat sasaran. Dengan memahami kebutuhan dan ekspektasi pengguna secara langsung, pengembang dapat merancang fitur dan antarmuka yang lebih fungsional, efektif, serta sesuai dengan perkembangan teknologi.

3. Manfaat bagi Institusi

Penelitian ini turut berkontribusi dalam mendukung peningkatan layanan literasi digital yang lebih modern dan adaptif terhadap kebutuhan masyarakat. Hasil evaluasi dapat dijadikan pijakan dalam pengambilan keputusan strategis oleh institusi, khususnya terkait pengelolaan dan pengembangan layanan perpustakaan digital. Dengan demikian, institusi dapat menyediakan layanan berbasis teknologi informasi yang lebih berkualitas, inklusif, dan relevan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, G., Soedijono, B., & Muhammad, A. H. (2023). PENGUKURAN USER EXPERIENCE PENGGUNAAN KRAPYAK-U MENGGUNAKAN FRAMEWORK USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE PLUS. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 7(2), 1284–1290. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6725>
- Alja, F. M., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2024). Perancangan Ui/Ux E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). Journal of Information System Management (JOISM), 6(1), 93–101. <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1669>
- Azzahra, S. D., Firliana, R., Wardani, A. S., Studi, P., Informasi, S., Pengguna, P., Dinas, W., Yogyakarta, P., & Metode, M. (2025). EVALUASI PENERIMAAN PENGGUNA WEBSITE DINAS. JMSI, 6(2), 105–114.
- Bahrudin, R. R., Muzaki, M. N., & Wardani, A. S. (2023). Pengukuran Tingkat Efektifitas Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Teori Delone & Mclean. METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi, 7(1), 128–137. [https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no1.pp128-](https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no1.pp128-137)
- 137 Bela, A. S., Indriati, R., & Sari Wardani, A. (2024). RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN ONLINE SKINCARE. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 8(4), 8106–8114. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10654>
- Dhiannisa, F., Firliana, R., & Wardani, A. S. (2024). Analisis Kualitas Website Tokome Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis. Jurnal Informatika Universitas Pamulang, 8(2), 129–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.46880/jmika.Vol8No2.pp129-137>
- Faathin, A. A., Indriati, R., & Ristyawan, A. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERSEDIAAN BARANG. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 8(4), 8144–8151. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10697>
- Firliana, R., Indriati, R., Nur Farida, I., & Kumalasari Niswatin, R. (2020). Aplikasi E-Katalog Yudisium Bukti Pengambilan Ijazah Dan Transkrip Nilai. Jurnal Inkofar, 1(2), 44–53. <https://doi.org/10.46846/jurnalinkofar.v1i2.126>
- Giandaka, D. S. D. F. P., Indriati, R., & Harini, D. (2024). Analisis Kualitas Sistem Informasi Perpustakaan. INOTEK, 8, 223–237. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/ Analisis>
- Hasyim, W., Aknuranda, I., & Rahman, K. (2021). Analisis User Experience pada Aplikasi Perangkat Bergerak Kwikku dengan User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan

Ilmu Komputer, 6(1), 181–191. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/10407/4628>

Herawati, Y., Arianti, Y. M., Damerianta, S., & Mintarsih, N. (2022). Experience Questionnaire Perspicuity Efficiency Dependability Stimulation Above Average Pendahuluan Bad ence Questionnaire Experience Questionnaire perience Questionnaire User Ex- Pragmatic Qual- ity Hedonic Quality. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 21(4), 495–502. <https://doi.org/https://doi.org/10.32409/jikstik.21.4.3108>

Hermila A., Rahmat Taufik R.L Bau, & Saputra, A. M. A. (2023). Analisis Kendala Dari Hasil Evaluasi EUCS: Upaya Mengantisipasi Potensi Kekurangan Pada Pengembangan Sistem Informasi Di Masa Depan. *Jurnal Pekommas*, 8(2), 149–156.

Karaman, J., Miya Gunawan, P., Firdhossiah, S., Mustikasari Mahardhika Fitriani, L., & Indriati, R. (2024). Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo. In *Journal of Computer Science and Information Technology E-ISSN (Vol. 4, Issue 1)*.

Khanza Pangestu, K., Lathif, T., Suryanto, M., & Pratama, A. (2023). User Experience Questionnaire (Ueq) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Upn. 442 *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 442–451. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>

Kurniawan, R. A., Firliana, R., & Wardani, A. S. (2024). Desain UI Dan UX Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan Metode Design Thinking. In *Repository Universitas Nusantara PGRI Kediri*.

Kurniawati, E., & Indah Ratnasari, C. (2023). Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. *Journal Portal - Universitas Islam Indonesia*, 4, 63–72. www.fit.uui.ac.id.

Lukma, H. N., Setiawan, H. P., Yusofa, D., & Kunci, K. (2025). Optimalisasi Literasi Statistik Mahasiswa Melalui Pelatihan SPSS : Sebuah Kegiatan Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.59818/jpm.v5i3.1592>

Mahardhika, F. L. D. P., Indriati, R., & Wardhani, 3Anita Sari. (2023). Sistem Informasi Perizinan Online Kompetisi Esport Indonesia. 7, 993–999.

Mahariani, Y. R., Suseno, P., & Febriansyah, M. I. (2023). Training on Statistical Data Processing Using SPSS Application. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 377–381. <https://doi.org/10.35877/454RI.mattawang2252>

Margaretha, V., Firliana, R., & Najibulloh Muzaki, M. (2024). PERANCANGAN

UI/UX WEBSITE CAMPAIGN DAN MANAJEMEN TRANSAKSI BANK SAMPAH RAHAYU. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 8(5), 10378–10387. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.11047>

Palullungan, L., Rorong, I. F., & Th Maramis, M. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendapatan Petani Hortikultura (Studi Kasus Pada Usaha Tani Sayur Kentang Di Desa Sinisir Kecamatan Modoinding). Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi, 22(3), 130–142.

Pasaribu, B. S., Herawati, A., Utomo, K. W., & Aji, R. H. S. (2022). Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis. In UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN (1st ed.). MEDIA EDU PUSTAKA. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf)

Purnomo, P., Sutadji, E., Wargijono, U., Purnawirawan, O., Farich, R., Sulistianingsing, S., Fajarwati, R., Carina, A., & Gilang, N. (2022). Analisis Data Multivariat (I). Omera Pustaka. [https://repository.unkris.ac.id/id/eprint/1003/2/WU-OMERA PUSTAKA-ANALISIS DATA MULTIVARIANT.pdf](https://repository.unkris.ac.id/id/eprint/1003/2/WU-OMERA%20ANALISIS%20DATA%20MULTIVARIAT.pdf)

Putro, E. W. A., Milanda, D., H, L. N. A., & N, A. A. (2024). ANALISIS KUALITAS PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI M-TIX BERDASARKAN EVALUASI HEURISTIK DAN UEQ. Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi, 15(1), 37–48. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/4331>

Raharjo, R. P., Zemima, R. K., & Nurwulandari, A. T. (2024). Pengaruh Daya Tarik Visual Produk dan Reputasi Merek Terhadap Keputusan Pembelian Kosmetik Wardah Melalui Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Intervening. Indonesian Journal of Economics and Strategic Management (IJESM), 2(4), 2994–3008. <https://doi.org/https://doi.org/10.69718/ijesm.v2i4.353>

Rahmafitri, F., Deswita, E., & Trisoni, R. (2024). Analisis Kebijakan Kurikulum Merdeka dan Implikasinya Terhadap Kualitas Pendidikan. Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam, 7(1), 45–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i1.1050>

Rasio, H. S., & Perdana, S. R. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. Jurnal Komputer Terapan, 6(1), 69–78. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>

Ristyawan, A., Firliana, R., Sucipto, Widodo, Indrawan, D. R., & Wibisono, Ryan Marcell Teguh, A. (2024). Perancangan Antarmuka Situs web Profil DLHKP Kota Kediri Bidang Pengelolaan Sampah dan Limbah B3. Dimastara, 3. <https://doi.org/10.29407/dimastara.v3i3.22710>

Rizal, A., Indriati, R., & Andriyanto, T. (2022). SISTEM INFORMASI PAJAK BUMI BANGUNAN DESA Ahmad. TECNOSCIENZA, 7(1),

1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.51158/tecnoscienza.v7i1.790>

- Rizki, M. R., Sanjaya, M. R., Kurniawan, D., & Putra, A. (2024). MAXIM APPLICATION USER SATISFACTION ANALYSIS USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE METHOD ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MAXIM MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE. *JURNAL INOVTEK POLBENG*, 9(2), 814–825. <https://doi.org/https://doi.org/10.35314/3p1r9s88>
- Saepudin, A., Hayati, U., & Bahtiar, A. (2023). Analisis Aplikasi Ditonton App Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 284–288. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6216>
- Saputra, A. T. P., Indriati, R., & Ristyawan, A. (2024). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT PESTA (STUDI KASUS :SUMASTA ALAT PESTA). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 9915–9921. <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10816>
- Sembiring, T. B., Irmawati, I., Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2024). BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN (TEORI DAN PRAKTIK) (1st ed., Issue 1). CV Saba Jaya. http://repository.upm.ac.id/4211/1/Buku_Ajar_Metodologi_Penelitian_%28Teori_dan_Praktik%29_removed.pdf
- Silaban, S. D., & Pibriana, D. (2022). Penggunaan Model UEQ untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Xaris di Gereja Methodist Indonesia. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 229–242. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v3i2.3016>
- Wardani, A. S., Harini, D., Daniati, E., Muzaki, M. N. K. S., Nugroho, A., & Indriati, R. (2024). Pelatihan Media Promosi Digital Produk Basefarm Burengan Kota Kediri. *Dimastara*, 3(2), 81–86. <https://doi.org/10.29407/dimastara.v3i3.22684>
- Yakin, A. A., & Komarudin, R. (2025). EVALUASI APLIKASI SIMPEG KUMHAM MENGGUNAKAN METODE WEBSITE USABILITY EVALUATION TOOL (WEBUSE). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(2), 3349–3357. <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v9i2.13169>
- Zarkasi, A. C., Wardani, A. S., & Sucipto, S. (2022). ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART FRAMEWORK. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 6(6), 174–179. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179>