

Evaluasi Website UMKM Projo Anom 24 Jam Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

¹Muhammad Dzulhilmi, ²Ahmad Roffi Rizki Affandi, ³Muhammad Fajjar Fauzani, ⁴Komsia Amelia Sari, ⁵Muhammad Alwi Anwarudin, ⁶MOCH. Hendra Agus Setiyawan

¹²³⁴⁵⁶ Sistem Informasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: *¹muhammaddzulhilmi412@gmail.com, ²roffiefendi96@gmail.com,
³fajjarfauzani@gmail.com, ⁴komsiaamelia@gmail.com, ⁵alwi43289@gmail.com, ⁶hendrasyy02@gmail.com.

Penulis Korespondens : Komsia Amelia Sari

Abstrak—Perkembangan teknologi menuntut Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk beradaptasi, salah satunya dengan memiliki website untuk memperluas jangkauan pasar. UMKM Projo Anom 24 Jam telah menggunakan website sebagai media interaksi dan transaksi dengan pelanggan, namun belum pernah dilakukan evaluasi terkait pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna pada website UMKM Projo Anom 24 Jam menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Metode ini mengevaluasi berdasarkan enam skala utama yang mencakup aspek pragmatis dan hedonis. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan kepada responden yang pernah menggunakan website tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website memiliki nilai baik pada aspek pragmatis, namun masih memerlukan perbaikan pada aspek hedonis. Kesimpulannya, pengelola website perlu melakukan pembaruan antarmuka dan penambahan fitur interaktif agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

Kata Kunci— Evaluasi, Pengalaman pengguna, UEQ, UMKM, Website

Abstract— Technological developments require Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) to adapt, one of which is by having a website to expand market reach. UMKM Projo Anom 24 Jam has used a website as a medium of interaction and transaction with customers, but there has never been an evaluation regarding user experience. This study aims to measure the level of user experience on the UMKM Projo Anom 24 Jam website using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. This method evaluates based on six main scales covering pragmatic and hedonic aspects. Data was collected through questionnaires distributed to respondents who had used the website. The results showed that the website had good values in pragmatic aspects, but still required improvement in hedonic aspects. In conclusion, website managers need to update the interface and add interactive features so that the user experience becomes more optimal.

Keywords— Evaluation, MSME, UEQ, User experience, Website

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



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini berlangsung sangat pesat, di mana desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) menjadi salah satu elemen paling krusial dalam sebuah sistem digital [1]. Hampir seluruh platform digital mengandalkan UI sebagai gerbang utama interaksi dengan pengguna, sehingga desain yang buruk sering kali memicu rasa frustrasi dan

menghambat produktivitas. Evaluasi terhadap kenyamanan antarmuka pengguna terbukti memberikan dampak signifikan terhadap kepuasan pelanggan, sebagaimana yang diujikan pada aplikasi layanan pemesanan lokal [2]. Oleh karena itu, inovasi yang berkelanjutan pada desain UI menjadi syarat mutlak bagi setiap pelaku usaha agar mampu bertahan dan bersaing di era digital.

Selain tata letak antarmuka, penyajian visualisasi informasi yang terstruktur di dalam sebuah sistem juga menjadi elemen teoretis esensial yang tidak boleh diabaikan [3]. Pemanfaatan website dengan visualisasi yang baik kini telah meluas, tidak hanya pada perusahaan besar tetapi juga mulai diadaptasi secara masif oleh sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). UMKM Projo Anom 24 Jam merupakan salah satu unit usaha lokal yang telah mengimplementasikan website sebagai ujung tombak untuk operasional dan transaksi pelanggan. Melalui website tersebut, UMKM ini dapat menjangkau konsumen tanpa batasan ruang dan waktu sehingga potensi peningkatan transaksi menjadi jauh lebih besar.

Isu utama yang menjadi permasalahan saat ini adalah bahwa sejak website tersebut diluncurkan, tingkat kenyamanan penggunaannya belum pernah dievaluasi secara empiris. Desain antarmuka yang membingungkan atau navigasi yang lambat berisiko membuat konsumen merasa frustrasi, yang pada akhirnya dapat menurunkan angka transaksi harian. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah evaluasi komprehensif menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur kenyamanan pengguna secara presisi. Metode ini memiliki keunggulan utama pada kemampuannya untuk mengukur kualitas pragmatis seperti efisiensi maupun kualitas hedonis seperti stimulasi secara bersamaan.

Menyajikan keadaan seni (*state of the art*), ulasan terhadap berbagai penelitian terdahulu membuktikan keandalan metode UEQ dan pentingnya evaluasi sebuah website. Anggreni dkk. telah membuktikan bahwa evaluasi antarmuka pada fitur layanan daring menggunakan UEQ mampu menjadi dasar perancangan ulang sistem yang sangat sukses [4]. Hal serupa dibuktikan oleh Rafif dkk. yang secara akurat menggunakan metode UEQ untuk mengevaluasi kualitas platform pembelajaran digital [5]. Penerapan sistem berbasis web juga terbukti sangat vital bagi operasional, seperti rancangan basis data pelayanan harga pasar yang diusulkan oleh Sucipto [6].

Inovasi pelayanan berbasis website terus meluas, termasuk pada pengembangan sistem informasi rekam medis elektronik yang diteliti secara detail oleh Akbar dkk. [7]. Penelitian relevan lainnya juga menyoroti fungsionalitas sistem informasi, seperti layanan antrian klinik berbasis web yang secara efektif mempercepat proses birokrasi [8]. Evaluasi berkesinambungan juga dilakukan oleh Putra dkk. untuk mengukur dan memastikan kualitas sistem informasi eksekutif tetap berjalan optimal bagi penggunaannya [9]. Terakhir, Ardiansyah dkk. telah menunjukkan bahwa perancangan profil instansi berbasis website sangat penting untuk meningkatkan kualitas pelayanan terpadu [10].

Dari kesepuluh literatur yang telah diuraikan di atas, terlihat adanya sebuah celah penelitian (*gap analysis*) yang sangat jelas. Seluruh karya terdahulu lebih banyak berfokus pada instansi pemerintah, platform edukasi komersial, layanan medis, maupun korporasi berskala besar. Belum ada satupun penelitian yang berfokus menerapkan metode UEQ pada website operasional berskala UMKM lokal yang beroperasi dua puluh empat jam penuh. Kesenjangan inilah yang menjadi alasan kuat mengapa topik ini sangat penting dan relevan untuk diteliti demi memberikan kebaruan (*novelty*) pada ranah digitalisasi UMKM.

Tujuan secara umum dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna pada website UMKM Projo Anom 24 Jam secara menyeluruh. Secara spesifik,

penelitian ini bertujuan untuk memetakan kekuatan dan kelemahan tata letak antarmuka berdasarkan enam skala pengukuran UEQ. Hipotesis awal dari penelitian ini adalah bahwa website UMKM Projo Anom telah berfungsi dengan efisien secara pragmatis, namun masih memiliki kelemahan signifikan pada aspek hedonis. Hasil akhir dari evaluasi komprehensif ini nantinya akan dirumuskan menjadi rekomendasi perbaikan antarmuka yang dapat diadopsi langsung oleh pihak pengelola.

II. METODE

Materi utama yang diteliti dalam eksperimen ini adalah desain antarmuka pengguna (*User Interface*) pada website UMKM Projo Anom 24 Jam. Subyek penelitian melibatkan 50 responden aktif yang menyumbangkan persepsi empiris mereka secara sukarela. Alat pengumpul data utama yang diaplikasikan adalah kuesioner digital berbasis *Google Form*, sedangkan alat analisis kuantitatifnya memanfaatkan *UEQ Data Analysis Tool* yang beroperasi pada platform Microsoft Excel [4]. Rancangan percobaan yang diterapkan bertumpu pada desain kuantitatif deskriptif non-eksperimental. Teknik pengambilan sampel menggunakan pendekatan *purposive sampling* dengan menetapkan kriteria inklusi utama berupa individu yang telah memiliki riwayat interaksi atau kunjungan pada website UMKM Projo Anom 24 Jam sebelum pengisian instrumen dilakukan. Variabel yang diukur terdiri dari enam skala pengalaman pengguna (*User Experience*) standar UEQ, yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspiciuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*). Teknik pengambilan data lapangan diselenggarakan melalui metode survei tertutup, di mana setiap variabel dievaluasi lewat kombinasi 26 pasang kata sifat diferensial semantik [4]. Prosedur penelitian lengkap serta visualisasi tahapan dari desain eksperimen secara berurutan ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Evaluasi UEQ

Berdasarkan urutan alur pada Gambar 1, setiap pilar tahapan memiliki detail aktivitas yang terukur untuk memungkinkan reproduksi karya di masa depan oleh peneliti independen [5]. Aktivitas pada masing-masing tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut [3]:

1. Identifikasi Masalah & Studi Literatur: Langkah awal yang dilakukan dengan mengobservasi langsung kendala interaksi visual dan operasional pada website transaksi UMKM Projo Anom 24 Jam, lalu dilanjutkan dengan melakukan kajian pustaka terhadap 10 referensi jurnal terdahulu untuk mencari landasan teori UEQ [3].
2. Penentuan Subyek & Penyusunan Kuesioner: Tahap menetapkan target sampel minimal yaitu 50 responden pengguna website dan menyusun 26 butir instrumen dwi-kutub (*semantic differential*) standar resmi UEQ.
3. Pengumpulan Data: Tahap menyebarkan kuesioner daring memanfaatkan media *Google Form* secara tertutup guna merekam langsung pengalaman operasional riil (*user experience*) dari para pelanggan.
4. Transformasi & Analisis Data: Data mentah berskala 1–7 dari responden dikonversikan menjadi bobot kuantitatif berskala bipolar (-3 s.d +3) memakai bantuan *UEQ Data Analysis Tool*. Model statistik deskriptif juga diaplikasikan untuk menguji kelayakan instrumen lewat uji validitas korelasi Pearson ($r_{hitung} > r_{tabel}$) serta uji reliabilitas internal menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan batas ambang $> 0,60$.
5. Penarikan Kesimpulan & Rekomendasi: Tahap akhir mengekstrak hasil skor rata-rata (*mean*) per skala, membandingkannya dengan tabel *benchmark* global UEQ untuk melihat letak kekuatan fungsional dan kelemahan visual, serta menyusun rekomendasi saran perbaikan tata letak bagi pengelola UMKM [3].

A. Rumus Matematika

Analisis deskriptif kuantitatif pada pengujian UEQ mengharuskan pengolahan data mentah dari pilihan responden diubah menjadi bobot nilai sentimen [4]. Model statistik utama yang diterapkan untuk mengukur nilai tengah dari agregat data transformasi tersebut adalah rumus perhitungan nilai rata-rata (*mean*) skala, seperti yang ditunjukkan pada persamaan (1):

$$\text{Mean} = \Sigma x / n \quad (1)$$

Keterangan dari persamaan (1) di atas adalah Mean sebagai representasi dari nilai rata-rata dimensi skala yang diukur, Σx menyatakan jumlah total dari akumulasi bobot nilai transformasi seluruh responden, dan n bertindak sebagai konstanta jumlah sampel responden yang digunakan dalam penelitian ($n = 50$).

B. Tabel

Variabel kata dwi-kutub yang digunakan di dalam instrumen pengumpulan data primer harus dirinci secara transparan [4]. Cara membaca skala penilaian dengan rentang angka 1 hingga 7 di dalam kuesioner ini diatur sebagai berikut: pilihan angka 1 merepresentasikan kondisi sangat setuju dengan kata sifat di sebelah KIRI, angka 2 berarti setuju dengan kata di sisi KIRI, angka 3 berarti agak setuju dengan kata di sisi KIRI, angka 4 menempati posisi netral atau ragu-ragu, angka 5 bermakna agak setuju dengan kata di sisi KANAN, angka 6 berarti setuju dengan kata di sisi KANAN, dan pilihan angka 7 merepresentasikan kondisi sangat setuju dengan kata sifat di sisi KANAN. Struktur pengelompokan format instrumen dwi-kutub tersebut ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Kuisioner UEQ (User Experience Questionnaire)

Sisi Kiri (Negatif/Positif)	Skala Penilaian	Sisi Kanan (Positif/Negatif)
Membbingungkan	1 2 3 4 5 6 7	Mudah dipahami
Tidak menarik	1 2 3 4 5 6 7	Menarik
Rumit	1 2 3 4 5 6 7	Sederhana
Lambat	1 2 3 4 5 6 7	Cepat
Konservatif	1 2 3 4 5 6 7	Inovatif

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner daring yang telah diselenggarakan, diperoleh data lengkap dari 50 responden yang memenuhi kriteria pengujian [7]. Visualisasi karakteristik demografi responden kuesioner yang menggambarkan komposisi sampel disajikan secara terperinci pada Gambar 2 [7].



Gambar 2. Karakteristik dan Demografi Kuisioner

Berdasarkan sebaran data pada Gambar 2, dapat diketahui secara detail bahwa subyek penelitian terbagi secara seimbang antara laki-laki (50%) dan perempuan (50%). Komposisi usia didominasi secara mutlak oleh generasi Z pada rentang 18–24 tahun sebesar 72%, diikuti kelompok usia 25–35 tahun sebesar 16%, dan kelompok usia di bawah 18 tahun sebesar 12%. Sejalan dengan profil usia tersebut, status pekerjaan responden mayoritas berstatus sebagai pelajar atau mahasiswa (68%), wiraswasta (20%), and wirausaha (12%). Hasil observasi pengamatan juga menegaskan aspek validitas data di mana 90% responden menyatakan telah memiliki pengalaman mengunjungi website sebelum pengisian instrumen dilakukan. Selanjutnya, bukti fisik dari halaman utama sistem digital yang dievaluasi oleh pengguna disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Utama Sistem Digital

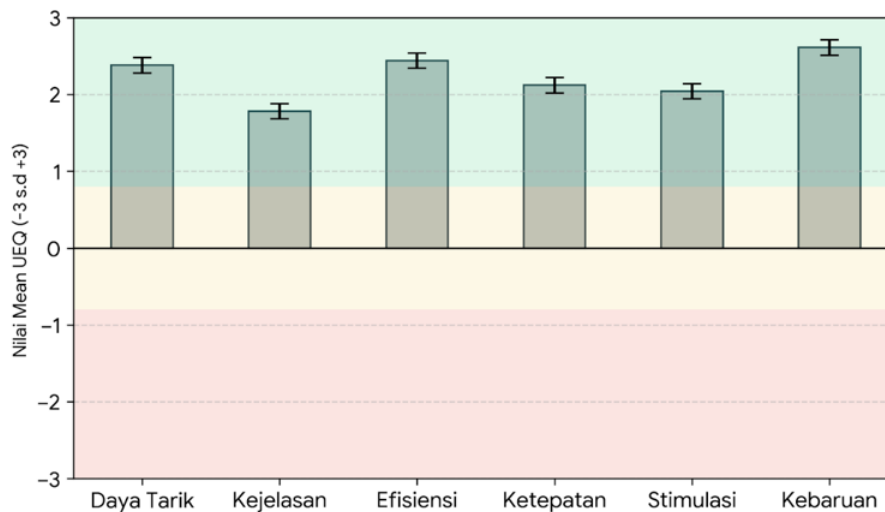
Penilaian visual pada Gambar 3 menjadi stimuli utama pembentukan kesan pengguna [8]. Data kuesioner berupa skala 1–7 diproduksi melalui tahapan transformasi nilai menjadi bobot kuantitatif dengan rentang -3 (sangat negatif) hingga +3 (sangat positif) [8]. Pengujian validitas Pearson pada 26 item pernyataan menghasilkan nilai r hitung $> 0,195$ (r tabel), sehingga semua butir instrumen dinyatakan valid [248]. Uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* menembus angka 0,742 ($> 0,60$), yang membuktikan instrumen memiliki konsistensi tinggi. Hasil pengolahan nilai rata-rata (*mean*) untuk setiap skala pengalaman pengguna dirangkum secara logis pada Tabel 2 [8].

Skala UEQ	Mean	Kategori Evaluasi
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	2.61	Sangat Positif (<i>Positive</i>)
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	2.43	Sangat Positif (<i>Positive</i>)
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	2.38	Sangat Positif (<i>Positive</i>)
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	2.11	Sangat Positif (<i>Positive</i>)
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	2.04	Sangat Positif (<i>Positive</i>)
Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>)	1.78	Sangat Positif (<i>Positive</i>)

Tabel 2. Hasil Pengolahan Nilai Rata-Rata

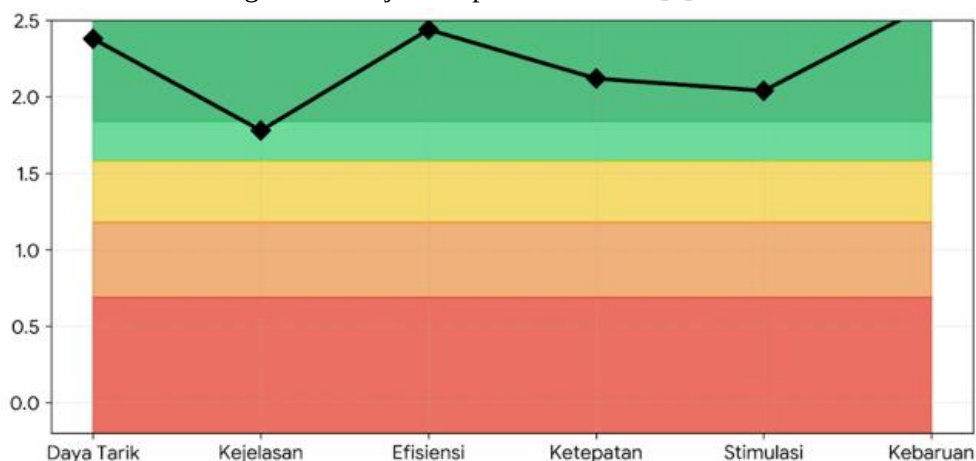
Merujuk pada paparan Tabel 2, semua parameter pengujian mencetak skor $> 0,8$, yang merepresentasikan rentang evaluasi sangat positif secara mutlak [9]. Skala Kebaruan memimpin dengan nilai tertinggi (2,61), disusul Efisiensi (2,43) and Daya Tarik (2,38). Hasil kuantitatif ini secara nyata mematahkan hipotesis awal penelitian yang menduga bahwa website komersial berskala kecil akan tertinggal pada aspek daya tarik emosional (hedonis) seperti stimulasi dan kebaruan [9]. Fakta empiris ini membuktikan antarmuka website Projo Anom tidak hanya andal secara fungsional (pragmatis), tetapi juga impresif secara estetika visual [9]. Pengukuran berlanjut dengan menyandingkan posisi skor rata-rata responden terhadap pangkalan data

benchmark global UEQ yang mencakup ratusan produk digital, seperti yang divisualisasikan pada Gambar 4 [8].



Gambar 4. Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata Enam Skala UEQ

Berdasarkan visualisasi data tingkat makro tersebut, pengujian dilanjutkan dengan memetakan nilai komparasi performa sistem. Grafik hasil perbandingan skor rata-rata terhadap indikator batas *benchmark* global ditunjukkan pada Gambar 5 [8].



Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil Skor Terhadap Benchmark UEQ

Berdasarkan analisis komparatif pada Gambar 5, seluruh skala evaluasi dari website UMKM Projo Anom 24 Jam menempati zona tertinggi dengan predikat **Excellent** [9]. Temuan ilmiah ini menunjukkan bahwa performa desain UI/UX objek penelitian berada di dalam kelompok 10% produk digital terbaik di dunia yang ada pada pangkalan data pembandingan [9].

Apabila dikomparasikan dengan temuan penelitian terdahulu yang relevan, hasil ini memperlihatkan kebaruan (*novelty*) yang sangat kontras [9]. Studi evaluasi yang dikerjakan oleh Irene dan Evi (2025) terhadap platform *software enterprise* OpenProject menunjukkan ketimpangan visual, di mana skala daya tariknya terlempar ke kategori *below average* akibat struktur tata letak yang terlalu kaku dan kurang menarik perhatian [3]. Sebaliknya, sistem informasi dagang Projo Anom 24 Jam berhasil mendobrak kelemahan laporan terdahulu tersebut dengan menyajikan keseimbangan prima antara nilai guna fungsional dan keindahan

visual pada level tertinggi (*Excellent*) [9]. Implikasi praktis dari temuan ini menempatkan desain UI/UX Projo Anom sebagai kerangka percontohan yang ideal bagi pelaku UMKM lain yang ingin melakukan transisi digitalisasi pelayanan.

Meskipun menyajikan hasil evaluasi yang komprehensif, batasan pada penelitian saat ini terletak pada persebaran demografi sampel yang sangat didominasi oleh kelompok usia muda generasi Z. Masalah baru yang belum terpecahkan untuk penelitian di masa depan adalah mengeksplorasi bagaimana tingkat efisiensi, akurasi, dan kenyamanan interaksi dari pengguna lanjut usia (*elderly*) atau kelompok dengan literasi digital rendah terhadap sistem antarmuka yang sama [7].

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan eksperimen yang mengacu pada judul dan tujuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengujian pengalaman pengguna pada website UMKM Projo Anom 24 Jam menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) telah berhasil menjawab kualitas interaksi sistem secara komprehensif. Seluruh dimensi evaluasi antarmuka yang diuji meraih predikat *Excellent* dalam pangkalan data *benchmark* global, yang membuktikan secara nyata bahwa perancangan tata letak, kegunaan praktis, hingga aspek kebaruan estetika visual pada sistem tersebut sudah memenuhi ekspektasi pengguna secara optimal. Hasil pengujian empiris ini memberikan kontribusi teoretis yang penting pada bidang sains komputer secara umum, khususnya dalam domain Interaksi Manusia-Komputer (*Human-Computer Interaction*). Penelitian ini memberikan bukti ilmiah baru bahwa platform niaga digital (*e-commerce*) berskala akar rumput atau usaha mikro lokal sanggup mengadopsi standar rancangan antarmuka kelas dunia yang seimbang antara nilai fungsionalitas pragmatis dan stimulasi emosional hedonis. Rekomendasi praktis yang dapat disarankan bagi pengelola website adalah mempertahankan konsistensi performa kecepatan akses serta kejelasan arsitektur informasi fitur belanja yang ada saat ini, sembari bersiap melakukan ekspansi penelitian di masa depan untuk menguji tingkat efisiensi operasional sistem pada kelompok demografi pengguna dengan tingkat literasi digital yang lebih rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Nugraheny, "Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta," *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Kedirgantaraan (SENATIK)*, vol. 2, pp. 184–187, Nov. 2016. <https://doi.org/10.28989/senatik.v2i0.77>.
- [2] A. Prayoga, C. W. Kusuma, M. Christy, dan R. Andika, "Analisis User Experience Jogjakarta Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *TEKNIMEDIA*, vol. 4, no. 1, pp. 53–60, Jun. 2023. <https://doi.org/10.46764/teknimedia.v4i1.98>.
- [3] H. Stiawan, M. N. Muzzaki, Sucipto, A. S. Wardani, R. Firliana, M. I. Khalid, A. W. M. Gamas, dan S. A. Busro, "Model Visualisasi Informasi Dashboard Pada Pemetaan Tanaman Obat dan Langka Kabupaten Kediri Menggunakan Microsoft Power BI," *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains)*, vol. 4, no. 4, pp. 366–371, Nov. 2022. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i4.2056>.

- [4] N. P. D. Anggreni, I. N. T. A. Putra, dan I. K. R. Janardana, "Evaluasi dan Perancangan Ulang Antarmuka Pengguna pada Fitur Live Shopee Experience Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, vol. 13, no. 2, pp. 1231–1240, Apr. 2025, <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6427>.
- [5] D. D. Rafif, N. R. Oktadini, P. E. Sevtiyuni, A. Meiriza, dan P. Putra, "Analisis User Experience Pada Website Dicoding Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Indonesian Journal of Computer Science*, vol. 12, no. 5, pp. 3103–3113, Okt. 2023. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i5.3456>.
- [6] Sucipto, "Perancangan Active Database System pada Sistem Informasi Pelayanan Harga Pasar," *Jurnal INTENSIF*, vol. 1, no. 1, pp. 35–43, Feb. 2017. <https://doi.org/10.29407/intensif.v1i1.562>.
- [7] M. F. Akbar, Sucipto, dan D. Harini, "Rancang Bangun Sistem Informasi Rekam Medis Elektronik Berbasis Website dengan Metode Waterfall," *JISTIC (Journal of Information Technology, Information System and Communications)*, vol. 4, no. 1, pp. 75–85, 2026. <https://doi.org/10.21067/jistic.v4i1.14213>.
- [8] R. Wardana, Sucipto, dan R. Firliana, "Sistem Layanan Antrian Klinik Kesehatan Berbasis Web dan Whatsapp Menggunakan Metode FIFO," *Multitek Indonesia: Jurnal Ilmiah*, vol. 16, no. 2, pp. 22–36, Des. 2022. <https://doi.org/10.24269/mtkind.v16i2.5728>.
- [9] I. N. T. A. Putra, K. S. Kartini, P. W. Aditama, dan S. P. Tahalea, "Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *International Journal of Natural Science and Engineering*, vol. 5, no. 1, pp. 25–29, Apr. 2021, <https://doi.org/10.32493/jtsi.v7i3.40758>.
- [10] F. Ardiansyah, A. S. Wardani, dan Sucipto, "Rancang Bangun Company Profile Pusat Pelayanan Terpadu Perlindungan Perempuan dan Anak Berbasis Website," *JSITIK (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer)*, vol. 1, no. 2, pp. 124–136, Jun. 2023, <https://doi.org/10.53624/jsitik.v1i2.176>.