

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA SISTEM INFORMASI
AKADEMIK STMIK PALCOMTECH PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)**



Diajukan Oleh:

- 1. HENDRA SAPUTRA / 011150056**
- 2. MIFTAHUL FALAH / 011150040**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2020

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. MIFTAHUL FALAH / 011150040
2. HENDRA SAPUTRA / 011150056

PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

JUDUL : ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA
SISTEM INFORMASI AKADEMIK STMIK
PALCOMTECH PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*

Tanggal : 27 Januari 2020

Mengetahui,

Pembimbing

Ketua

Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN : 0217108001

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. MIFTAHUL FALAH / 011150040
2. HENDRA SAPUTRA / 011150056

PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

JUDUL : ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA
SISTEM INFORMASI AKADEMIK STMIK
PALCOMTECH PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)

Tanggal : 17 Februari 2020

Tanggal : 14 Februari 2020

Penguji 1

Penguji 2

Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.

Rezania Agramanisti Azdy, S.Kom., M.Cs.

NIDN : 0205108901

NIDN : 0215118601

Menyetujui,

Ketua

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO & PERSEMBAHAN

Moto : “Pantang Ngelamar Sebelum S.kom”.

(Pejuang S.kom)

KUPERSEMBAHKAN KEPADA :

- ❖ Allah Subhanahu Wa Ta’ala
- ❖ Mama dan Papa yang tercinta
- ❖ Kakak dan ayuk yang selalu mendukung
- ❖ Teman sekaligus sahabat
- ❖ Dosen Pembimbing, Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom. Bapak yang selalu memberikan bimbingan dan penjelasan dengan sabar
- ❖ Orang-orang yang telah mendoakan
- ❖ Dan Orang yang aku sayangi “Kamu”

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Laporan ini diberi judul “Analisis *User Experience* Pada Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”. Adapun tujuan Penulisan skripsi ini adalah sebagai Syarat –Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana.

Adapun selama penulisan dan penyusunan skripsi ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut yaitu :

1. Kepada Ketua STMIK PalComTech Palembang Bapak Benedictus Effendi, ST., M.T.
2. Kepada Ketua Program Studi S1 Informatika Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.
3. Kepada Dosen Pembimbing skripsi Bapak Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.
4. Kepada Kedua Orang Tua, terutama ibu saya.
5. Kepada Teman dan Sahabat.
6. Kepada Semua Pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa Skripsi masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang baik. Terima Kasih.

Palembang

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis	5
1.5.2 Manfaat Bagi Akademik	5
1.5.3 Manfaat Bagi STMIK PalComTech Palembang	5

BAB II GAMBARAN UMUM STMIK PALCOMTECH

2.1 Profil Prusahaan	6
2.2 Visi, Misi dan Tujuan STMIK PalComTech Palembang .	8
2.3 Logo PalComTech Palembang	9
2.4 Akun Resmi STMIK PalComTech Palembang	10
2.5 Struktur Organisasi	10

	2.6 Tugas Wewenang	11
BAB III	TUJUAN PUSTAKA	
	3.1 Analisis	15
	3.2 User Experience	15
	3.3 User Experience Questionnaire	16
	3.4 Website	18
	3.5 Sistem Infromasi Akademik	20
	3.6 Populasi Dan Sampel	21
	3.7 Simple Random Sampling	22
	3.8 Kuesioner	22
	3.9 Reliability Alpha Cronbach	23
	3.10 Penelitian Terdahulu.....	24
BAB IV	METODE PENELITIAN	
	4.1 Lokasi Dan Jadwal Penelitian	33
	4.1.1 Lokasi Penelitian	33
	4.1.2 Jadwal Penelitian	33
	4.2 Jenis Data	34
	4.2.1 Data Primer	34
	4.2.2 Data Sekunder	34
	4.3 Teknik Pengumpulan Data	35
	4.3.1 Studi Pustaka	35
	4.3.2 Wawancara	35
	4.3.3 Kuesioner	36
	4.4 Populasi Dan Sampel	38
	4.5 Metodologi Penelitian	39
BAB V	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	5.1 Hasil Responden	42
	5.1.1 Responden	42

5.1.2	Deskripsi Responden	42
5.2	Analisis Data Penelitian Berdasarlan Hasil Kuisisioner .	43
5.3	Pembahasan	45
BAB VI PENUTUP		
6.1	Kesimpulan	61
6.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		xv
HALAMAN LAMPIRAN		xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PalComTech Palembang	9
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PalComTech	11
Gambar 3.1 Diagram Skala UEQ	16
Gambar 3.2 Daftar Pertanyaan UEQ	18
Gambar 4.1 Contoh Pengisian UEQ	36
Gambar 4.2 UEQ Versi Bahasa Indonesia	37
Gambar 4.3 Transformasi Skala UEQ	38
Gambar 4.4 Alur Penelitian	40
Gambar 5.1 Grafik rata-rata Per Item(Pertanyaan)	54
Gambar 5.2 Grafik Rataan Berdasarkan Skala	56
Gambar 5.3 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian	33
Tabel 5.1 Data Responden Berdasarkan Prodi	42
Tabel 5.2 Distribusi Jawaban Responden	43
Tabel 5.3 Hasil Jawabam Responden	46
Tabel 5.4 Tranformasi Skala UEQ	48
Tabel 5.5 Tranformasi Skala UEQ	48
Tabel 5.6 Tranformasi Jawaban	49
Tabel 5.7 Koefisien Reliabilitas Cronbech Alpah	52
Tabel 5.8 Rata-Rata Hasil Pengukuran UEQ	53
Tabel 5.9 Hasil Rata-Rata Berdasarkan Skala	55
Tabel 5.10 Hasil <i>Mean</i> pada Setiap Kelompok UEQ	56
Tabel 5.11 Kategori pada UEQ <i>Analysis</i> Data UEQ	57
Tabel 5.12 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ <i>Analysis</i> Data <i>Tool</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

HENDRA SAPUTRA, MIFTAHUL FALAH. *User Experience analysis on STMIK PalComTech Palembang academic Information system using User Experience Questionnaire (UEQ).*

The success of an information system service is measured by its ability to provide a perceived user experience. Among them the success or failure of users in utilizing a system. The development of information system technology is now utilized in several areas, one of the areas of education, especially in universities. STMIK PalComTech Palembang is one of the universities in Indonesia. With the development of technology now, STMIK PalComTech Palembang realize the importance of the use of Internet technology, therefore STMIK PalComTech Palembang utilizing the information system used is the academic information system. In this research author conducted analysis user experience STMIK academic Information System PalComTech Palembang using method User experience Questionnaire (UEQ). The spread of UEQ questionnaire to 255 students of S1 Informatics program and information system as respondents who use STMIK PalComTech Palembang academic Information System. The assessment was conducted on 6 aspects: attractiveness, efficiency, perthe uity, dependability, stimulation and novelty. The results of the analysis show the average respondent providing impressions with the results of the above average category on 5 scales i.e. attractiveness, perthe uity, dependability, stimulation and novelty, as well as on a scale of efficiency Better result of good (good) category. From these results can be concluded that the academic information System STMIK PalComTech Palembang achieve good results on 6 scales.

Keyword : Information Systems, User Experience, UEQ.

ABSTRAK

HENDRA SAPUTRA, MIFTAHUL FALAH. Analisis User Experience pada Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ).

Kesuksesan sebuah layanan sistem informasi salah satunya diukur dari kemampuannya dalam memberikan pengalaman pengguna yang dirasakan. Diantaranya keberhasilan atau kegagalan pengguna dalam memanfaatkan sebuah sistem. Perkembangan teknologi sistem informasi saat ini sudah dimanfaatkan dalam beberapa bidang, salah satunya bidang pendidikan terutama pada perguruan tinggi. STMIK PalComTech Palembang merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia. Dengan perkembangan teknologi sekarang, STMIK PalComTech Palembang menyadari akan pentingnya penggunaan teknologi internet, Oleh karena itu STMIK PalComTech Palembang memanfaatkan sistem informasi yang digunakan yaitu sistem informasi akademik. Dalam penelitian ini penulis melakukan analisis user experience Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang menggunakan metode *User experience Questionnaire* (UEQ). Penyebaran kuisisioner UEQ kepada 255 mahasiswa program studi S1 informatika dan Sistem Informasi sebagai responden yang menggunakan Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang. Penilaian dilakukan pada 6 aspek yaitu: *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation* dan *novelty*. Hasil analisis menunjukkan rata-rata responden memberikan impresi dengan hasil dengan kategori *above average* (di atas rata-rata) pada 5 skala yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation* dan *novelty*, Serta pada skala *efficiency* mendapatkan hasil yang lebih baik yaitu kategori *Good* (Baik). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang mencapai hasil yang baik pada 6 skala.

Kata kunci : Sistem informasi, *User Experience*, UEQ.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Luthfi Teguh Adinegoro¹, Retno Indah Rokhmawati², Hanifah Muslimah Az-Zahra. 2018. *Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id)*. Program Studi Sistem Informasi Universitas Brawijaya.
- Endra, Febri. 2017. *Pedoman Metodologi Penelitian (Statistik Praktis)*. Jakarta: Zifatama Jawa.
- Hamdi, Asep Saepul. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hartson, R. & Pyla, Pardha. 2012. *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. USA: Elsevier, Inc.
- Hermawan, Iwan. 2019 *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hutahaean, Jerson. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Payadnya, I Putu dan Jayantika, I Gusti. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Schrepp, Martin. 2019. *User Experience Questionnaire Handbook*.
- Shafira Viski, Ismiarta Aknuarda, dan Hannifah Muslimah Az-Zahra. 2018. *Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya*. Program Studi Sistem Informasi Universitas Brawijaya.

- Suastini, Ni Komang, Putra, Gusti Lanang Agung Raditya, Satwika, Putu. 2018. *Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans)*. Denpasar: Program Studi Sistem Informasi STMIK Primakara Denpasar.
- Sujarweni, V.Wiratna dan Utami, Lila Retnani. 2019. *The master book of SPSS*. Yogyakarta: STARTUP.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyu Andhyka Kusuma, Vebrian Noviasari, Gita Indah Marthasari. 2016. *Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS Online UMM menggunakan USE Questionnaire*. Malang: Program Studi Teknik Informatika Universitas Mugammadiya Malang.
- Wulandari, Irma Rofni, Dan Faridah, Lilis Dewi. 2018. *Pengukuran User Experience Pada E-Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA SISTEM INFORMASI
AKADEMIK STMIK PALCOMTECH PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)**



Diajukan Oleh:

- 1. HENDRA SAPUTRA / 011150056**
- 2. MIFTAHUL FALAH / 011150040**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2020

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. MIFTAHUL FALAH / 011150040
2. HENDRA SAPUTRA / 011150056

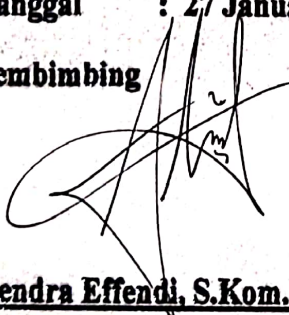
PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)-

JUDUL : *ANALISIS USER EXPERIENCE PADA
SISTEM INFORMASI AKADEMIK STMIK
PALCOMTECH PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE USER
EXPERIENCE QUESIONNAIRE (UEQ)*

Tanggal : 27 Januari 2020

Pembimbing

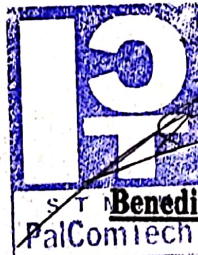


Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0217108001

Mengetahui,

Ketua



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

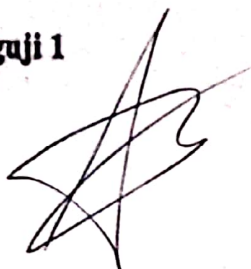
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. MIFTAHUL FALAH / 011150040
2. HENDRA SAPUTRA / 011150056
PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1).
JUDUL : ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA
SISTEM INFORMASI AKADEMIK STMIK
PALCOMTECH PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*

Tanggal : 17 Februari 2020

Tanggal : 14 Februari 2020

Penguji 1



Alfred Tengrono, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0205108901

Penguji 2



Rezania Agramanisti Azdy, S.Kom., M.Cs.

NIDN : 0215118601

Menyetujui,



Ketua

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Hartson dan Pyla (2012:5), Pengalaman pengguna adalah keseluruhan efek yang dirasakan oleh pengguna dari hasil interaksi antara pengguna dengan sistem, perangkat atau produk. termasuk pengaruh kegunaan dan dampak emosional selama interaksi. *User Experience (UX)* sangat penting untuk diperhatikan, termasuk dalam perancangan dan pengembangan suatu produk atau layanan. *User Experience (UX)* merupakan efek yang dirasakan oleh user sebagai hasil dari interaksi dengan sistem atau produk yang termasuk pengaruh dari *usability*, *usefulness*, dan *emotional impact* selama interaksi. Terdapat beberapa metode pengukuran UX, salah satunya adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)*. UEQ berisi 6 aspek penilaian yaitu Daya tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspicuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*), dari 6 aspek penilaian tersebut terdiri dari 26 *item* pertanyaan dan 7 pilihan jawaban. *User Experience Questionnaire (UEQ)* dipahami sebagai kesan keseluruhan pengguna ketika pengguna berinteraksi dengan suatu produk yang mencakup 3 aspek yaitu *Attractiveness* (Daya Tarik), *Pragmatic quality* dan *Hedonic quality* (Schrepp, 2019). Aspek *attractiveness* merupakan dimensi valensi murni, yaitu berkaitan persepsi pengguna akan daya tarik sistem. Aspek pragmatis

menunjukkan persepsi atas aspek teknis yang fokus pada tercapainya tujuan dalam desain suatu sistem atau layanan. Maka tujuan bisa tercapai apabila tugas dapat dilaksanakan secara cepat dan efisien (*effeciency dimension*), mudah dipahami (*perspicuity dimension*), dan tidak mengekang (*dependability dimension*). Sedangkan aspek hedonis merupakan aspek non teknis yang bersentuhan dengan emosi pengguna. Aspek ini merupakan kesenangan yang memotivasi (*stimulation dimension*) dan desain yang terbaru (*novelty dimension*).

Kesuksesan sebuah layanan sistem informasi salah satunya diukur dari kemampuannya dalam memberikan pengalaman pengguna yang dirasakan. Diantaranya keberhasilan atau kegagalan pengguna dalam memanfaatkan sebuah sistem. Perkembangan teknologi sistem informasi saat ini sudah dimanfaatkan dalam beberapa bidang, salah satunya bidang pendidikan terutama pada perguruan tinggi. STMIK PalComTech Palembang merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia. Dengan perkembangan teknologi sekarang, STMIK PalComTech Palembang menyadari akan pentingnya penggunaan teknologi internet, Oleh karena itu STMIK PalComTech Palembang memanfaatkan sistem informasi yang digunakan yaitu sistem informasi akademik.

Sistem informasi akademik STMIK PalComTech Palembang terdapat beberapa macam pengguna yaitu antara lain mahasiswa, dosen ataupun pegawai kampus. Sistem informasi akademik STMIK PalComTech Palembang yang ditinjau dari pengguna mahasiswa memiliki peran penting

dalam hal administrasi mahasiswa baik dari penyusunan Kartu Rencana Studi (KRS), Kartu Hasil Studi (KHS), informasi biodata mahasiswa, jadwal perkuliahan dan data nilai.

Berdasarkan hasil wawancara terbuka dengan beberapa mahasiswa yang menggunakan sistem informasi akademik PalComTech Palembang, bahwa mahasiswa lebih sering mengunjungi sistem pada pergantian semester untuk melihat *history* pembayaran, menyusun KRS, mengaktifkan KRS serta melihat jadwal perkuliahan. Sistem ini sangat bermanfaat dan mendukung kegiatan akademik mahasiswa, tetapi terlepas dari itu masih terdapat beberapa masalah atau kendala yang mereka keluhkan pada sistem informasi akademik PalComTech Palembang seperti setelah melakukan pembayaran Biaya Penyelenggaraan Pendidikan (BPP) atau Satuan Kredit Semester (SKS) untuk memastikan pembayaran sudah masuk atau belum dibutuhkan waktu beberapa hari, pada *link* yang terdapat pada menu informasi tidak dapat langsung dibuka dan tampilan *widget* pada *dashboard* diharapkan langsung bisa diklik sehingga mempersingkat waktu penggunaan oleh karena itu tampilan yang sekarang dianggap umum bagi sebagian mahasiswa. Beberapa hal tersebut cenderung membuat mahasiswa sebagai pengguna merasa kurang puas dalam menggunakan sistem tersebut.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan analisis pengalaman pengguna dengan objek yang diteliti adalah sistem informasi akademik STMIK PalComTech Palembang menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Maka dari itu penelitian ini diberi judul

“Analisis *User Experience* Pada Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Palembang Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana menganalisis *User Experience* Sistem Informasi Akademik menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) ?

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun batasan masalah penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi:

- a. Objek yang diteliti adalah sistem informasi akademik STMIK PalComTech Palembang.
- b. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).
- c. Sampel yang diambil adalah 252 mahasiswa yang menggunakan sistem informasi akademik pada STMIK PalComTech Palembang.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat *user experience* pada sistem informasi akademik STMIK PalComTech Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dalam mengaplikasikan teori-teori yang didapatkan selama perkuliahan.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan terutama bagaimana proses menganalisis sebuah sistem informasi akademik menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.5.2. Manfaat Bagi Akademik

- a. Diharapkan bisa memberikan masukan informasi yang terkait dengan judul penelitian yang diangkat, serta bisa menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
- b. Sebagai bahan evaluasi sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diberikan.

1.5.3. Manfaat Bagi STMIK PaLComTech Palembang

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi STMIK Palcomtech Palembang untuk mengetahui rekomendasi perbaikan dalam pengembangan sistem informasi akademik STMIK PalComTech Palembang.