

MOTTO

“Happiness only real when shared.”

—Christopher Mccandless



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, karya skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, kekuatan, dan bimbingan-Nya sehingga aku mampu menyelesaikan perjalanan akademik ini.
2. Ayah dan Ibu tercinta, yang selalu menjadi sumber doa, kasih sayang, dan semangat dalam setiap langkah hidupku. Terima kasih atas cinta dan pengorbanan yang tak terhingga.
3. Seseorang yang spesial, sosok yang menjadi penyemangat luar biasa dalam proses ini. Terima kasih atas dukungan, motivasi, dan kehadiran yang berarti.
4. semangat yang tak ternilai selama menjalani proses ini.
5. Dosen pembimbing, atas segala arahan, kesabaran, dan ilmu yang telah diberikan.
6. Almamater tercinta Universitas Putra Bangsa , tempat di mana aku tumbuh, belajar, dan menempa diri menjadi lebih baik.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi awal dari langkah-langkah besar selanjutnya dalam kehidupan.

ABSTRAKSI

Di era digital ini, keberadaan aplikasi berbasis teknologi menjadi sangat penting dalam mempermudah akses informasi. Salah satu inovasi yang berkembang adalah aplikasi perpustakaan digital yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai sumber bacaan secara efisien. Di Indonesia, minat baca masyarakat masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil survei internasional, termasuk tes PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang dirilis oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) tahun 2006–2022, menunjukkan adanya penurunan signifikan dalam tingkat membaca siswa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi iPusnas (Perpustakaan Digital Nasional Republik Indonesia) menggunakan metode UEQ+ (*User Experience Questionnaire Plus*). Metode ini dipilih karena fleksibel dan dapat mengukur berbagai aspek UX secara kontekstual. Penelitian dilakukan secara kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada 154 responden yang merupakan pengguna aktif iPusnas dan tergabung dalam komunitas literasi online.

Hasil menunjukkan bahwa semua item dinyatakan valid dan reliabel. Variabel Attractiveness memperoleh skor tertinggi, sedangkan Value dan Visual Aesthetics memiliki skor rendah. Penelitian merekomendasikan peningkatan pada desain antarmuka dan estetika visual agar aplikasi lebih ramah pengguna dan menarik secara visual.

Kata kunci: *User Experience*, *UEQ+*, iPusnas, UX, Aplikasi Perpustakaan Digital

ABSTRACT

In this digital era, the presence of technology-based applications plays a crucial role in facilitating access to information. One growing innovation is digital library applications, which enable users to access various reading materials efficiently. In Indonesia, reading interest remains relatively low. According to several international surveys, including the Programme for International Student Assessment (PISA) conducted by the OECD (Organization for Economic Cooperation and Development) from 2006 to 2022, there has been a significant decline in Indonesian students' reading performance.

This study aims to analyze the user experience of the iPusnas application (Indonesia's National Digital Library) using the UEQ+ (User Experience Questionnaire Plus) method. This method was chosen for its modular nature and ability to assess various UX aspects flexibly and contextually. The research was conducted quantitatively by distributing questionnaires to 154 respondents who are active iPusnas users and members of online literacy communities.

The results indicate that all questionnaire items were valid and reliable. The Attractiveness variable received the highest score, while Value and Visual Aesthetics scored lower. These findings suggest the need for improvements in the application's interface design and visual elements. The study recommends enhancing the user experience, especially in terms of aesthetics, to make the application more user-friendly and visually appealing.

Keywords: User Experience, UEQ+, iPusnas, UX, Digital Library Application

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Analisis UX (User Experience) Menggunakan Metode UEQ+ (User Experience Questionnaire Plus) pada Aplikasi iPusnas (Perpustakaan Digital Nasional Republik Indonesia)*” dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Putra Bangsa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna aplikasi iPusnas menggunakan metode UEQ+ melalui pendekatan kuantitatif, guna memberikan gambaran menyeluruh dan rekomendasi perbaikan terhadap antarmuka serta fitur aplikasi. Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Miftahul Huda, S.Pd., M.Kom, selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi yang bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang teknologi informasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAKSI	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Maanfat Penelitian	10
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.5.2 Manfaat Praktis.....	10
BAB II	12
2.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	12
2.2 iPusnas (Perpustakaan Digital Nasional Republik Indonesia)	13
2.3 <i>User Experince</i>	14
2.3.1 Elemen <i>User Experience</i>	15
2.5 UEQ+	16
2.5.1 Variabel dan Modular UEQ+	16
2.6 Penelitian Terdahulu.....	20

BAB III	26
3.1 Obyek Penelitian	26
3.2 Pendekatan Penelitian	26
3.3 Tahapan Penelitian	27
3.4 Identifikasi masalah dan tujuan	29
3.5 Analisis Kebutuhan	29
3.5.1 Populasi dan sample	30
3.6 Metode Pengumpulan Data	32
3.6.1 Studi literatur	32
3.6.2 Kuesioner UEQ+	32
3.7 Analisis Data	39
3.7.1 Uji Validitas	39
3.7.2 Uji Reliabilitas	40
3.7.3 Interpretasi Hasil	41
3.8 Kesimpulan dan Saran	41
BAB IV	42
4.1 Gambaran Umum Responden	42
4.2 Hasil Analisis Data	42
4.2.1 Hasil Uji Validitas	42
4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas	51
4.3 Interpretasi Hasil	52
4.3.1 Hasil Analisis UEQ+ Tiap variabel	53
4.3.2 Hasil Analisis UEQ+ Penting Tiap Variabel	54
4.3.3 Hasil Analisis Pengukuran Item UEQ+ disetiap Variabel	55
4.4 Hasil Analisis Keseluruhan	58
4.5 Rekomendasi	60
4.6 Pembahasan	62
BAB V	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar I- 1. Grafik Perbandingan Hasil PISA Indonesia (2006-2020).....	1
Gambar I- 2. Rating iPusnas di <i>play store</i>	5
Gambar II- 1 Aplikasi Mobile	12
Gambar II- 2. Aplikasi iPusnas.....	13
Gambar IV- 1. Hasil Keseluruhan <i>Means</i>	58
Gambar IV- 2. Hasil Keseluruhan <i>Means</i> Antarmuka.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel II- 1. Variabel UEQ+.....	17
Tabel II- 2. Penelitian Terdahulu	20
Tabel III- 1. Indikator Skala Likert 1-7	32
Tabel III- 2. Kuisioner	33
Tabel IV- 1. Hasil Validitas <i>Efficiency</i>	44
Tabel IV- 2. Hasil Validitas <i>Usefulness</i>	45
Tabel IV- 3. Hasil Validitas <i>Perspiciuity</i>	45
Tabel IV- 4. Hasil Validitas <i>Adaptability</i>	46
Tabel IV- 5. Hasil Validitas <i>Dependability</i>	46
Tabel IV- 6. Hasil Validitas <i>Intuitive Use</i>	47
Tabel IV- 7. Hasil Validitas <i>Stimulation</i>	47
Tabel IV- 8. Hasil Validitas <i>Novelty</i>	48
Tabel IV- 9. Hasil Validitas <i>Trust</i>	48
Tabel IV- 10. Hasil Validitas <i>Attractiveness</i>	49
Tabel IV- 11. Hasil Validitas <i>Visual Aesthetic</i>	49
Tabel IV- 12. Hasil Validitas <i>Clarity</i>	50
Tabel IV- 13. Hasil Validitas <i>Value</i>	50
Tabel IV- 14. Hasil reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i> 10 variabel tidak terbatas pada jenis produk atau skenario khusus.....	51
Tabel IV- 15. Hasil reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i> 3 Variable Antar Muka	51
Tabel IV- 16. Likert 1–7 menjadi nilai standar UEQ, -3 (sangat negatif) +3 (sangat positif).	52
Tabel IV- 17. Interpretasi Hasil mean UEQ+ Tiap variabel.....	53
Tabel IV- 18. Interpretasi Hasil mean UEQ+ Pervariabel Antarmuka	53
Tabel IV- 19. Interpretasi Hasil mean UEQ+ Penting Tiap Variabel	54
Tabel IV- 20. Interpretasi Hasil mean UEQ+ Penting Tiap Variabel Antarmuka ..	54
Tabel IV- 21. Hasil mean item variabel <i>Efficiency</i>	55
Tabel IV- 22. Hasil mean item variabel <i>Usefulness</i>	55
Tabel IV- 23. Hasil <i>mean</i> item variabel <i>Perspiciuity</i>	55

Tabel IV- 24. Hasil <i>mean</i> item variabel <i>Adaptability</i>	56
Tabel IV- 25. Hasil <i>mean</i> item variabel <i>Dependability</i>	56
Tabel IV- 26. Hasil <i>mean</i> item variabel <i>Intuitive Use</i>	56
Tabel IV- 27. Hasil <i>mean</i> item variabel <i>Stimulation</i>	56
Tabel IV- 28. Hasil <i>mean</i> item variabel <i>Novelty</i>	57
Tabel IV- 29. Hasil <i>mean</i> item variabel <i>Trust</i>	57
Tabel IV- 30. Hasil <i>mean</i> item variabel <i>Attractiveness</i>	57
Tabel IV- 31. Hasil <i>mean</i> item variabel <i>Visual Aesthetic</i>	57
Tabel IV- 32. Hasil <i>mean</i> item variabel <i>Clarity</i>	58
Tabel IV- 33. Hasil <i>mean</i> item variabel <i>Value</i>	58



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Data Kuisoner
- Lampiran 2. Bukti *Google Form*
- Lampiran 3. Bukti Penyebaran Kuisoner
- Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 5. Kartu Daftar Hadir Sempro

