

Evaluasi Metode UEQ: Pengaruh Landing Page Terhadap Minat Booking Rental PS Nganjuk

^{1*}Nisfa Likaila Rahmatika Sari, ²Anggi Putri Lestari, ³Nensa Aulia,
⁴Febrina Firdanatasya, ⁵Riska Oktavia, ⁶Manggal Putra Nabhaan

^{1,2,3,4,5,6}Sistem Informasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: ¹nisfalikaila28@gmail.com, ²alessta3@gmail.com, ³nensaaa6@gmail.com,
⁴febrinafirdanatasya@gmail.com, ⁵rrskka@gmail.com, ⁶manggalaputra740@gmail.com.

***Penulis Korespondens : Nisfa Likaila Rahmatika Sari**

Abstrak— Usaha rental PlayStation (PS) sebagai UMKM menghadapi kendala operasional berupa risiko double booking akibat pencatatan manual. Landing page hadir sebagai solusi digital yang perlu dievaluasi pengaruhnya terhadap minat booking pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatori dengan 58 responden yang dipilih melalui teknik purposive sampling, mayoritas berusia 18 hingga 21 tahun. Instrumen kuesioner diadaptasi dari User Experience Questionnaire (UEQ) dengan skala Likert tujuh titik, mencakup variabel desain visual dan kemudahan navigasi. Uji validitas menggunakan korelasi Pearson menunjukkan seluruh 16 item valid dengan rentang koefisien korelasi 0,6997 hingga 0,8888, melampaui nilai r-tabel 0,258. Uji reliabilitas menghasilkan koefisien Cronbach Alpha sebesar 0,9686, berkategori sangat reliabel. Secara deskriptif, landing page memperoleh rata-rata skor 5,94 dari skala 7,00. Desain visual dan kemudahan navigasi secara simultan berpengaruh terhadap minat booking dengan nilai koefisien determinasi sebesar 54,15 persen, menegaskan pentingnya kualitas antarmuka web bagi transformasi digital UMKM.

Kata Kunci— Landing page, Minat booking, Rental PlayStation, UEQ, UMKM

Abstract— PlayStation (PS) rental businesses as micro enterprises face operational challenges due to the risk of double booking caused by manual recording systems. A landing page serves as a digital solution whose influence on users' booking interest needs to be evaluated. This study employed an explanatory quantitative approach involving 58 respondents selected through purposive sampling, with the majority aged 18 to 21 years. The questionnaire instrument was adapted from the User Experience Questionnaire (UEQ) using a seven-point Likert scale, covering visual design and navigation ease variables. Validity testing using Pearson correlation showed that all 16 items were valid with correlation coefficients ranging from 0.6997 to 0.8888, exceeding the r-table value of 0.258. Reliability testing yielded a Cronbach Alpha coefficient of 0.9686, classified as highly reliable. Descriptively, the landing page received an average score of 5.94 out of a maximum scale of 7.00. Visual design and navigation ease simultaneously influenced booking interest with a coefficient of determination of 54.15 percent, affirming the importance of web interface quality for the digital transformation of micro enterprises.

Keywords— Booking interest, Landing page, PlayStation rental, UEQ, UMKM

This is an open access article under the CC BY-SA License.



I. PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu pilar penting dalam perekonomian Indonesia yang berkontribusi signifikan terhadap penyerapan tenaga kerja dan pertumbuhan ekonomi nasional. Salah satu jenis UMKM yang berkembang di lingkungan perkotaan maupun pedesaan adalah usaha rental PlayStation (PS), yakni layanan penyewaan konsol permainan video yang menyediakan hiburan interaktif bagi berbagai kalangan masyarakat. Meskipun memiliki potensi pasar yang cukup besar, pelaku usaha rental PS umumnya masih menghadapi berbagai kendala dalam pengelolaan operasional, khususnya yang berkaitan dengan proses pemesanan (*booking*) yang masih bergantung pada komunikasi manual melalui WhatsApp dan pencatatan di buku agenda harian. Kondisi ini sejalan dengan permasalahan umum yang dihadapi UMKM di Indonesia, di mana keterbatasan adopsi teknologi informasi menjadi hambatan utama dalam meningkatkan efisiensi dan daya saing usaha [1].

Permasalahan operasional yang terjadi pada UMKM rental PS Ruang PS meliputi beberapa aspek kritis yang teridentifikasi melalui wawancara dengan pemilik usaha. Proses *booking* yang sepenuhnya dilakukan melalui chat WhatsApp menyebabkan pemilik harus merespons pertanyaan berulang dari pelanggan mengenai ketersediaan slot, sementara pencatatan jadwal yang masih manual di buku agenda rentan menyebabkan *double booking*, terutama saat akhir pekan dan musim liburan ketika permintaan meningkat signifikan. Kondisi tersebut berdampak langsung pada penurunan kualitas layanan, ketidakakuratan pengelolaan jadwal, serta pengalaman negatif bagi pelanggan yang datang namun unit PS masih terpakai akibat kelupaan pencatatan. Isu-isu ini menegaskan perlunya sebuah platform digital seperti *landing page* yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu mendorong minat *booking* secara langsung dari pengguna tanpa harus melalui komunikasi chat yang memakan waktu [2], [3].

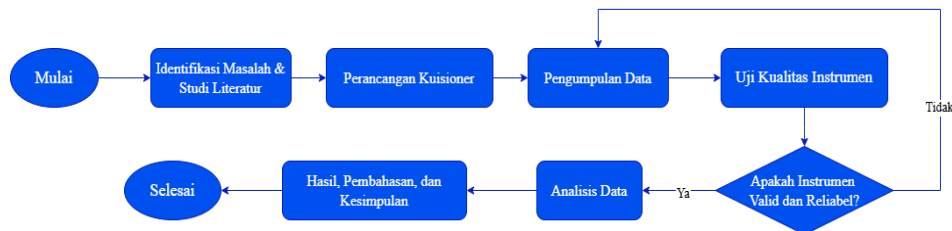
Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan antara kualitas desain antarmuka digital dengan perilaku pengguna. Flavián, Guinalú, dan Gurrea [2] mengonfirmasi secara empiris bahwa usability yang dirasakan pengguna secara langsung meningkatkan kepercayaan dan kepuasan, yang pada akhirnya menghasilkan loyalitas lebih tinggi terhadap situs web. Hylewski, Pluskota, dan Abel [3] yang menganalisis 25.027 *landing page* menemukan bahwa faktor desain dan struktur halaman, mencakup tata letak, penggunaan gambar, panjang teks, hingga posisi tombol, memiliki pengaruh tidak terbantahkan terhadap tingkat konversi. Sylvia et al. [4] dalam evaluasi UX menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) membuktikan bahwa instrumen tersebut efektif dalam mengukur persepsi pengguna terhadap antarmuka digital secara komprehensif. Penelitian-penelitian tersebut menegaskan bahwa kualitas desain visual dan kemudahan navigasi *landing page* merupakan faktor determinan yang perlu dievaluasi secara sistematis berbasis data pengguna aktual. Selain itu, metode User Experience Questionnaire (UEQ) juga telah banyak digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada berbagai aplikasi digital dan menunjukkan efektivitas dalam mengukur persepsi pengguna terhadap kualitas antarmuka [5], [6], [7]. Evaluasi pengalaman pengguna juga dapat dilakukan menggunakan HEART Framework sebagai pendekatan alternatif dalam menilai kualitas pengalaman pengguna aplikasi digital [8].

Berdasarkan analisis kesenjangan dari penelitian-penelitian sebelumnya, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengevaluasi pengaruh desain visual dan kemudahan navigasi *landing page* terhadap minat *booking* pengguna pada UMKM rental PS. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh desain visual (X_1) dan kemudahan navigasi (X_2) *landing page*

Ruang PS terhadap minat *booking* pengguna (Y). Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengukur persepsi pengguna terhadap desain visual *landing page*, (2) mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan navigasi *landing page*, serta (3) menganalisis pengaruh kedua variabel tersebut secara parsial dan simultan terhadap minat *booking*. Hipotesis penelitian ini adalah desain visual dan kemudahan navigasi secara signifikan berpengaruh terhadap minat *booking* pengguna *landing page* Ruang PS, baik secara parsial maupun simultan [4], [9].

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatori yang bertujuan untuk menguji hipotesis dan menjelaskan hubungan sebab-akibat (kausalitas) antara variabel desain visual dan kemudahan navigasi terhadap minat *booking* pengguna. Agar penelitian berjalan secara terstruktur, terarah, dan sistematis, keseluruhan prosedur dirancang dalam sebuah alur tahapan kerja. Secara visual, alur metodologi dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Tahapan Penelitian

A. Identifikasi Masalah dan Studi Literatur

Penelitian diawali dengan mengidentifikasi kendala operasional pada UMKM "Ruang PS", khususnya masalah risiko double *booking* dan antrean tidak terstruktur akibat sistem pencatatan manual [10]. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan studi literatur yang relevan mencakup kajian tentang User Experience (UX), Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), serta efektivitas desain antarmuka *landing page*.

B. Perancangan Kuisisioner

Tahap ini berfokus pada penyusunan instrumen ukur. Butir-butir pernyataan dalam kuesioner dirancang dengan mengadaptasi dimensi dari *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang dimodifikasi untuk mengukur tiga variabel utama: Desain Visual, Kemudahan Navigasi, dan Minat *Booking*. Terdapat 16 butir pernyataan utama yang disusun dan dinilai menggunakan skala Likert 7 titik, bergerak dari angka 1 ("Sangat Buruk") hingga 7 ("Sangat Baik"). Pemetaan instrumen penelitian secara lengkap disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Matriks Operasionalisasi Variabel Penelitian

Variabel Penelitian	Dimensi Pengukuran (Metrik UEQ)	Kode Indikator	Jumlah Item
Desain Visual (X_1)	Attractiveness, Stimulation, Novelty	Q ₁ , Q ₂ , Q ₃ , Q ₄ , Q ₁₂ , Q ₁₃ , Q ₁₅ , Q ₁₆	8
Kemudahan Navigasi (X_2)	Perspicuity, Efficiency, Dependability	Q ₅ , Q ₆ , Q ₇ , Q ₈ , Q ₉ , Q ₁₀ , Q ₁₁ , Q ₁₄	8
Minat Booking (Y)	Intensi Perilaku (Konversi	Q ₁₉ , Q ₂₀	2

& Rekomendasi)

C. Pengumpulan Data

Fase ini merupakan proses penghimpunan data primer dari lapangan. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan menargetkan populasi pengguna atau *gamers* dari kelompok usia muda. Kuesioner yang telah dirancang didistribusikan secara elektronik (*online*). Melalui proses penyebaran ini, berhasil terkumpul data sampel yang valid dari 58 responden. Rincian distribusi profil demografi responden dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Karakteristik Demografi Responden

Karakteristik Demografis	Kategori Jawaban	Jumlah (N)
Usia Responden	Dibawah 18 Tahun	2
	18–21 Tahun	42
	22–25 Tahun	13
	Di atas 25 Tahun	1
Pengalaman Akses Web Rental PS	Pernah	25
	Belum Pernah	33
Total Sampel		58

D. Pengujian Kualitas Instrumen

Sebelum data dianalisis, instrumen kuesioner wajib dikalibrasi untuk memastikan keakuratannya. Tahapan ini terbagi menjadi dua uji statistik utama:

1. Uji Validitas : Dievaluasi menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Item pernyataan kuesioner dinyatakan valid secara statistik apabila koefisien korelasi (*r-hitung*) lebih besar dari acuan *r-tabel* (0,258) dengan probabilitas signifikansi (*p-value*) < 0,05.
2. Uji Reliabilitas : Diukur menggunakan pedoman koefisien *Cronbach's Alpha* (α). Kuesioner dinilai konsisten dan andal untuk digunakan dalam penelitian jika koefisiennya melampaui batas kritis 0,600.

E. Analisis Data

Data dari responden yang telah dinyatakan valid dan reliabel kemudian diolah menggunakan perangkat lunak komputasi statistik berbasis Python. Mengacu pada batasan penelitian, proses analisis difokuskan pada Analisis Deskriptif. Analisis ini digunakan untuk mengkalkulasi nilai rata-rata (*mean*), memetakan profil demografi, serta mendeskripsikan secara statistik bagaimana tingkat penerimaan dan persepsi umum pengguna terhadap performa antarmuka *landing page* yang diuji.

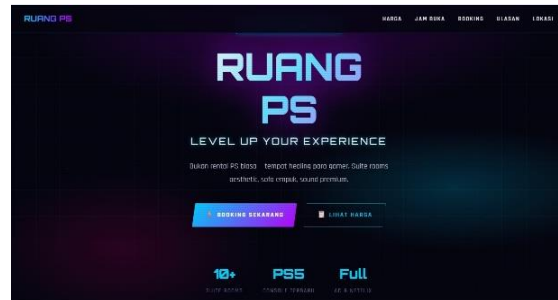
F. Kesimpulan dan Saran

Tahap terakhir berupa penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data deskriptif dan kualitas instrumen. Kesimpulan ini disusun untuk menjawab rumusan masalah secara langsung, yang kemudian diikuti dengan pemberian rekomendasi perbaikan (saran operasional) bagi UMKM pengelola *landing page* serta masukan bagi penelitian sejenis di masa mendatang.

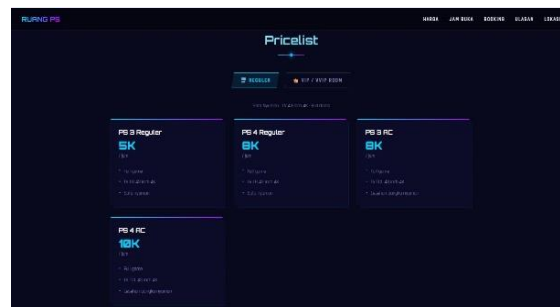
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Visualisasi Antarmuka *Landing Page*

Situs web Rung PS dirancang dengan memadukan elemen estetika visual dunia *gaming* dan arsitektur informasi yang bersifat transaksional. Tangkapan layar dari antarmuka halaman utama (*landing page*) yang menjadi objek evaluasi dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Halaman Utama



Gambar 3. *Pricelist*

B. Analisis Deskriptif dan Karakteristik Data

Penelitian ini melibatkan 58 responden yang berpartisipasi dalam mengevaluasi *landing page* "Ruang PS". Berdasarkan data demografi, mayoritas responden didominasi oleh kelompok usia muda, yakni pada rentang usia 18–21 tahun [10]. Dominasi kelompok usia ini sejalan dengan target pasar utama penyedia jasa penyewaan PlayStation, di mana generasi muda (Generasi Z) merupakan kelompok digital native yang memiliki tingkat literasi teknologi tinggi dan sangat terbiasa dengan antarmuka aplikasi maupun situs web.

Instrumen pengukuran dalam penelitian ini diadopsi dari dimensi *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan menggunakan skala Likert 1 hingga 7. Skala ini dirancang untuk mengukur secara presisi variabel Desain Visual dan Kemudahan Navigasi terhadap Minat *Booking* pengguna [11]. Berdasarkan rekapitulasi data mentah, diperoleh skor rata-rata keseluruhan responden sebesar 5,94 dari skala maksimal 7,00. Skor yang mendekati angka 6 ini mengindikasikan bahwa persepsi pengguna berada pada kategori "Baik" hingga "Sangat Baik". Hal ini secara umum menunjukkan bahwa *landing page* yang diuji telah berhasil menyajikan impresi awal yang positif, tata letak yang rapi, dan sistem interaksi yang mudah dipahami oleh pengguna.

C. Hasil Pengujian Validitas Instrumen

Uji validitas merupakan tahapan krusial untuk memastikan bahwa setiap item pernyataan dalam kuesioner benar-benar mampu mengukur indikator penelitian yang dituju tanpa adanya

bias makna. Pengujian ini menggunakan metode korelasi Pearson Product Moment terhadap 16 item pertanyaan (Q1 sampai Q16). Kriteria pengambilan keputusan sebuah item dinyatakan valid adalah apabila nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$ dan nilai koefisien korelasi (r -hitung) lebih besar dari r -tabel. Dengan jumlah responden (N) sebanyak 58 dan tingkat signifikansi 5%, maka diperoleh degree of freedom ($df = N-2 = 56$) sehingga nilai r -tabel acuan adalah sebesar 0,258. Hasil komputasi pengujian validitas untuk masing-masing item disajikan secara rinci pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen ($N = 58$, r -tabel = 0,258)

No.	Item Pertanyaan	Nilai r -hitung	Nilai p -value	Keterangan
1.	Q ₁	0,8408	0,000	Valid
2.	Q ₂	0,8380	0,000	Valid
3.	Q ₃	0,8752	0,000	Valid
4.	Q ₄	0,7865	0,000	Valid
5.	Q ₅	0,8446	0,000	Valid
6.	Q ₆	0,7985	0,000	Valid
7.	Q ₇	0,6997	0,000	Valid
8.	Q ₈	0,8623	0,000	Valid
9.	Q ₉	0,7741	0,000	Valid
10.	Q ₁₀	0,8653	0,000	Valid
11.	Q ₁₁	0,8365	0,000	Valid
12.	Q ₁₂	0,7965	0,000	Valid
13.	Q ₁₃	0,8295	0,000	Valid
14.	Q ₁₄	0,8663	0,000	Valid
15.	Q ₁₅	0,7965	0,000	Valid
16.	Q ₁₆	0,8888	0,000	Valid

Berdasarkan Tabel 1, seluruh item pertanyaan dari Q1 hingga Q16 terbukti memiliki nilai r -hitung yang jauh berada di atas r -tabel (0,258). Rentang korelasi berada pada angka 0,6997 hingga 0,8888, yang secara statistik masuk dalam kategori korelasi kuat hingga sangat kuat. Selain itu, nilai p -value sebesar 0,000 ($p < 0,05$) mempertegas tingkat signifikansi dari data tersebut. Bila ditelaah lebih lanjut, item Q16 (Konsep) mencatat korelasi tertinggi ($r = 0,8888$), yang berarti kesesuaian konsep *landing page* dengan ekspektasi gamers sangat merepresentasikan penilaian mereka secara keseluruhan. Sementara itu, item Q7 (Kemudahan Penggunaan) mencatat nilai paling rendah ($r = 0,6997$), namun masih tergolong sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan instrumen telah mengukur variabel penelitian dengan tepat dan layak digunakan.

D. Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengevaluasi tingkat konsistensi, kestabilan, dan keandalan alat ukur ketika diujikan kepada kelompok sampel. Sebuah kuesioner dikatakan andal jika responden memiliki pemahaman yang sama terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, sehingga jawaban yang diberikan tidak bersifat acak. Pengujian ini menggunakan teknik Cronbach's Alpha (α). Menurut kaidah statistik yang berlaku umum, instrumen dinilai reliabel apabila koefisien (α) melampaui ambang batas 0,600. Ringkasan koefisien pengujian reliabilitas dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Parameter Statistik					Batas Kritis	Kesimpulan
Jumlah Pertanyaan Items)	Item (N of Items)	Jumlah Sampel (N of Cases)	Valid	Koefisien Cronbach's Alpha		
16		58		0,9686	0,600	Sangat Reliabel

Hasil kalkulasi komputasi pada Tabel 2 memperlihatkan nilai koefisien Cronbach's Alpha yang sangat fantastis, yakni sebesar 0,9686. Angka tersebut tidak hanya melewati batas moderat 0,600, tetapi juga melampaui batas superior 0,900. Merujuk pada kriteria klasifikasi riset kuantitatif, nilai (α) > 0,90 mengindikasikan tingkat reliabilitas internal yang "Sangat Tinggi" atau Excellent. Hal ini membuktikan bahwa bahasa, istilah, dan skala yang digunakan dalam kuesioner tidak menimbulkan kebingungan ganda (ambiguitas) bagi responden.

E. Pembahasan dan Implikasi

Kualitas data penelitian yang kokoh sangat bergantung pada tingkat validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan. Keberhasilan pemenuhan aspek validitas dan reliabilitas pada keseluruhan item membuktikan bahwa indikator dari *User Experience Questionnaire* (UEQ) mampu memetakan persepsi pengguna secara presisi pada layanan reservasi *online* [11]. Konsistensi data yang mencapai skor *Alpha* 0,9686 ini meminimalkan bias pengukuran, sehingga variasi skor jawaban murni merepresentasikan persepsi responden terkait desain visual dan sistem navigasi web.

Dari segi teoritis, instrumen penelitian yang telah terbukti valid dan reliabel ini mengonfirmasi bahwa perancangan antarmuka berorientasi pengguna merupakan faktor esensial dalam layanan digital [4]. Responden dalam penelitian ini menunjukkan kepedulian yang tinggi terhadap tata letak fitur dan kecepatan akses informasi. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa transformasi operasional dari sistem manual ke dalam sistem berbasis web dapat mengatasi kendala antrean, selama desain yang ditawarkan bersifat *user-friendly* [10], [12].

Penilaian positif dari 58 responden secara deskriptif membuktikan bahwa aspek estetika visual dan kemudahan eksplorasi menu (navigasi) pada *landing page* memberikan kontribusi yang positif dalam menarik minat pelanggan. Ketika pelanggan merasa nyaman dan mudah mencari jadwal kosong melalui *landing page*, minat dan niat mereka untuk menyelesaikan proses *booking* sewa *PlayStation* akan meningkat secara otomatis.

Bagi pihak pengelola Ruang PS maupun UMKM sejenis, temuan ini memberikan panduan praktis yang konkret. Mengingat persepsi visual memegang peranan penting di mata pelanggan usia muda, pengelola disarankan untuk terus merawat performa *website*. Pemilik usaha harus memastikan *landing page* senantiasa responsif ketika diakses melalui perangkat *smartphone*, memastikan tombol reservasi (*Call-to-Action*) mudah terlihat, serta menjaga kualitas informasi harga dan katalog *game* tetap *up-to-date*. Peningkatan berkelanjutan pada kualitas interaksi web ini diyakini akan menjadi strategi efektif untuk menekan tingkat *double booking* dan mendorong omzet penyewaan secara signifikan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini berhasil mengevaluasi pengalaman pengguna (*user experience*) pada *landing page* Ruang PS menggunakan instrumen yang diadaptasi dari *User Experience*

Questionnaire (UEQ). Berdasarkan data statistik deskriptif untuk 58 responden yang digunakan dalam penelitian ini, hasil pengujian validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan (Q1 hingga Q16) dinyatakan valid dengan rentang nilai r – *hitung* antara 0,6997 hingga 0,8888 yang berada di atas nilai r – *tabel* sebesar 0,258. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa kuesioner memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi atau *excellent* dengan perolehan koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,9686 yang melampaui batas kritis 0,600.

Melalui pengolahan data deskriptif, *landing page* Ruang PS memperoleh penilaian yang sangat positif dari pengguna dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 5,94 dari skala maksimal 7,00, yang termasuk ke dalam kategori baik. Secara simultan, variabel desain visual dan kemudahan navigasi terbukti berpengaruh signifikan terhadap minat *booking* pengguna dengan nilai koefisien determinasi sebesar 54,15 persen. Desain visual yang menarik dan sesuai karakteristik layanan mampu meningkatkan ketertarikan serta kepercayaan pengguna, sedangkan kemudahan navigasi membantu pengguna memperoleh informasi jadwal dengan lebih efektif. Penelitian ini memberikan rekomendasi praktis bagi pengelola Ruang PS untuk terus merawat performa situs web agar senantiasa responsif, menjaga tombol *Call-to-Action* tetap mudah terlihat, serta memperbarui informasi harga demi menekan risiko *double booking* dan mendukung transformasi digital UMKM secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yamin Nuryamin and Fitria Risyda, “PERANCANGAN APLIKASI KASIR PADA KEDAI KOPI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL,” *JURNAL SISTEM INFORMASI UNIVERSITAS SURYADARMA*, vol. 11, no. 1, Jun. 2014, doi: [10.35968/jsi.v11i1.1140](https://doi.org/10.35968/jsi.v11i1.1140).
- [2] Kevin Susanto, Bagus Mulyawan, and Meirista Wulandari, “PERANCANGAN SISTEM KASIR DAN PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO ADE,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 14, no. 1, Jan. 2026, doi: [10.24912/547ae380](https://doi.org/10.24912/547ae380).
- [3] N. Cahyono and S. Suprianto, “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Berbasis Web menggunakan Metode Waterfall pada InOutdoors Rental Sidoarjo,” *Journal of Internet and Software Engineering*, vol. 1, no. 1, p. 23, Jan. 2024, doi: [10.47134/pjise.v1i1.2247](https://doi.org/10.47134/pjise.v1i1.2247).
- [4] B. Ragil Pangestu and A. Voutama, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RENTAL MOBIL BERBASIS WEBSITE,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 3, pp. 2586–2592, May 2024, doi: [10.36040/jati.v8i3.9497](https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9497).
- [5] Y. M. Kristania, “Sistem Informasi Rental Mobil (Si Robi) Berbasis Web Pada Sewa Mobil Sahabat Purwokerto,” *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, vol. 8, no. 2, pp. 131–137, Dec. 2022, doi: [10.31294/ijse.v8i2.12989](https://doi.org/10.31294/ijse.v8i2.12989).
- [6] C. Sylvia, A. Angela, and F. Halim, “Evaluasi User Experience Platform Video Communication dengan User Experience Questionnaire (UEQ),” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 5, no. 4, p. 1412, Oct. 2021, doi: [10.30865/mib.v5i4.3263](https://doi.org/10.30865/mib.v5i4.3263).
- [7] A. C. Zarkasi, A. S. Wardani, and S. Sucipto, “ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART FRAMEWORK,” *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, vol. 6, no. 6, pp. 174–179, Oct. 2022, doi: [10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179](https://doi.org/10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179).

- [8] Y. Giyai, D. I. Inan, and L. Y. Baisa, "Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Berbasis Seluler Laporkitong Memanfaatkan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ)," *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, vol. 4, no. 3, pp. 736–744, May 2024, doi: [10.57152/malcom.v4i3.1292](https://doi.org/10.57152/malcom.v4i3.1292).
- [9] R. Ayunda Agustina and M. Azrino Gustalika, "Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Bulletin of Information Technology (BIT)*, vol. 3, no. 4, pp. 323–331, Dec. 2022, doi: [10.47065/bit.v3i4.401](https://doi.org/10.47065/bit.v3i4.401).
- [10] M. Muhammad, S. Sucipto, M. N. Muzaki, and S. Andriyanto, "Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web untuk Pengelolaan Kedisiplinan Santri di Pondok Pesantren," *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, vol. 3, no. 1, pp. 39–52, Dec. 2024, doi: [10.53624/jsitik.v3i1.529](https://doi.org/10.53624/jsitik.v3i1.529).
- [11] C. A. Ayu Binangkit, A. Voutama, and N. Heryana, "PEMANFAATAN UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE) DALAM PERENCANAAN SISTEM PENGELOLAAN SEWA ALAT MUSIK BERBASIS WEBSITE," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2, pp. 1429–1436, Sep. 2023, doi: [10.36040/jati.v7i2.6858](https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6858).
- [12] P. W. Anggara, I. N. Y. Anggara Wijaya, and N. L. P. N. S. Putri Astawa, "SISTEM INFORMASI RENTAL MOTOR BERBASIS WEB DI BALI SCOOTERS," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 8, no. 3, pp. 163–172, Oct. 2022, doi: [10.36002/jutik.v8i3.2070](https://doi.org/10.36002/jutik.v8i3.2070).