

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Landasan Teori

3.1.1 . Website

Menurut Nugraheny (2016:1), Website adalah sebuah cara untuk menampilkan diri di internet. Dapat diibaratkan Website adalah sebuah tempat di internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja seseorang dapat mengetahui tentang diri orang lain, memberi pertanyaan pada seseorang, serta memberikan masukan atau bahkan mengetahui dan membeli suatu produk.

3.1.2. Analisis

Menurut Sugiyono, (2015:335), mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan

3.1.3. Sistem

menurut McLeod, dalam penelitian Asmara (2016:82), adalah sebagai berikut: “*A sistem is a group of elements that are integrated with the common porpose of achieving an objective*”. Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegritasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan.

3.1.4. Informasi

Menurut Jogiyanto, dalam penelitian Andalia dan Setiawan (2015:93), Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Dapat dikatakan bahwa data merupakan bahan mentah, sedangkan informasi adalah bahan jadi atau bahan yang telah siap digunakan, Jadi, sumber dari informasi adalah data.

3.1.5. Kepuasan pengguna

Menurut Kotler (2015:116), menjelaskan bahwa kepuasan merupakan perasaan senang atau kecewa seseorang yang berasal dari perbandingan antara kesan dari kinerja produk dengan harapannya

3.1.6. UEQ (User Experience Questionnaire)

Menurut Laugwitz, Held, & Scherpp, dalam penelitian Kharis dkk (2019:9), UEQ merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk melakukan pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah untuk dipraktikan, dapat dipercaya, berdasarkan, dan dimanfaatkan untuk melakukan penilaian kualitas subjektif. Terdapat 6 skala dengan total 26 elemen yang dikategorikan berdasarkan skala-skala pengukuran yang terdapat pada UEQ . Skala-skala User Experience dalam kuesioner, yaitu:

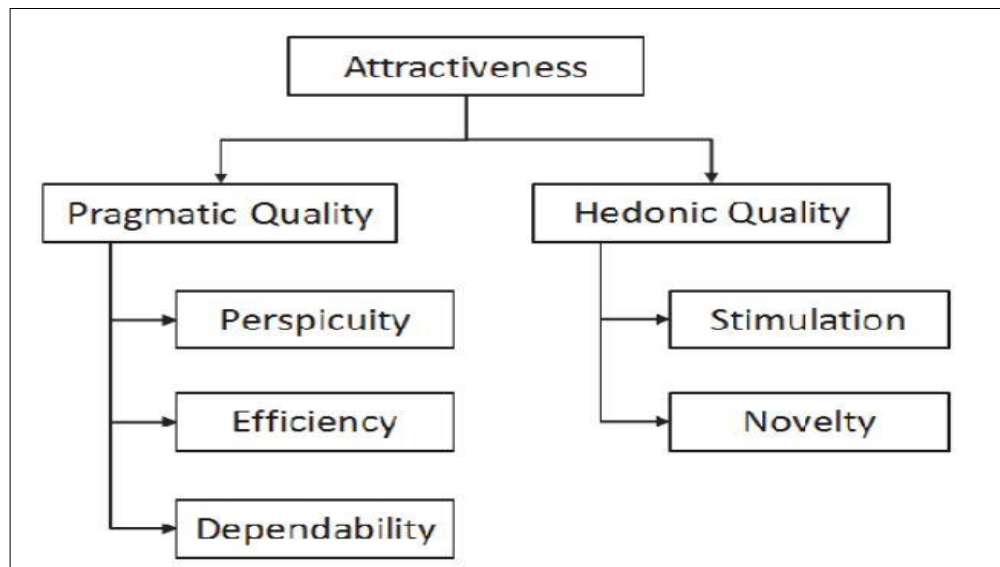
- a. *Attractiveness* (Daya tarik): Kesan terhadap produk.
Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk.

- b. *Efficiency* (Efisiensi): Kemungkinan suatu produk dapat digunakan dengan cepat dan efisien. Selain itu, apakah antarmuka pengguna terlihat terorganisir, menjadi bagian aspek yang dipertimbangkan.
- c. *Perspicuity* (Kejelasan): Apakah memungkinkan menggunakan produk ini? Apakah mudah untuk membiasakan diri menggunakan produk ini.
- d. *Dependability* (Ketepatan): Apakah pengguna merasa dalam kontrol interaksi? Apakah interaksi dengan produk aman dan dapat diprediksi
- e. *Stimulation* (Stimulasi): Apakah menarik dan menyenangkan menggunakan produk tersebut? Apakah pengguna merasa termotivasi untuk terus menggunakan produk.
- f. *Novelty* (Kebaruan): Apakah desain produk inovatif dan kreatif. Apakah produk mampu mendapatkan perhatian pengguna.

Daya tarik merupakan dimensi *valensi* yang murni, tidak termasuk aspek kualitas apapun. Kejelasan, efisiensi, dan ketepatan tergolong ke dalam aspek kualitas pragmatis yang berorientasi kepada tujuan sehingga pengguna harus melakukan tugas untuk mencapai tujuan melalui *website*. Sedangkan stimulasi dan kebaruan merupakan aspek kualitas hedonis yang tidak berorientasi pada tujuan sehingga

pengguna hanya melakukan akses saja pada *website* tanpa perlu mencapai tujuan.

Berikut adalah struktur pertanyaan yang tergolong ke dalam skala pengukuran pada UEQ



Gambar 3.1 Struktur Skala Pengukuran UEQ

UEQ menggunakan skala pengukuran *semantic differential* yang hampir mirip dengan skala *Likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan oleh UEQ yang ditunjukkan oleh Gambar 3.2 :

	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

pertanyaan UEQ

3.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu

Nama Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Kharis, Paulus Insap Santosa, Wing Wahyu Winarno. (2019)	Evaluasi <i>User Experience</i> pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Evaluasi UX terhadap Sistem Informasi Pasar Kerja Kemnaker RI menggunakan UEQ menunjukkan bahwa pengguna dari Sistem Informasi Pasar Kerja Kemnaker RI belum cukup mendapatkan apa yang mereka

		<p>inginkan</p> <p>baik dari segi daya tarik, fungsionalitas sistem maupun dari segi tampilan yang membuat pengguna nyaman.</p>
<p>Anang Sularsa, Ary Setijadi Prihatmanto, Eko Nugroho. (2015)</p>	<p>Evaluasi User Experience Produk Digital Museum dengan Menggunakan UEQ.</p>	<p>Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian aplikasi interaktif Danau Bandung Purba, dapat disimpulkan bahwa fakta geologis Bandung Purba dapat diimplementasikan</p>

		<p>ke dalam</p> <p>aplikasi inetaktif; serta Aplikasi interaktif Bandung Purba</p> <p>cenderung memiliki impresi positif kelompok <i>attractiveness</i>, <i>perspicuity</i>, <i>efficiency</i>, <i>dependability</i>, <i>stimulation</i> dan <i>novelty</i></p> <p>dalam pengujian UEQ.</p>
<p>Shafira Viski Izabal, Ismiarta Aknuranda, Hannifah Muslimah Az- Zahra. (2018)</p>	<p>Evaluasi dan Perbaikan <i>User</i> <i>Experience</i> Menggunakan</p>	<p>Hasil penelitian untuk mengetahui level <i>user</i> <i>experience</i> dan</p>

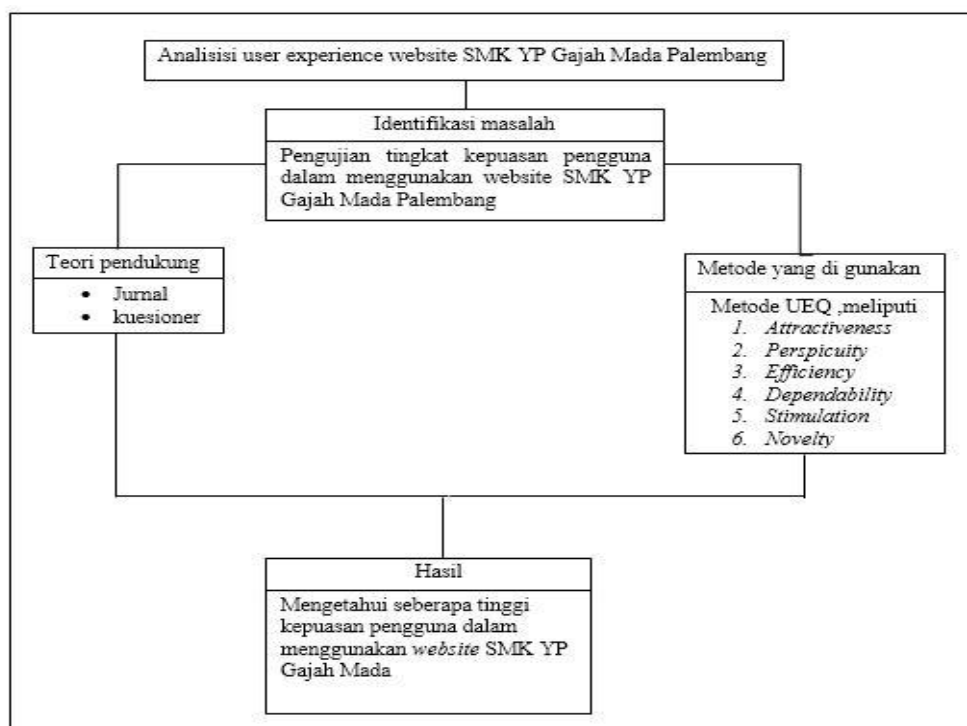
	<p><i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya</p>	<p>menggali persepsi pengguna terhadap FILKOM Apps dan perbandingannya pada desain lama dan desain perbaikannya menunjukkan bahwa dengan penggunaan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) untuk evaluasi setiap versi desainnya, didapatkan bahwa pada desain baru terjadi peningkatan rata-rata tiap skala <i>UEQ</i> yaitu untuk skala</p>
--	--	---

		<p><i>Attractiveness</i></p> <p>dengan peningkatan sebesar 1.50,</p> <p><i>Perspicuity</i></p> <p>sebesar 1.93,</p> <p><i>Efficiency</i> 1.66,</p> <p><i>Dependability</i></p> <p>1.18, <i>Stimulation</i></p> <p>1.33, dan <i>Novelty</i></p> <p>1.08. Peningkatan persepsi positif yang terbesar terdapat pada skala <i>Perspicuity</i>, <i>Efficiency</i>, dan diikuti oleh skala <i>Attractiveness</i>.</p>
--	--	---

<p>Ahmad Luthfi Teguh Adinegoro, Retno Indah Rokhmawati, Hanifah Muslimah Az-Zahra. (2018)</p>	<p>Analisis Pengalaman Pengguna pada Website <i>E-commerce</i> Dengan Menggunakan <i>Usability Testing</i> dan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id)</p>	<p>Hasil pengujian secara objektif yaitu dengan pengujian skenario dan kuesioner UEQ menunjukkan jika nilai keberhasilan yang cukup tinggi didapat oleh responden walaupun responden baru pertama kali dalam menggunakan ketiga <i>website</i> yang diujikan. Pada kuesioner UEQ hasil analisis menunjukkan jika responden memberikan</p>
--	---	---

		<p>persepsi yang mengarah kepada positif terhadap ketiga <i>website</i> yang diujikan.</p>
--	--	--

3.1 Kerangka Pemikiran



Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran

1. Analisis *user experience website* SMK YP Gajah Mada Palembang.
2. Identifikasi masalah yaitu pengujian tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan *website* SMK YP Gajah Mada
3. Teori pendukung :
 - a. Jurnal
 - b. Kuesioner
4. metode yang digunakan ialah UEQ (*User Experience Questionnaire*), meliputi :
 - a. *Attractiveness*
 - b. *Perspiciuity*
 - c. *Efficiency*
 - d. *Dependability*
 - e. *Stimulation*
 - f. *Novelty*
5. hasil Mengetahui seberapa tinggi kepuasan pengguna dalam menggunakan *website* SMK YP Gajah Mada Palembang.