

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**IMPLEMENTASI *USER EXPERIENCE* TERHADAP GAYA
INTERAKSI *DIRECT MANIPULATION* PADA *WEBSITE*****TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Informatika



Oleh:

MUHAMAD REZKI
11551100436



FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2019



LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN IMPLEMENTASI *USER EXPERIENCE* TERHADAP GAYA INTERAKSI *DIRECT MANIPULATION* PADA *WEBSITE*

TUGAS AKHIR

Oleh:

MUHAMAD REZKI
11551100436

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 23 Desember 2019

Pembimbing I,

Reski Mai Candra, S.T., M.Sc.
NIP. 19860505 201503 1 006

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

IMPLEMENTASI *USER EXPERIENCE* TERHADAP GAYA INTERAKSI *DIRECT MANIPULATION* PADA *WEBSITE*

TUGAS AKHIR

Oleh:

MUHAMAD REZKI
11551100436

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 23 Desember 2019

Pekanbaru, 23 Desember 2019

Mengesahkan

Ketua Jurusan,

Dr. Elin Haerani, S.T., M.Kom.
NIP. 19810523 200710 2 003

 Dekan,
Dr. Ahmad Darmawi, M.Ag.
NIP. 19660604 199203 1 004

DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. Elin Haerani, S.T., M.Kom.
Sekretaris : Reski Mai Candra, S.T., M.Sc.
Penguji I : Muhammad Fikry, S.T., M.Sc.
Penguji II : Pizaini, S.T., M.Kom.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan dengan izin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman, dan tanggal pinjam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 23 Desember 2019
Yang membuat pernyataan,

MUHAMAD REZKI
11551100436

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSEMBAHAN



Alhamdulillahiroobbil'aalamiin...

Sembah sujud dan syukur kepada Allah . Taburan cinta dan kasih sayang Mu telah memberikan ku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas rahmat dan karunia yang telah Engkau berikan, Alhamdulillah Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada rasul kita Muhammad ﷺ.

Kupersembahkan karya ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Mamak dan Abah Tercinta

Kepada mamak dan abah tercinta. Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga. Kupersembahkan kepada Mamak (Elly Desra) dan Abah (Agustianto) yang telah memberikan doa dan kasih sayang dari lahir hingga dewasa.

Semoga hasil karya ini menjadi salah satu kebahagiaan yang bisa kuberikan.

Terima kasih, Mak... Terima Kasih, Bah...

Abang dan Orang Terdekatku

Sebagai tanda terima kasih. Kupersembahkan karya ini untuk Bang Saleh dan semua keluarga terdekatku. Terima kasih telah memberikan doa, motivasi dan semangat sehingga terselesaikan Tugas Akhir ini. Semoga ini menjadi hal terbaik yang bisa kuberikan. Terima kasih...

Teman-teman

Buat teman-temanku yang telah menemani perjuanganku dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima kasih ku ucapkan untuk teman-teman seperjuangan. Sekali lagi Terima kasih teman-temanku...

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Sebagai tanda terima kasih. Saya ucapkan terima kasih banyak kepada Bapak Reski Mai Candra, S.T., M.Sc yang telah memberikan arahan dan bimbingan. Terima kasih bapak atas semua ilmu, arahan, nasehat dan candaan yang telah bapak berikan. Semoga Allah selalu melindungi langkah bapak dimanapun bapak berada....



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

IMPLEMENTASI *USER EXPERIENCE* TERHADAP GAYA INTERAKSI *DIRECT MANIPULATION* PADA *WEBSITE*

MUHAMAD REZKI
11551100436

Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Usability Heuristics adalah prinsip umum yang biasa digunakan untuk menilai seberapa mudah tampilan *interface* dapat digunakan oleh pengguna. Salah satu prinsip umum yang terdapat di dalam *Usability Heuristics* tersebut menjelaskan bagaimana sistem dapat membuat pengguna merasa nyaman dengan cara memberikan kebebasan kepada pengguna untuk dapat memilih dan melakukan pekerjaan sesuai dengan kebutuhan mereka yang disebut dengan *user control and freedom*. *Website* sebagai sebuah sistem, belum dapat memberikan kebebasan kepada pengguna untuk berinteraksi di dalamnya. Gaya interaksi *direct manipulation* menjelaskan bagaimana sistem dapat memberikan *tools* yang berfungsi untuk merubah tampilan *interface* sehingga sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan, sifat dan karakteristik pengguna. Penelitian ini menerapkan *user experience* terhadap gaya interaksi *direct manipulation* pada *website*. *Website* dengan gaya interaksi *direct manipulation* yang telah dibangun berhasil diuji pada 25 orang responden dengan menggunakan metode pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pengujian UEQ mendapatkan nilai sangat baik pada aspek simulasi dan kebaruan. Sedangkan aspek daya tarik, kejelasan dan efisiensi dinilai sudah baik dan pada aspek ketepatan mendapat nilai di atas rata-rata.

Kata Kunci : *Website, Usability Heuristics, Direct Manipulation, User Experience, User Experience Questionnaire*

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

THE IMPLEMENTATION OF USER EXPERIENCE TOWARDS DIRECT MANIPULATION INTERACTION STYLES ON WEBSITE

MUHAMAD REZKI
11551100436

*Informatics Engineering
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau*

ABSTRACT

Usability Heuristic are general principles which commonly used to assess how easily the interface can be used. One of the general principles in Usability Heuristics explains how the system can make users feel comfortable by giving users the freedom to be able to choose and to do the tasks according to their needs called user control and freedom. As a system, website has not been able to give freedom to users to interact in it. The direct manipulation interaction style explains how the system can provide the tools that function to change the interface appearance so the system can be adjusted to the user needs, the characteristics and the user character. This study applies user experience towards direct manipulation interaction styles on websites. A Website with direct manipulation interaction style that has been built successfully get tested on 25 respondents using the User Experience Questionnaire (UEQ) testing method. UEQ testing method evaluates the stimulation and the novelty aspects very well. While the aspects of attractiveness, clarity and efficiency are considered good. And the accuracy aspect gets above the average scores.

Keywords : *Website, Usability Heuristics, Direct Manipulation, User Experience, User Experience Questionnaire*

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**Implementasi User Experience terhadap Gaya Interaksi Direct manipulation pada Website**”.
Shalawat beriring salam penulis haturkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliah menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Selama menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak pengetahuan, bimbingan, arahan, dukungan serta doa dari berbagai pihak yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya baik materil maupun moril. Sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Akhmad Mujahidin, S.Ag., M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Ahmad Darmawi., M.Ag selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Dr. Elin Haerani, ST., M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Reski Mai Candra, ST, M.Sc selaku pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu penulis dan memberikan bimbingan, arahan, nasihat, serta waktu sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Muhammad Fikry, ST., M.Sc selaku dosen penguji I yang telah banyak membantu serta memberi saran dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Pizaini, ST, M.Kom selaku dosen penguji II yang telah banyak membantu serta memberi saran dalam penyempurnaan Tugas Akhir.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Teknik Informatika UIN Suska Riau yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.
8. Ibunda Elly Desra dan Ayahanda Agustianto yang selalu memberikan semangat, nasihat, dan senantiasa mendoakan penulis setiap waktu. Semoga Allah *subhanahu wa ta'ala* selalu memberikan kesehatan dan perlindungan dimanapun Ayahanda dan Ibunda berada.
9. Kakanda Saleh Al Absi yang selalu menasehati, memberi semangat dan mendoakan penulis.
10. Keluarga besar penulis yang telah menginspirasi, memberikan semangat, dan dukungan kepada penulis.
11. Teman-teman seperjuangan kelas C angkatan 2015 yang selalu berjuang bersama dan selalu saling mendukung. Terutama kepada Miftahul Khairat yang selalu memberikan semangat, saran, dan bantuan kepada penulis dalam segala keadaan.
12. Sahabat seperjuangan Andika, Anju Firman, Akmal, Fahrurrozi Harahap, Filzha Hidayat, Gandhi Alwiraponda, Mhd.Zamil, Rio Arnopalindo, Ridho Darmawan, Rahman Aditya, Wawan Kurniawan, Alya Sri Rezki, Suci Hidayati, Fitri Handayani, Puspita Sari dan Erizka Karmala Sari yang selalu memberi doa dan semangat kepada penulis.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungan baik moril maupun materil dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun pembaca umumnya. Penulis sadar masih banyak kekurangan oleh karena itu penulis berharap bisa mendapatkan masukan dari pembaca atas isi laporan ini. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih dan selamat membaca.

Pekanbaru, Desember 2019

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-3
1.3 Batasan Masalah.....	I-3
1.4 Tujuan Penelitian.....	I-4
1.5 Sistematika Penulisan.....	I-4
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 <i>Website</i>	II-1
2.2 <i>Layout</i>	II-1
2.3 <i>Usability Heuristics</i>	II-3
2.4 <i>User Experience (UX)</i>	II-3
2.5 Interaksi Manusia dan Komputer	II-5
2.6 <i>Direct manipulation</i>	II-8
2.7 <i>Design Thinking</i>	II-9
2.8 Penelitian Terkait	II-10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	III-1
3.1 <i>Emphatize</i>	III-1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.1.1	Observasi	III-2
3.1.2	Kuesioner.....	III-2
3.2	<i>Define</i>	III-2
3.3	<i>Ideate</i>	III-2
3.3.1	<i>Mind mapping</i>	III-2
3.4	<i>Prototype</i>	III-3
3.5	Implementasi dan Pengujian (<i>Test</i>).....	III-3
3.5.1	Implementasi	III-3
3.5.2	Pengujian (<i>Test</i>).....	III-3
3.6	Kesimpulan dan Saran.....	III-4
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN		IV-1
4.1	<i>Emphatize</i>	IV-1
4.1.1	Observasi	IV-1
4.1.2	Kuesioner.....	IV-2
4.2	<i>Define</i>	IV-2
4.3	<i>Ideate</i>	IV-2
4.3.1	<i>Mind mapping</i>	IV-3
4.4	<i>Prototype</i>	IV-5
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		V-1
5.1	Implementasi	V-1
5.1.1	Batasan Implementasi.....	V-1
5.1.2	Lingkungan Implementasi.....	V-1
5.1.3	Hasil Implementasi <i>Interface</i> Sistem	V-2
5.2	Pengujian (<i>Test</i>).....	V-18
5.2.1	Pengujian <i>Black Box</i>	V-19
5.2.2	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	V-20
5.2.3	Analisa dan Implementasi pada <i>Website</i> Kompas.....	V-23
BAB VI PENUTUP		VI-1
6.1	Kesimpulan.....	VI-1
6.2	Saran.....	VI-1
DAFTAR PUSTAKA		xvii



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A A-1
LAMPIRAN B B-1
LAMPIRAN C C-1
LAMPIRAN D D-1
LAMPIRAN E E-1



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Elemen-elemen <i>Layout</i> pada <i>Website</i>	II-2
2.2	Tahapan Metode <i>Design Thinking</i> (Plattner, 2010)	II-9
3.1	Metodologi Penelitian	III-1
4.1	<i>Mind mapping</i>	IV-3
4.2	Tampilan Halaman Utama	IV-5
4.3	Tampilan Halaman Kategori Berita	IV-6
4.4	Tampilan Halaman Isi Berita	IV-6
4.5	Tampilan <i>Contact Us</i>	IV-7
4.6	Tampilan Halaman <i>Login</i>	IV-7
4.7	Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	IV-8
4.8	Tampilan Halaman Data Berita.....	IV-8
4.9	Tampilan Halaman Tambah Berita	IV-9
4.10	Tampilan Halaman Kategori Berita	IV-9
4.11	Tampilan Halaman Tambah Kategori Berita	IV-10
4.12	Tampilan Halaman Video	IV-10
4.13	Tampilan Halaman Tambah Video	IV-11
4.14	Tampilan Halaman <i>User/Administrator</i>	IV-11
4.15	Tampilan Halaman Tambah <i>User/Administrator</i>	IV-12
4.16	Tampilan Halaman Konfigurasi <i>Website</i>	IV-12
5.1	Tampilan Halaman Utama <i>Website</i>	V-2
5.2	Tampilan Halaman Utama <i>Website</i>	V-3
5.3	Tampilan Halaman Utama <i>Website</i>	V-4
5.4	Tampilan Halaman Utama <i>Website</i>	V-5
5.5	Tampilan Fitur <i>Theme color</i>	V-6
5.6	Tampilan Fitur <i>Theme color</i>	V-6
5.7	Tampilan Fitur <i>Theme color</i>	V-7
5.8	Tampilan Halaman Isi Berita dan Fitur <i>Font Size</i>	V-8
5.9	Tampilan Halaman Isi Berita dan Fitur <i>Font Size</i>	V-9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

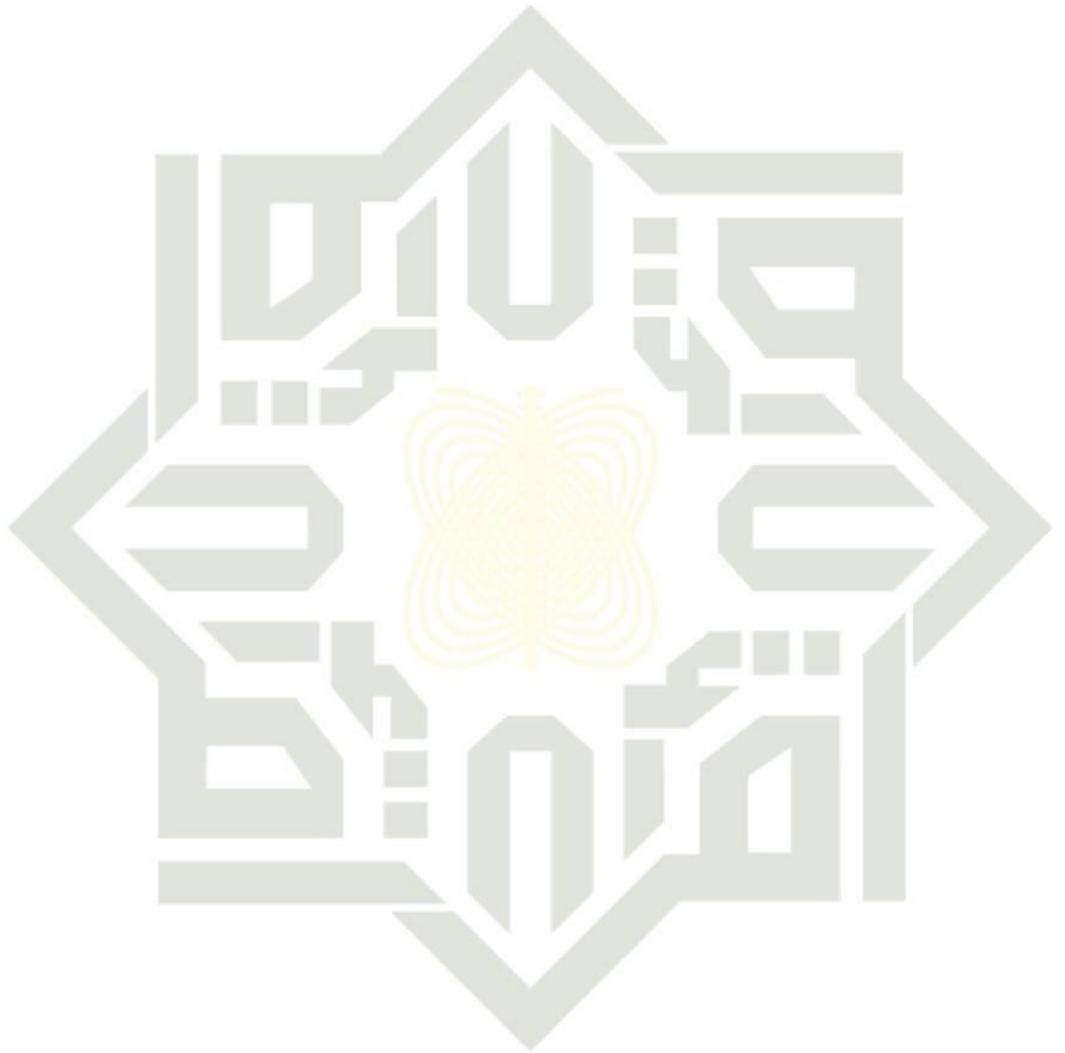
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.10	Tampilan Halaman Menu Olahraga.....	V-10
5.11	Tampilan Halaman Menu Teknologi	V-11
5.12	Tampilan Halaman Menu Umum.....	V-11
5.13	Tampilan Halaman Menu Contact Us.....	V-12
5.14	Tampilan Halaman <i>Login Admin</i>	V-13
5.15	Tampilan Halaman <i>Dashboard Admin</i>	V-13
5.16	Tampilan Halaman Data Berita.....	V-14
5.17	Tampilan Halaman Tambah Berita	V-14
5.18	Tampilan Halaman Kategori Berita	V-15
5.19	Tampilan Halaman Tambah Kategori Berita	V-15
5.20	Tampilan Halaman Data Video.....	V-16
5.21	Tampilan Halaman Tambah Video	V-16
5.22	Tampilan Halaman <i>User/Administrator</i>	V-17
5.23	Tampilan Halaman Tambah <i>User/Administrator</i>	V-17
5.24	Tampilan Halaman Konfigurasi Umum.....	V-18
5.25	Nilai Rata-rata Skala UEQ <i>Website</i>	V-21
5.26	Grafik rata-rata skala UEQ <i>Website</i>	V-22
5.27	Hasil Nilai Koefisien <i>alpha Cronbach</i>	V-22
5.28	Hasil <i>Benchmark Website</i>	V-23
5.29	Grafik Hasil <i>Benchmark Website</i>	V-23
5.30	Tampilan Halaman Utama <i>Website Kompas</i>	V-24
5.31	Tampilan Halaman Utama <i>Website Kompas</i>	V-25
5.32	Elemen <i>Layout Header</i> pada <i>Website Kompas</i>	V-26
5.33	Elemen <i>Layout Navigation</i> pada <i>Website Kompas</i>	V-26
5.34	Elemen <i>Layout Content</i> dan <i>Sidebar</i> pada <i>Website Kompas</i>	V-27
5.35	Elemen <i>Layout Footer</i> pada <i>Website Kompas</i>	V-28



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Terkait	II-11
2. Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	V-19



UIN SUSKA RIAU

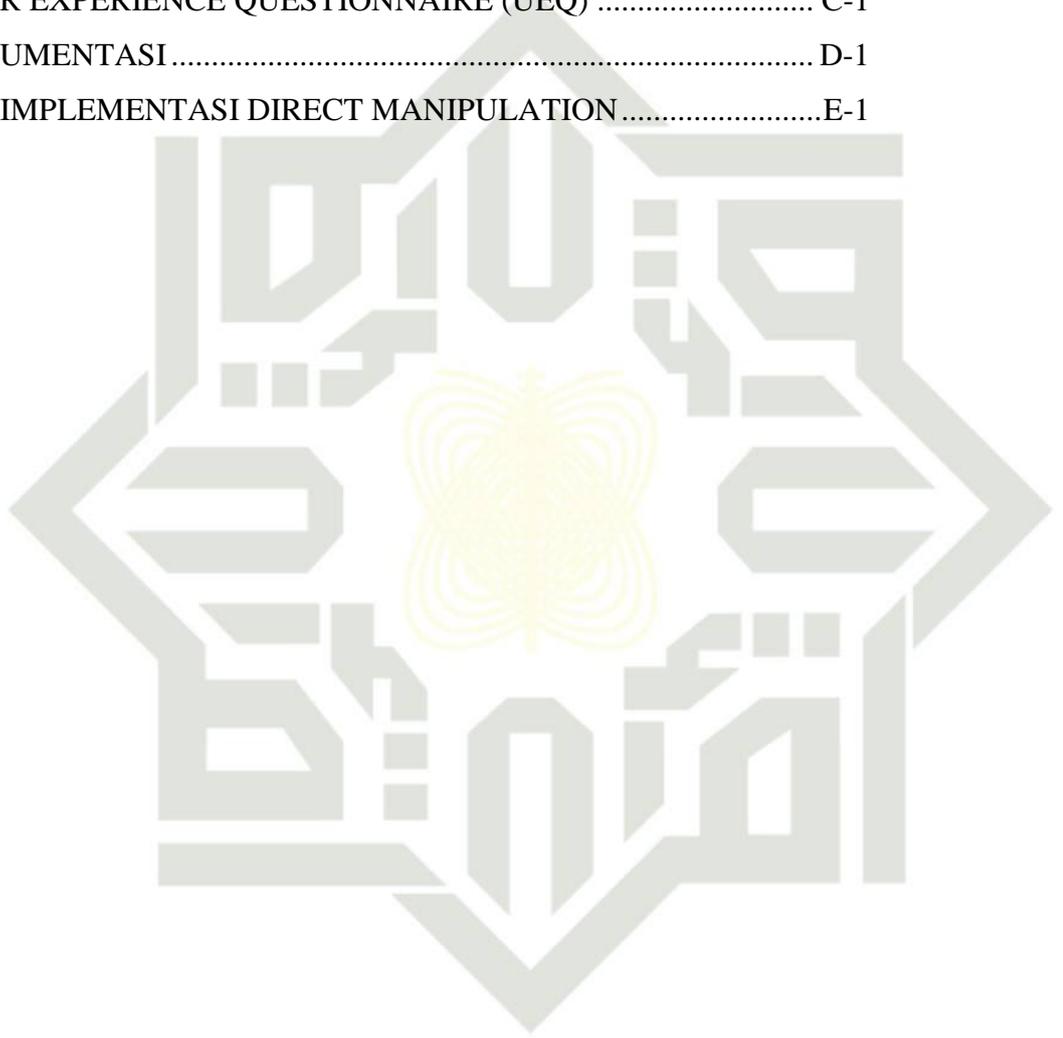
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A HASIL OBSERVASI.....	A-1
B HASIL PENYEBARAN KUSIONER ONLINE	B-1
C HASIL USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)	C-1
D FOTO DOKUMENTASI.....	D-1
E PANDUAN IMPLEMENTASI DIRECT MANIPULATION.....	E-1



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usability Heuristics adalah prinsip-prinsip umum yang biasa digunakan untuk menilai seberapa mudah tampilan *interface* dapat digunakan oleh pengguna (Nielsen, 1994). *User control and freedom* merupakan salah satu prinsip umum yang terdapat di dalam *Usability Heuristics* tersebut. Prinsip ini membahas mengenai bagaimana sistem atau *user interface* dapat membuat pengguna merasa nyaman dengan cara memberikan kebebasan kepada pengguna untuk dapat memilih dan melakukan pekerjaan sesuai dengan kebutuhan mereka. Misalnya, ketika pertama kali menginstal perangkat lunak, pengguna yang mengalami kesulitan teknis akan memilih opsi instalasi yang “direkomendasikan”. Sedangkan pengguna dengan pengetahuan lebih baik tentang perangkat lunak, kemungkinan akan memilih opsi instalasi “kustom”. Hal ini merupakan contoh sederhana dalam memberikan kebebasan pada pengguna dengan cara menyediakan dua opsi instalasi yang berbeda.

Website merupakan sebuah sistem yang berfungsi untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang disimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks (Simarmata, 2010). *Website* yang merupakan sebuah sistem, tentu harus dapat memberikan kebebasan kepada pengguna untuk berinteraksi di dalamnya. Namun, kebanyakan *website* yang ada di internet saat ini tidak memberikan hal tersebut kepada pengguna. *Website* hanya menampilkan informasi tanpa memberikan pilihan lain kepada pengguna untuk berinteraksi di dalamnya. Pengguna hanya menerima apa yang disajikan oleh *website* tanpa bisa melakukan sesuatu sesuai keinginan mereka. Berdasarkan data yang telah didapat dari hasil kuesioner, terdapat 45% responden yang menyatakan setuju bahwa *website* saat ini hanya fokus menyajikan informasi tanpa memperhatikan kebebasan pengguna di dalamnya. Hasil tersebut tergolong besar, karena 41% responden lainnya menyatakan netral. Berdasarkan hasil

kuesioner tersebut, maka disimpulkan bahwa kebanyakan *website* saat ini memang tidak memberikan kebebasan pada penggunanya.

Alasan lain kenapa *website* saat ini tidak memberikan kebebasan pada penggunanya adalah karena kurangnya pilihan pengguna dalam menghadapi iklan yang banyak ditemukan pada *website* saat ini. Iklan di internet sering dihindari karena para pengguna cenderung lebih terarah pada sasaran atau objek yang mereka cari ketika menggunakan internet, dan iklan di internet dianggap lebih mengganggu dibandingkan iklan di media lainnya. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Putra and Herawati, 2014) mengenai perilaku penghindaran iklan yang menunjukkan bahwa 70,4% responden menyatakan hambatan yang dirasakan termasuk dalam kategori sedang dan 14,8% responden menyatakan dalam kategori tinggi. Selain itu, hasil kuesioner yang telah dilakukan penulis juga menunjukkan bahwa rata-rata responden menyatakan iklan membuat mereka merasa tidak bebas ketika sedang mengunjungi *website*. Namun hal ini bukan berarti bahwa semua *user* merasa terganggu dengan iklan yang tampil di halaman *website*. Oleh karena itu, *website* seharusnya mampu memberikan pilihan pada pengguna dalam menghadapi iklan yang ada sehingga pengguna mendapatkan kebebasan dalam berinteraksi kepada *website*.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka permasalahan ini akan diatasi dengan menerapkan gaya interaksi atau prinsip *direct manipulation* pada *website*. Dalam interaksi manusia dan komputer, terdapat beberapa prinsip utama untuk mendesain sebuah tampilan *interface* yang baik dengan memperhatikan karakteristik manusia dan komputer. Salah satunya adalah *direct manipulation*, contohnya seperti ketika pengguna berharap sistem yang mereka gunakan memiliki *tools* yang berfungsi untuk merubah tampilan *interface*. Pengguna ingin sistem yang mereka gunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan, sifat dan karakteristik mereka (Irsyad, Affandess and Candra, 2015). *Direct manipulation* terbukti mampu meningkatkan kontrol pengguna dan memberikan feedback yang lebih efektif dan efisien bagi pengguna (TE'ENI, 1990).

Penelitian yang akan dilakukan ini mengacu pada beberapa penelitian sebelumnya yaitu tentang *Direct manipulation*. Oleh karena itu, demi mendukung

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan membantu proses penelitian ini nantinya, maka perlu pemaparan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya seperti penelitian dari (Shugrina *et al.*, 2019) dengan hasil menghadirkan antarmuka baru dalam membuat tema warna menggunakan prinsip *direct manipulation*. Selanjutnya penelitian dari (Hempel *et al.*, 2018) dimana mereka membangun sebuah kode *editor* dengan antarmuka *direct manipulation*. Selanjutnya penelitian yang membahas tentang pembuatan algoritma baru untuk bahasa pemrograman fungsional berfitur lengkap, yang mensintesis perubahan program berdasarkan perubahan output oleh (MAYER, KUNČAK and CHUGH, 2018). Selanjutnya penelitian dari (Mueller and Mueller, 2018) yang menerapkan prinsip *direct manipulation* pada sistem fabrikasi. Selanjutnya penelitian dari (Cetinaslan and Orvalho, 2018) yang memperkenalkan metode yang melokalisasi *direct manipulation* model *blendshape* untuk animasi wajah dengan antarmuka berbasis sketsa yang disesuaikan. Selanjutnya penelitian dari (Vuillemot and Lyon, 2016) yang menerapkan prinsip *direct manipulation* pada sistem prediski turnamen olahraga. Penelitian selanjutnya dari (Zinenko, Huot and Bastoul, 2014) yang membahas mengenai alat visualisasi yang menggunakan prinsip *direct manipulation* untuk ekstraksi dan ekspresi *paralelisme* yang disebut Clint. Terakhir yaitu peneliti dari (Khaksari, 2011) dengan hasil model yang diusulkan untuk mengatur halaman riwayat penelusuran web pada kisi-kisi tab yang kisi gambar mini dari halaman yang dilihat dan disimpan oleh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimana menerapkan *user experience* terhadap gaya interaksi *direct manipulation* pada *website*?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Website* yang dibangun adalah *website* berita.
2. Penerapan *direct manipulation* pada penelitian ini berfokus pada pengguna atau tampilan *Front End*.
3. Penerapan *direct manipulation* pada penelitian ini hanya dilakukan pada tampilan *website* versi *desktop*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menerapkan *user experience* terhadap gaya interaksi *direct manipulation* pada *website*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini dibagi menjadi beberapa bab berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan dasar-dasar dari penulisan laporan tugas akhir yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori pendukung baik dari buku, jurnal, atau penelitian terkait yang terdiri dari *website*, *layout*, *usability heuristics*, *user experience (UX)*, interaksi manusia dan komputer, *direct manipulation*, *design thinking* dan penelitian terkait.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan selama melakukan penelitian ini yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, implementasi dan pengujian serta kesimpulan dan saran.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi mengenai analisa metode yang digunakan dan perancangan aplikasi yang akan dibangun pada penelitian ini.

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya dan melakukan pengujian.

BAB VI

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran agar penelitian yang telah dilakukan dapat dikembangkan selanjutnya ke arah yang lebih baik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Website

Menurut (Simarmata, 2010), pengertian *website* secara teknis merupakan sebuah sistem yang berfungsi untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang disimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks. Informasi dalam sebuah web umumnya disajikan dalam bentuk format HTML (*Hypertext Markup Language*).

(Asropudin, 2013) di dalam bukunya menjelaskan bahwa pengertian *website* adalah kumpulan-kumpulan halaman yang diawalnya terdapat halaman muka atau biasa disebut *webpage* yang menyajikan informasi, iklan, dan program aplikasi.

Menurut (Ardhana, 2012) *website* adalah suatu layanan yang menyediakan informasi dengan menggunakan konsep *hyperlink* yang memudahkan para pencari informasi di internet (*surfer*).

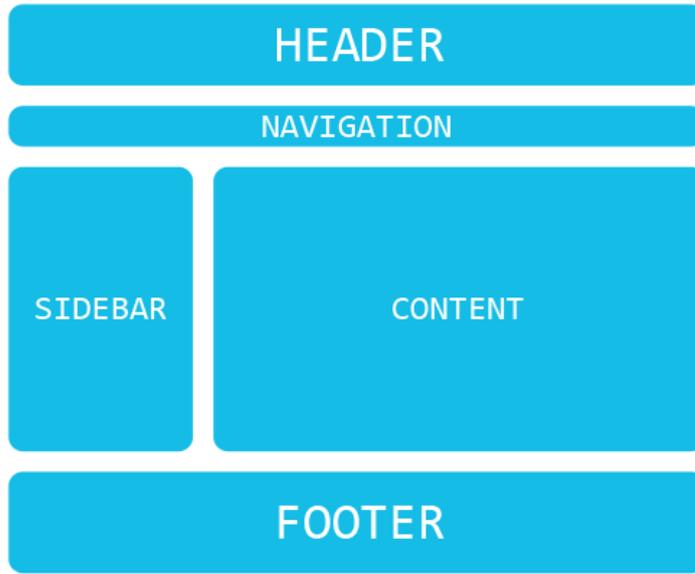
Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *website* adalah suatu layanan yang menyediakan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan sebagainya, yang menggunakan konsep *hyperlink* demi memudahkan para pencari informasi di internet.

2.2 Layout

Dalam dunia desain, *layout* menjelaskan tentang bagaimana penataan elemen-elemen dalam sebuah halaman dengan benar. Dalam *layout* terdapat sangat banyak elemen-elemen, namun hal tersebut tidak akan dibahas secara rinci pada penelitian ini. Bagian ini hanya akan menjelaskan elemen-elemen *layout* yang umumnya ditemukan pada sebuah *website* (Sim, 2013). Elemen-elemen ini juga dapat disebut sebagai elemen penampung. Elemen penampung merupakan elemen yang dapat menampung elemen lain di dalamnya. Gambar 2.1 berikut ini merupakan elemen-elemen *layout* yang pada umumnya dimiliki oleh sebuah *website*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.1 Elemen-elemen *Layout* pada *Website*

1. *Header*
 Elemen *header* merupakan elemen yang berisi judul dan penjelasan lain dokumen. Elemen ini biasanya berisikan logo *website*, menu-menu global (seperti *login* dan *logout*) atau judul halaman.
2. *Navigation*
Navigation merupakan elemen yang memberikan akses navigasi ke halaman-halaman lain dalam web.
3. *Sidebar*
Sidebar merupakan elemen pendukung konten, dapat berupa pembantu navigasi konten seperti daftar konten lain, iklan, atau menu tambahan. *Sidebar* dapat berada di kiri atau kanan konten, atau bahkan berada di kedua sisi konten, hal ini tergantung dengan kreatifitas desainer.
4. *Konten*
 Elemen konten merupakan isi utama dari sebuah *website*. Pengguna biasanya mengunjungi *website* untuk melihat teks yang berada pada bagian ini.
5. *Footer*
 Elemen *footer* merupakan bagian penutup dari *website* yang dapat berisi informasi lain tentang *website*, seperti lisensi penggunaan, *sitemap*, ataupun link ke *website* lain.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.3 Usability Heuristics

Usability Heuristics merupakan prinsip umum yang digunakan untuk menemukan masalah pada desain *interface*. Berikut ini adalah 10 prinsip umum (*Heuristic*) menurut (Nielsen, 1994).

1. *Visibility of system status* : Sistem mampu memberikan informasi kepada pengguna terkait kondisi pada suatu proses dalam waktu yang tepat.
2. *Match between system and the real world* : Bahasa yang digunakan oleh sistem merupakan bahasa yang biasa digunakan oleh pengguna dan mudah dimengerti.
3. *User control and freedom* : Memberikan kebebasan pada pengguna dalam mengontrol sistem pada situasi tertentu. Pengguna harus dapat secara bebas memilih dan melakukan pekerjaan (sesuai kebutuhan).
4. *Consistency and standards* : Sistem harus memiliki standar yang konsisten.
5. *Error prevention* : Sistem mampu mencegah pengguna untuk melakukan kesalahan.
6. *Recognition rather than recall* : Sistem mudah dikenali dan diingat oleh pengguna.
7. *Flexibility and efficiency of use* : Sistem mudah digunakan oleh pengguna baru maupun pengguna lama.
8. *Aesthetic and minimalist Design* : Meminimalisir desain sesuai dengan kebutuhan sistem dan mampu memberikan informasi sesuai kebutuhan pengguna.
9. *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* : Sistem mampu membantu pengguna dalam mengenali, mendiagnosa, dan memperbaiki kesalahan.
10. *Help and documentation* : Sistem memiliki fitur bantuan dan dokumentasi terkait penggunaan sistem.

2.4 User Experience (UX)

Pengertian *User Experience (UX)* berdasarkan ISO 9241-210 adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan dari suatu produk, sistem atau layanan jasa. *User Experience (UX)* merupakan bagaimana layanan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau produk bekerja ketika seseorang datang atau menggunakannya, bukan mengenai kinerja internalnya. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah kealayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*costumer rule*)(Wiryawan, 2011).

Peter Morville yang merupakan seorang pelopor dibidang UX menjelaskan bahwa terdapat tujuh faktor yang menggambarkan UX. Morville menyebut tujuh faktor ini sebagai “*User Experience Honeycomb*”, yang telah menjadi alat terkenal untuk memahami UX (Soegaard, 2018), factor-faktor tersebut yaitu:

1. *Useful* (Berguna)

Suatu produk harus memiliki kegunaan dan manfaat agar dapat bersaing di pasaran. Jika suatu produk tidak memiliki kegunaan, maka produk tersebut tidak dapat dibawa ke pasaran, karena yang orang-orang inginkan adalah sesuatu yang memiliki manfaat dan berguna bagi mereka.

2. *Usable* (Dapat digunakan)

Bagaimana cara mengetahui baik atau buruknya pengalaman pengguna pada suatu produk, jika produk tersebut tidak dapat digunakan oleh pengguna. Oleh karena itu, faktor *usable* pada UX yang akan dirancang bertujuan agar dapat memberikan pengalaman yang baik pada pengguna. Faktor ini memiliki tujuan agar dapat mengetahui apakah pengguna dapat menggunakan suatu produk secara efektif dan efisien demi mencapai tujuan akhir mereka dengan produk tersebut.

3. *Findable* (Dapat ditemukan)

Faktor *findable* sangat penting karena menjadi penentu terhadap pengalaman pengguna sehingga menjadi lebih baik dalam menggunakan produk dan tetap menggunakan produk tersebut. Contohnya dalam sebuah aplikasi toko online. Setelah pengguna memasukan barang ke keranjang, pengguna tidak dapat menemukan menu keranjang berada. Hal ini dapat mengakibatkan pengguna merasa frustrasi dan tidak jadi melakukan pembelian barang tersebut. Oleh karena itu, menu keranjang selalu diletakan di awal dan paling atas kanan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. *Credible* (Dapat dipercaya)

Suatu produk harus dapat dipercaya oleh pengguna. Karena pengguna akan hati-hati dengan produk yang anda tawarkan. Jika mereka kurang percaya ataupun tidak percaya pada suatu produk, maka mereka tidak akan menggunakan produk tersebut sehingga pengalaman pengguna yang baik tidak akan tercapai. Suatu produk yang mempunyai dan mampu menunjukkan faktor *credible* akan sangat dibutuhkan oleh pengguna. Karena akan meningkatkan kenyamanan dan keamanan serta kepercayaan pada pengalaman pengguna.

5. *Desirable* (Diinginkan)

Sebuah produk harus dirancang untuk dapat menimbulkan hasrat untuk dimiliki oleh pengguna, tidak hanya sekedar memenuhi keinginan pengguna, melainkan dapat membuat pengguna semakin tertarik pada produk tersebut, bahkan membuat mereka bergantung pada produk tersebut.

6. *Accessible* (Dapat diakses)

Dalam merancang UX suatu produk, produk tersebut harus dapat dengan mudah diakses oleh pengguna. Pengguna tidak ingin mendapatkan suatu produk yang susah sekali diakses, mereka hanya ingin produk yang bisa mempermudah mereka dalam menggunakannya. Pengguna memiliki kesabaran yang terbatas. Jika mereka merasa kesulitan dalam mengakses suatu UX yang telah dirancang, maka mereka dapat berhenti kapanpun mereka mau.

7. *Valuable* (Bernilai)

Suatu produk harus mempunyai nilai pada bisnis yang menciptakannya dan kepada pengguna yang nantinya akan membeli atau menggunakannya. Jika suatu produk dirancang tanpa memikirkan nilai, maka kita akan tahu cara menentukan kualitas dan di kelas mana produk tersebut berada.

2.5 Interaksi Manusia dan Komputer

Pengertian interaksi manusia dan komputer adalah suatu hubungan antara manusia dan komputer yang memiliki karakteristik tertentu demi mencapai suatu tujuan dengan menjalankan sebuah antarmuka (*interface*) pada sistem. Selain itu,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu rancangan sistem komputer yang mendukung atau membantu manusia dalam menjalankan tugas juga dapat disebut interaksi manusia dan komputer (Irsyad, Affandess and Candra, 2015).

Dalam interaksi manusia dan komputer, terdapat beberapa prinsip utama mendesain antarmuka (*interface*) yang baik dengan memperhatikan karakteristik manusia dan komputer (Irsyad, Affandess and Candra, 2015). Berikut ini adalah beberapa prinsip utama tersebut.

1. *User Compatibility*

Sistem harus dirancang berdasarkan berbagai macam karakteristik pengguna dari sifat sampai kebiasaan pengguna pada umumnya.

Product Compatibility

Sistem yang dirancang harus sesuai dengan sistem manual atau sistem yang sudah ada.

3. *Task Compatibility*

Sistem mampu membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka.

4. *Workflow Compatibility*

Urutan-urutan pekerjaan pada sistem yang dirancang harus sesuai dengan urutan sistem manualnya. Hal ini dilakukan agar pengguna tidak mengalami kebingungan saat menyelesaikan pekerjaan pada sistem.

Consistency

Sistem harus sesuai dengan cara kerja sistem manualnya serta sesuai dengan produk yang dihasilkan.

Familiarity

Antarmuka pada sistem sebisa mungkin didesain sesuai dengan antar muka pada umumnya, seperti tata letak, model, dsb. Hal ini dapat membantu pengguna untuk berinteraksi dengan antarmuka yang familiar bagi mereka.

Simplicity

Saat mendesain sebuah antarmuka, kesederhanaan perlu diperhatikan. Kesederhanaan disini adalah sebagai hal yang ringkas dan tidak berbelit-belit.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Direct manipulation

Pengguna berharap sistem yang mereka gunakan mempunyai suatu media atau *tools* untuk dapat melakukan perubahan pada antarmuka sistem tersebut. Pengguna ingin sistem yang dihadapannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik dan sifat mereka.

Control

Sistem mampu mengatasi dan menanggulangi masalah yang diakibatkan oleh pengguna.

10. WYSIWYG

WYSIWYG adalah singkatan dari *what you see is what you get*, yang artinya adalah apa yang didapat adalah apa yang dilihatnya. Informasi yang diinginkan oleh pengguna harus sesuai dengan usaha pengguna saat mencari data dan juga harus sesuai dengan data yang ada pada sistem. Hal yang mendasar disini adalah sistem harus sesuai dengan keinginan dan pilihan pengguna.

11. *Flexibility*

Sistem yang dirancang mampu memberikan berbagai macam solusi penyelesaian dari suatu masalah.

12. *Responsiveness*

Sistem yang dirancang harus mempunyai reaksi tanggap yang cepat. Hal ini didasari oleh sifat manusia yang tidak mau menunggu.

13. *Invisible Technology*

Sistem hendaknya memiliki kelebihan yang tersembunyi. Kebutuhan tersebut bisa berhubungan dengan sistem ataupun tidak. Contohnya adalah sebuah sistem yang mempunyai voice recognition sebagai media inputan.

14. *Robustness*

Kata-kata atau bahasa yang digunakan harus sopan dan bersahabat dengan pengguna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

15. *Protection*

Sistem yang dibangun mampu memberikan kenyamanan pada pengguna. Arti nyaman disini adalah pengguna akan betah dan tidak menemui suasana kacau saat melakukan kesalahan dalam memasukan data ataupun eksekusi.

16. *Ease Of Learning And Ease Of Use*

Pengguna mudah dalam memahami dan menggunakan sistem hanya dengan memandangi atau belajar sebentar saja.

2.6 Direct manipulation

Direct manipulation merupakan istilah yang diciptakan oleh (Shneiderman, 1983) untuk merujuk pada gaya interaksi yang ditandai oleh tiga sifat berikut:

1. Representasi objek yang berkelanjutan.
2. Tindakan fisik (gerakan dan pemilihan dengan mouse, joystick, layar sentuh, dll.) atau menekan tombol berlabel (bukan sintaks yang kompleks).
3. Tindakan reversibel cepat yang efeknya segera terlihat pada objek.

Menurut Shneiderman, batas dari *direct manipulation* ditentukan oleh imajinasi dan kemampuan seorang desainer. *Direct manipulation* dalam interaksi manusia dan komputer mengacu pada berbagai ide dan teknik. Beberapa peneliti berfokus pada teknik yang memberikan rasa kepuasan saat berinteraksi pada suatu sistem, sedangkan ada juga yang membahas bagaimana konkret nyata dari cara objek secara nyata direpresentasikan dan dipengaruhi (TE'ENI, 1990). Shneiderman menjelaskan bahwa beberapa orang telah berusaha menggambarkan apa saja komponen pada *direct manipulation*. “*What you see is what you get*”, adalah kata yang digunakan oleh Don Hatfield dari IBM dan lainnya untuk menggambarkan pendekatan umum (Shneiderman, 1983). Shneiderman menjelaskan beberapa keuntungan menggunakan prinsip *direct manipulation* antara lain adalah:

1. Mudah untuk dipelajari.
2. Para ahli dapat bekerja dengan cepat.
3. Pengguna dengan pengetahuan lebih dapat mempertahankan konsep operasional.
4. Pesan kesalahan jarang dibutuhkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

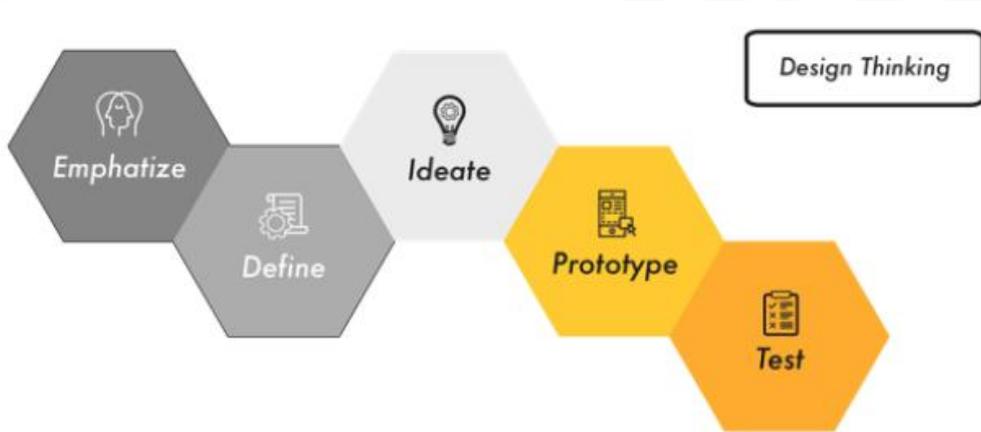
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Pengguna dapat melihat apakah tindakan mereka dapat mempercepat kerjanya. Jika tidak, mereka dapat dengan mudah mengubahnya kembali.
6. Mengurangi tingkat kecemasan karena sistem mudah dipahami dan pengguna dapat dengan mudah membalikkan tindakanya.

2.7 Design Thinking

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* yang diperkenalkan oleh David Kelly pendiri *Design School* pada *Stanford University* dan IDEO yang merupakan sebuah konsultan desain dengan berlatar belakang produk berbasis inovasi. David Kelly menyatakan bahwa manusia merupakan elemen utama dalam melakukan desain, pernyataan ini bermaksud bahwa pengguna (*user*) harus dilibatkan sejak awal proses observasi untuk dapat mencari masalah, memahami dan menemukan solusi (Nusyirwan, 2018).

Metode *Design Thinking* dikenal dengan proses berpikir secara luas yang berpusat pada manusia (*human centered*) untuk menemukan solusi dengan diawali proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu menuju suatu inovasi yang berkelanjutan berdasarkan kebutuhan pengguna (Plattner, 2010). *Design thinking* awalnya memiliki 3 tahapan yaitu *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. Dalam perkembangannya, tahapan tersebut berkembang menjadi 5 tahapan yang pada dasarnya tidak terlalu berbeda, namun lebih terperinci. Tahapan-tahapan dari metode *Design Thinking* yaitu:



Gambar 2.2 Tahapan Metode *Design Thinking* (Plattner, 2010)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. *Emphatize* (Empati)

Tahap ini dianggap inti dari proses perancangan yang berpusat pada manusia (*human centered design*). Pada tahap ini peneliti berupaya untuk memahami pengguna dalam konteks produk yang akan dirancang nanti, dengan melakukan observasi, wawancara, dan menggabungkan observasi dan wawancara dengan terlebih dahulu diberikan suatu skenario.

2. *Define* (Penetapan)

Tahap ini merupakan proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai *point of view* atau perhatian utama pada penelitian.

3. *Ideate* (Ide)

Tahap ketiga merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses *ideate* ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat.

4. *Prototype* (Prototipe)

Prototype dikenal sebagai rancangan awal suatu produk yang akan dibuat untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat akan diuji coba kepada pengguna untuk memperoleh respon dan *feedback* yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

5. *Test* (Uji coba)

Tahap terakhir merupakan melakukan pengujian untuk mengumpulkan berbagai *feedback* pengguna dari berbagai rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir namun bersifat *life cycle* sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan.

2.8 Penelitian Terkait

Beberapa penelitian terkait yang pernah dilakukan dalam penerapan *direct manipulation* yaitu sebagai berikut:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No.	Penulis	Judul	Tahun	Hasil
	Maria Shugrina, Wenjia Zhang, Fanny Chevalier, Sanja Fidler, dan Karan Singh.	<i>Color Builder: A Direct manipulation Interface for Versatile Color Theme Authoring</i>	2019	Penelitian ini menghadirkan antarmuka baru dalam membuat tema warna menggunakan prinsip <i>direct manipulation</i> . Pengguna dapat membuat dan mengatur ulang warna menggunakan inputan mouse.
	Brian Hempel, Justin Lubin, Grace Lu, dan Ravi Chugh	<i>Deuce : A Lightweight User Interface for Structured Editing</i>	2018	Deuce merupakan kode editor yang terstruktur, yang dilengkapi dengan kemampuan <i>direct manipulation</i> untuk menjalankan transformasi program otomatis. Dibandingkan dengan proses <i>refactoring</i> tradisional. Deuce menggunakan antarmuka <i>direct manipulation</i> yang terintegrasi erat dengan alur kerja pengeditan berbasis teks.
3.	Mikaël Mayer, Viktor Kunčak, dan Ravi Chugh	<i>Bidirectional Evaluation with Direct manipulation</i>	2018	Membahas tentang pembuatan algoritma baru (atau hanya memperbarui) untuk bahasa pemrograman fungsional berfitur lengkap, yang mensintesis perubahan program berdasarkan perubahan output. Untuk menunjukkan utilitas pembaruan evaluasi, maka dilakukan implementasi algoritma pada Sketch-n-Sketch, yang merupakan sistem pemrograman menggunakan <i>direct manipulation</i> untuk menghasilkan dokumen HTML.
	Stefanie Mueller	<i>Toward Direct manipulation for Personal Fabrication</i>	2018	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa <i>direct manipulation interface</i> cocok untuk operasi yang dilakukan pada objek yang terlihat, tetapi tidak untuk merancang masalah yang membutuhkan pemikiran yang lebih abstrak atau rumit. Sama seperti gergaji dan pahat kayu tidak dapat menggantikan proses desain terperinci, sistem yang ditampilkan tidak dapat menggantikan editor 3D yang rumit untuk insinyur terlatih.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Penulis	Judul	Tahun	Hasil
6.	Ozan Cetinaslan dan Verónica Orvalho	<i>Direct manipulation of Blendshapes Using a Sketch-Based Interface</i>	2018	Penelitian ini memperkenalkan metode yang melokalisasi <i>direct manipulation</i> model <i>blendshape</i> untuk animasi wajah dengan antarmuka berbasis sketsa yang disesuaikan. Metode manipulasi langsung mengatasi masalah proses pengeditan berat yang rumit menggunakan alat tradisional dengan cara operasi "pin and drag" yang langsung pada model fiskal 3D. penelitian ini mengembangkan metode baru untuk mengoptimalkan <i>framework direct manipulation</i> model <i>blendshape</i> .
6.	Romain Vuillemot dan Charles Perin	<i>Sports Tournament Predictions Using Direct manipulation</i>	2016	Penelitian ini membahas mengenai pembuatan sistem <i>interface</i> modern yang digunakan untuk memprediksi turnamen olahraga menggunakan prinsip <i>direct manipulation</i> . Kesimpulannya, teknik "drag and snap" yang digunakan merupakan sebuah keberhasilan dalam memanfaatkan <i>direct manipulation</i> untuk sistem <i>interface</i> prediksi.
7.	Oleksandr Zinenko, Stéphane Huot dan Cédric Bastoul	<i>Clint: A Direct manipulation Tool for Parallelizing Compute-Intensive Program Parts</i>	2014	Penelitian ini membahas mengenai alat visualisasi yang menggunakan prinsip <i>direct manipulation</i> untuk ekstraksi dan ekspresi paralelisme yang disebut Clint. Clint dibangun di atas teknik kompilasi polyhedral untuk menampilkan analisis ketergantungan data otomatis dengan umpan balik <i>real-time</i> , dan untuk memastikan kebenaran kode yang dihasilkan.
	Gholam H. Khaksari	<i>Direct manipulation of Web Browsing History</i>	2011	Hasil penelitian ini adalah model yang diusulkan untuk mengatur halaman riwayat penelusuran web pada kisi-kisi tab yang diisi gambar mini dari halaman yang dilihat dan disimpan oleh pengguna. Selain itu, memberikan satu set tombol manipulatif dengan umpan balik untuk model <i>direct manipulation</i> .

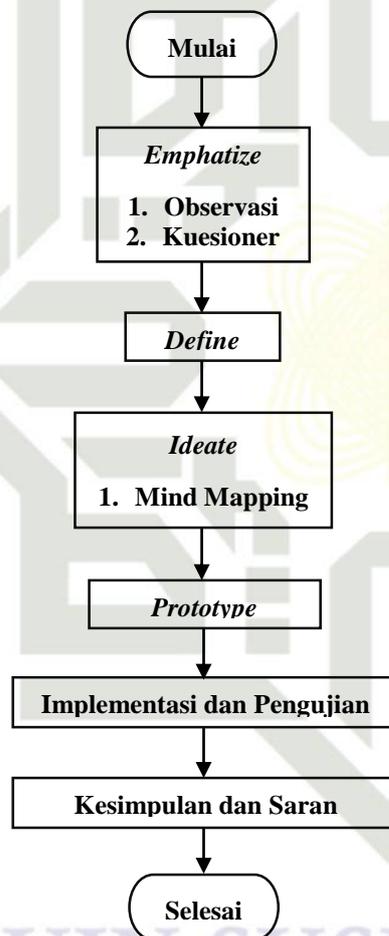
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan suatu sistematika yang digunakan selama melaksanakan suatu penelitian. Penelitian yang dilakukan harus memiliki alur atau pedoman yang jelas tahapannya sehingga dapat mencapai tujuan dari suatu penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan sebagaimana dijabarkan pada gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

3.1 *Emphatize*

Pada tahapan ini, pertama peneliti melakukan proses *Emphatize*. Proses *emphatize* dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang dialami oleh

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengguna *website*. Proses *Emphatize* terdiri dari observasi dan penyebaran kuesioner.

3.1.1 Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data dan informasi dengan cara terjun langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Pada penelitian ini, observasi dilakukan dengan cara mengamati kondisi *website* yang ada pada saat ini. Peneliti juga mengidentifikasi hal-hal yang membuat pengguna merasa tidak bebas saat berinteraksi di dalam *website*.

3.1.2 Kuesioner

Kuesioner penelitian untuk mendapatkan hasil survey yang dibutuhkan dalam penelitian ini telah dibagikan secara online melalui media sosial dengan menggunakan fitur *Google Form*.

3.2 Define

Tahapan kedua dalam melakukan penelitian ini yaitu *define*. Proses *define* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang didapatkan pengguna setelah melakukan proses *emphatize*. Setelah melakukan observasi dan penyebaran kuesioner, peneliti akan menentukan pernyataan masalah sebagai *point of view* atau perhatian utama pada penelitian.

3.3 Ideate

Pada tahapan ini, peneliti menentukan ide-ide dari permasalahan-permasalahan yang telah didapat dari proses *define*. Proses *ideate* merupakan kesempatan untuk menggabungkan wawasan atau pemahaman yang dimiliki oleh peneliti untuk menghasilkan sebuah ide-ide yang akan menjadi solusi. Pada proses ini, peneliti akan menggunakan salah satu teknik ideasi yaitu *mind mapping*.

3.3.1 Mind mapping

Mind mapping merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengelola informasi secara menyeluruh melalui pemetaan peta pikiran berbentuk percabangan yang disalurkan langsung kedalam media tulis (baik kertas maupun digital). *Mind mapping* pada umumnya berupa suatu percabangan bagan-bagan. Manfaat dari metode ini diantaranya adalah untuk mempermudah proses mengingat, mempercepat proses pencatatan karena hanya menggunakan kata kunci, mudah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengingat suatu informasi utama karena tema utama terdefinisi dengan jelas di tengah.

3.4 Prototype

Prototype adalah proses perancangan suatu model dari suatu sistem, bisa dikatakan sebagai bentuk awal (contoh) atau standar ukuran untuk suatu produk yang akan dikerjakan nanti. Pada tahapan ini, *prototype* harus dibuat dengan resolusi rendah yang cepat dan mudah tetapi dapat memperoleh *feedback* yang bermanfaat dari pengguna. *Prototype* juga masih berkaitan dengan tahapan ideate, dimana ketika merancang *prototype*, ide-ide baru akan lebih mudah didapatkan.

3.5 Implementasi dan Pengujian (Test)

Tahapan selanjutnya setelah merancang *prototype* adalah melakukan implementasi dan pengujian (*test*).

3.5.1 Implementasi

Berikut adalah perangkat-perangkat pendukung yang digunakan untuk melakukan implementasi dari *prototype* yang telah dirancang.

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

<i>Processor</i>	: Intel(R) Core(TM) i3-3227U CPU @ 1.90 GHz 1.90 GHz
<i>System Type</i>	: 64-bit <i>Operating System</i> , x64-based processor
RAM	: 4,00 GB
<i>Harddisk</i>	: 500 GB

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Sistem Operasi	: <i>Microsoft Windows 7 Home Premium</i>
Bahasa Pemrograman	: PHP
<i>Text Editor</i>	: <i>Sublime Text 3</i>
<i>Browser</i>	: <i>Mozilla Firefox dan Google Chrome</i>

3.5.2 Pengujian (Test)

Pada tahap ini, sistem yang telah selesai dibangun akan melakukan percobaan atau pengujian untuk mengumpulkan berbagai *feedback* pengguna dari berbagai rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses *prototype* sebelumnya. Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *Black Box* untuk pengujian pada sistem.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.6 Kesimpulan dan Saran

Pada tahapan ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan ini berisi tentang hasil pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire*. Selanjutnya adalah saran yang merupakan komentar dari penulis terhadap penelitian ini sehingga nantinya dapat dilanjutkan atau dikembangkan menjadi lebih baik lagi.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang analisa dan perancangan yang dilakukan pada penelitian ini. Analisa pada penelitian ini sesuai dengan metode *design thinking* yaitu *emphatize*, *define* dan *ideate*. Selanjutnya, perancangan akan dilakukan dengan membuat *prototype*.

4.1 *Emphatize*

Pada tahapan pertama ini, peneliti berusaha memahami masalah-masalah yang dialami oleh pengguna *website* dengan cara melakukan observasi dan penyebaran kuesioner.

4.1.1 Observasi

Pada tahapan observasi ini, peneliti berusaha menempatkan diri sebagai pengguna yang sedang ingin mencari informasi disebuah *website*. Adapun beberapa situs berita yang telah diamati oleh peneliti antara lain adalah kompas.com, tempo.co, tribunnews.com, liputan6.com, bolasport.com dan bola.net. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan beberapa hal yang dapat dikatakan membuat pengguna merasa tidak bebas saat berinteraksi di dalam *website* bahkan dapat dikatakan mengganggu. Hasil observasi tersebut dapat dilihat pada *lampiran A*.

Hal-hal yang peneliti temukan antara lain adalah iklan yang terdapat diantara paragraf atau isi dari sebuah artikel. Jika pengguna tidak tertarik dengan iklan tersebut, maka hal ini dapat dikatakan mengganggu karena isi dari artikel yang ingin dibaca oleh pengguna terpotong dengan adanya iklan tersebut. Selain itu terdapat juga iklan yang menutupi tampilan sidebar pada *website*. Iklan tersebut baru dapat ditutup setelah waktu yang ditentukan. Pengguna yang hendak mencari informasi secara cepat pada bagian sidebar tentu akan kesulitan karena dihalangi oleh iklan tersebut.

Selanjutnya adalah masalah susunan *layout* pada *website*. Halaman utama *website* berita pada umumnya terdapat konten dengan topik atau kategori yang bermacam-macam. Misalnya seperti berita populer, berita hari ini, berita olahraga dan lain sebagainya. *Website* pada umumnya belum mampu memberikan pilihan

kepada pengguna jika pengguna menginginkan kategori berita favoritnya berada di bagian paling atas ketika pertama kali mengakses *website*.

4.1.2 Kuesioner

Kuesioner penelitian untuk mendapatkan hasil survey yang dibutuhkan dalam penelitian ini telah dibagikan secara online melalui media sosial *whatsapp* dengan menggunakan fitur *Google Form*. Hasil dari kuesioner dapat dilihat pada lampiran B.

4.2 Define

Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner terkait kebebasan pengguna di dalam *website*, maka peneliti telah menentukan beberapa permasalahan sebagai *point of view* dalam penelitian ini. Permasalahan tersebut antara lain adalah iklan yang mengganggu. Iklan merupakan hal yang biasa ditemui pada *website*, namun masih banyak pemilik *website* yang tidak memikirkan kebebasan dan kenyamanan penggunanya dalam penempatan iklan tersebut.

Permasalahan selanjutnya adalah desain *website* yang berantakan. *Website* terlalu banyak menampilkan informasi sehingga pengguna tidak dapat fokus pada informasi yang ingin mereka temukan. Kemudian desain *website* yang kurang menarik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Krischer dalam (Yogananti, 2015) disampaikan bahwa pengguna secara tidak sadar memberikan penilaian terhadap *website* dalam waktu 90 detik, dan 90% penilaian berdasarkan pada warna. Oleh karena itu, pada bagian ini peneliti akan berfokus pada pemilihan warna terhadap *website*. Permasalahan terakhir adalah kurangnya fitur di dalam *website*. Sebagai sebuah sistem, *website* pada saat ini kurang memberikan fitur kepada pengguna untuk berinteraksi di dalamnya.

4.3 Ideate

Pada tahapan ini hal yang harus dilakukan adalah menggabungkan pikiran secara sadar dan tidak sadar, dan pikiran rasional dengan imajinasi. Dalam mengumpulkan ide-ide pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik ideasi dengan cara *mind mapping*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

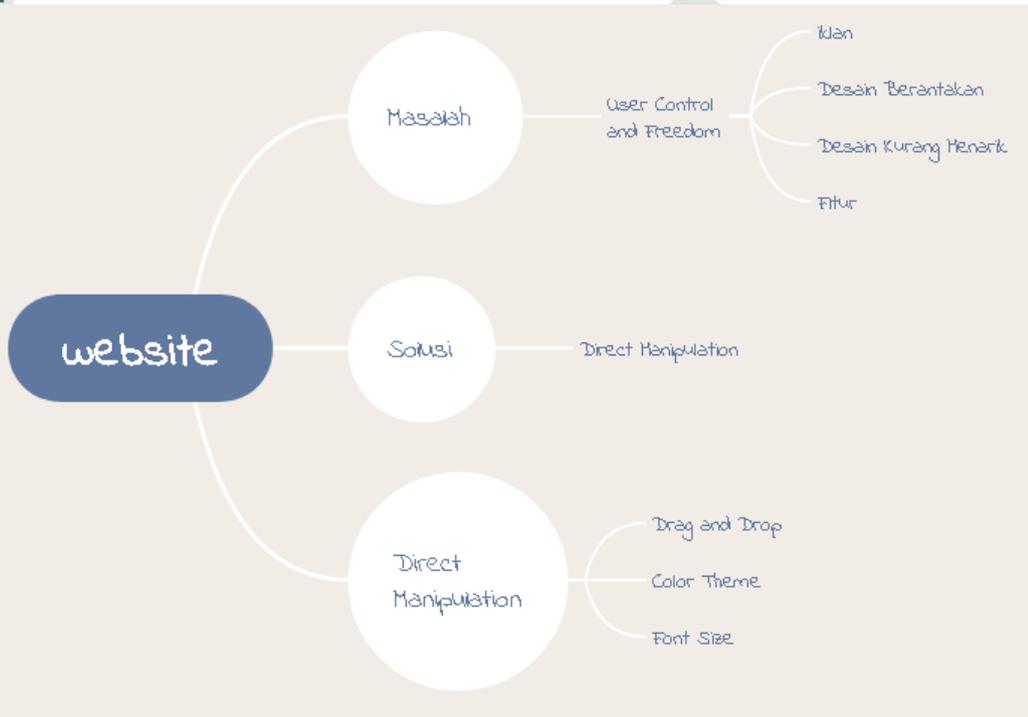
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.3.1 Mind mapping

Mind mapping merupakan cara berpikir organisasional yang sangat efektif dan merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak lalu mengambil informasi itu ketika dibutuhkan. Gambar 4.1 berikut ini merupakan hasil dari *mind mapping* yang telah dilakukan peneliti.



Gambar 4.1 Mind mapping

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan implementasi *user experience* pada sebuah *website*. Pertama peneliti menjabarkan permasalahan pada sebuah *website* yang berkaitan dengan *user control and freedom*. Permasalahan tersebut diantaranya adalah iklan, desain *website* yang berantakan, *website* kurang menarik dan fitur yang kurang.

Selanjutnya peneliti menentukan solusi untuk permasalahan tersebut. Solusi yang telah ditentukan adalah dengan menerapkan gaya interaksi atau prinsip *direct manipulation* pada *website*. Kemudian peneliti menentukan hal apa saja yang dapat membantu pengguna dalam berinteraksi di dalam *website* serta sesuai dengan prinsip *direct manipulation*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk mengatasi iklan yang mengganggu serta desain *website* yang berantakan, *website* akan diberikan fitur *drag and drop* agar pengguna dapat mengatur *layout* ataupun posisi iklan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka. *Layout* yang dimaksud adalah elemen-elemen *layout* yang pada umumnya jumpai di dalam sebuah *website* dan merupakan elemen yang menampung lebih dari satu elemen lainnya. Nantinya pengguna dapat mengetahui suatu elemen memiliki fitur *drag and drop* dengan cara mengarahkan kursor ke suatu elemen pada *website*. Jika *icon* kursor berubah menjadi *icon drag*, maka elemen tersebut memiliki fitur *drag and drop*.

Selanjutnya untuk mengatasi permasalahan desain yang kurang menarik, *website* akan diberikan fitur *theme color*, dimana pengguna bebas memilih tema warna yang mereka inginkan terhadap *website*. Warna yang dapat berubah pada *website* nantinya antara lain adalah pada bagian *header*, navigasi, judul kategori, judul artikel dan *footer*. Hal ini didasari oleh hasil pengamatan dari beberapa *website* berita dimana warna tema dari sebuah *website* berita dapat dilihat pada bagian tersebut. Fitur *theme color* dipilih karena pemilihan warna merupakan salah satu komponen penting di dalam desain *website*. Dengan adanya fitur *theme color* pada *website*, pengguna diharapkan tidak langsung menilai suatu *website* dari warna awalnya karena dengan fitur *theme color*, pengguna dapat memilih tema warna pada *website* sesuai dengan keinginan mereka.

Kemudian terdapat fitur *font size* untuk memudahkan pengguna dalam membaca isi artikel dari sebuah *website* dengan ukuran tulisan yang mereka inginkan. Berbeda dengan fitur *zoom in* atau *zoom out* yang terdapat di dalam sebuah browser, fitur *font size* ini hanya mengatur ukuran tulisan dari isi sebuah artikel tanpa mempengaruhi tata letak halaman. Batas ukuran minimum dan maksimum pada fitur *font size* akan disesuaikan dengan batas fitur *font size* pada aplikasi yang telah diamati oleh peneliti seperti browser *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* dan aplikasi *Microsoft Office*. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menentukan batas minimum ukuran tulisan adalah 8pt dan batas maksimal ukuran tulisan adalah 72pt.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.4 Prototype

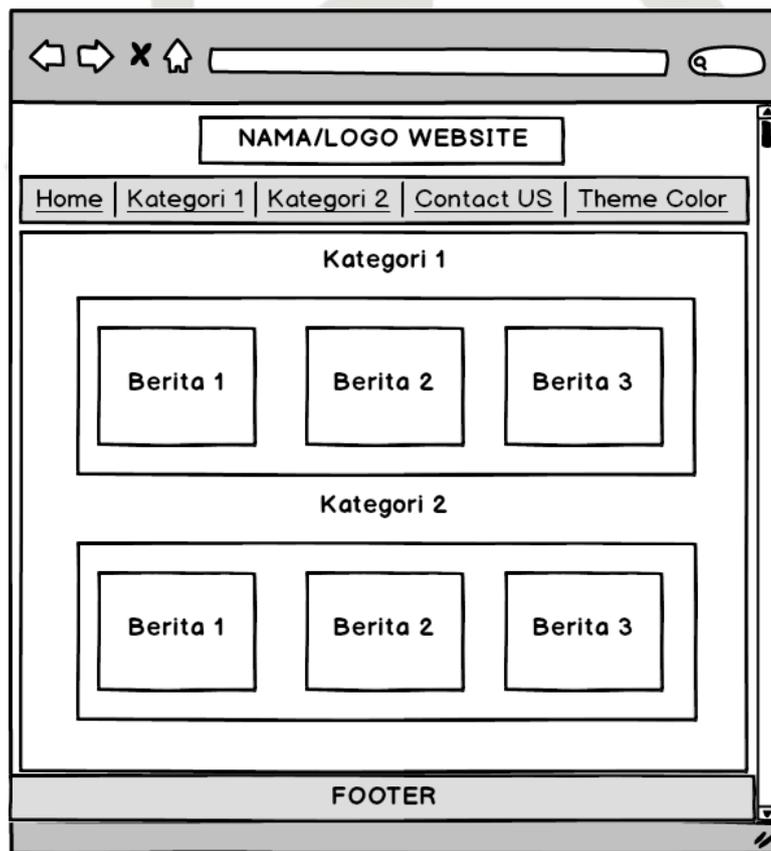
Tahap ini merupakan perancangan *prototype* dari *website* yang akan dibangun. Pada *website* yang akan dibangun terdapat beberapa tampilan antarmuka yaitu sebagai berikut:

1. Tampilan Pengguna Website

Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari sisi pengguna *website*.

a. Tampilan Halaman Utama

Gambar 4.2 berikut ini merupakan tampilan halaman utama yang merupakan tampilan awal saat pengguna mengunjungi *website*. Halaman ini menampilkan beberapa berita sesuai topik atau kategori berita yang ada.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama

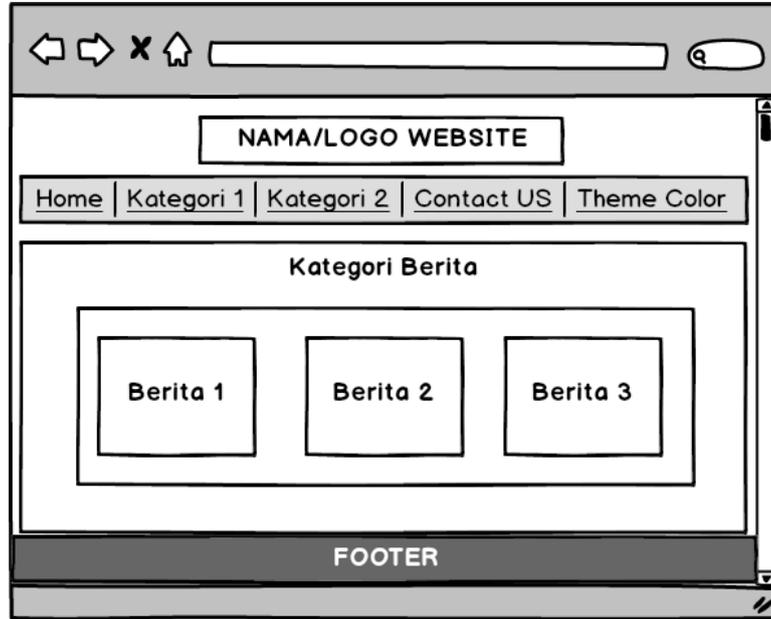
b. Tampilan Halaman Kategori Berita

Gambar 4.3 berikut ini merupakan tampilan halaman kategori berita yang merupakan tampilan ketika pengguna mengunjungi atau menekan menu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

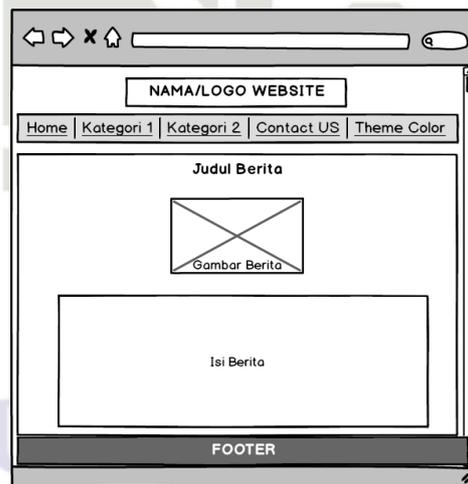
dari salah satu kategori berita yang ada. Halaman ini hanya menampilkan berita sesuai dengan kategori yang dipilih.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Kategori Berita

c. Tampilan Halaman Isi Berita

Gambar 4.4 berikut ini merupakan tampilan halaman isi berita yang merupakan tampilan ketika pengguna membaca salah satu berita.



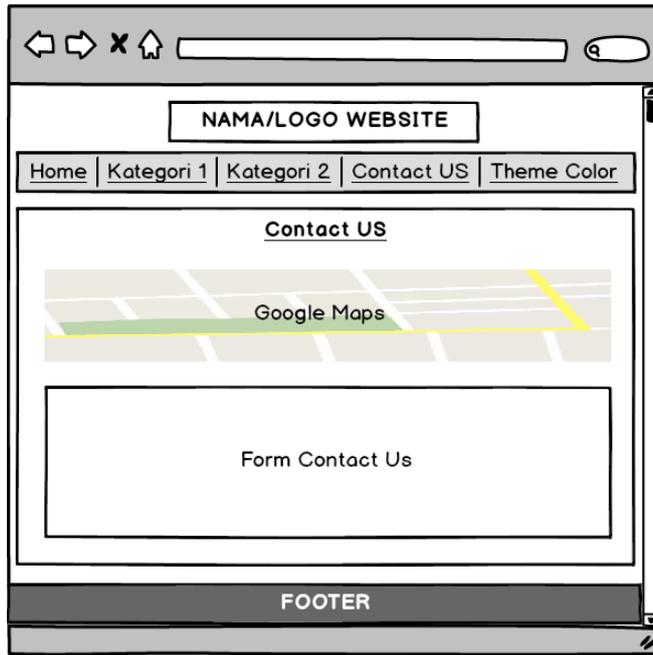
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Isi Berita

d. Tampilan Halaman Contact Us

Gambar 4.5 berikut ini merupakan tampilan halaman *contact us* yang menampilkan informasi seperti *google maps* dan *form contact us*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



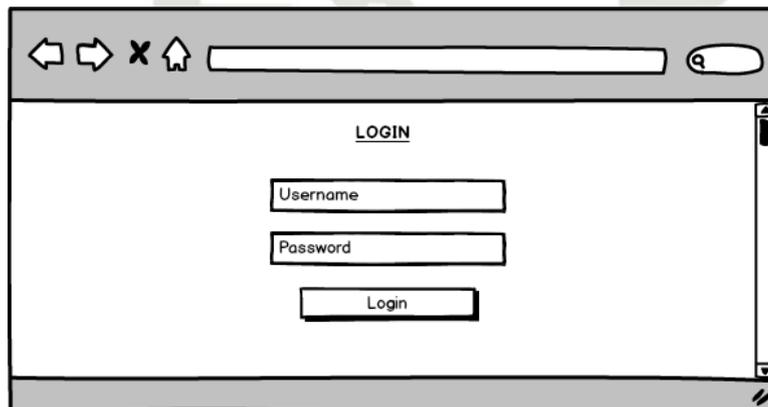
Gambar 4.5 Tampilan Contact Us

2. Tampilan Administrator Website

Berikut ini merupakan tampilan *prototype* dari sisi *administrator website*.

a. Tampilan Halaman Login

Gambar 4.6 berikut ini merupakan tampilan halaman *login administrator*.



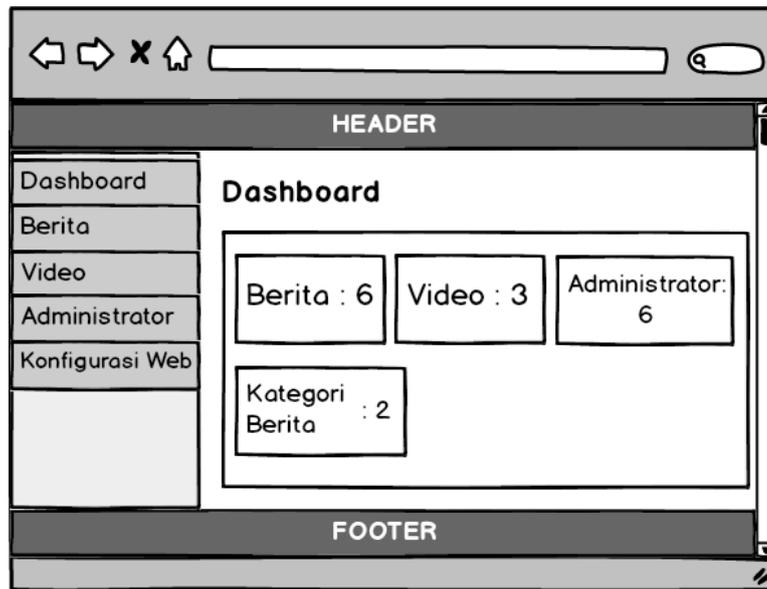
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Login

b. Tampilan Halaman Dashboard

Gambar 4.7 berikut ini merupakan tampilan halaman *dashboard* yang menampilkan informasi terkait jumlah berita, kategori berita, video dan admin yang ada.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

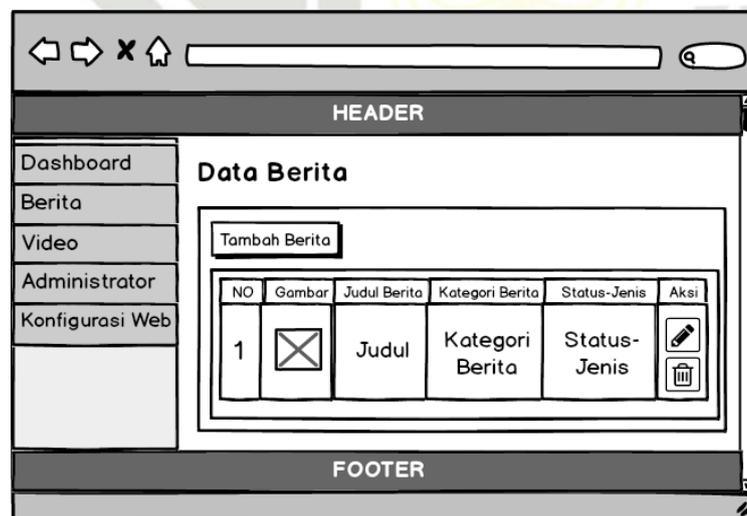
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Dashboard

c. Tampilan Halaman Berita

Gambar 4.8 berikut ini merupakan tampilan halaman berita yang menampilkan informasi terkait berita-berita yang ada. admin dapat melakukan aksi tambah, *edit* dan *delete* dari halaman ini.

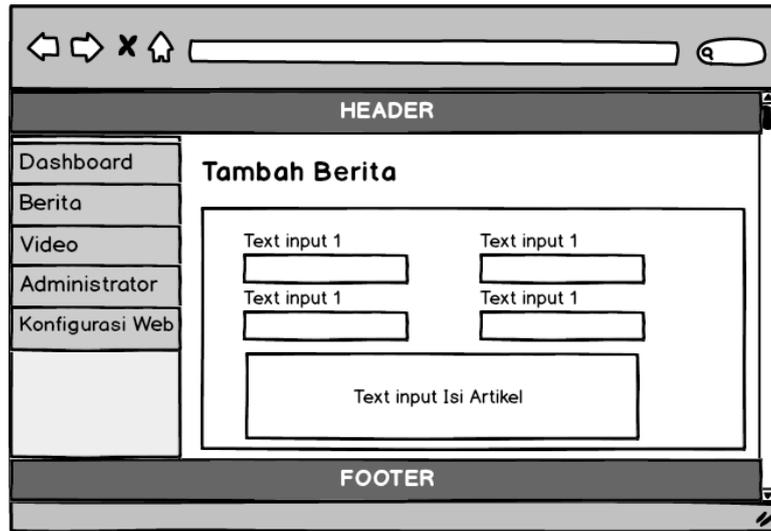


Gambar 4.8 Tampilan Halaman Data Berita

Gambar 4.9 berikut ini merupakan tampilan halaman tambah berita yang menampilkan *form* untuk memasukan berita terbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

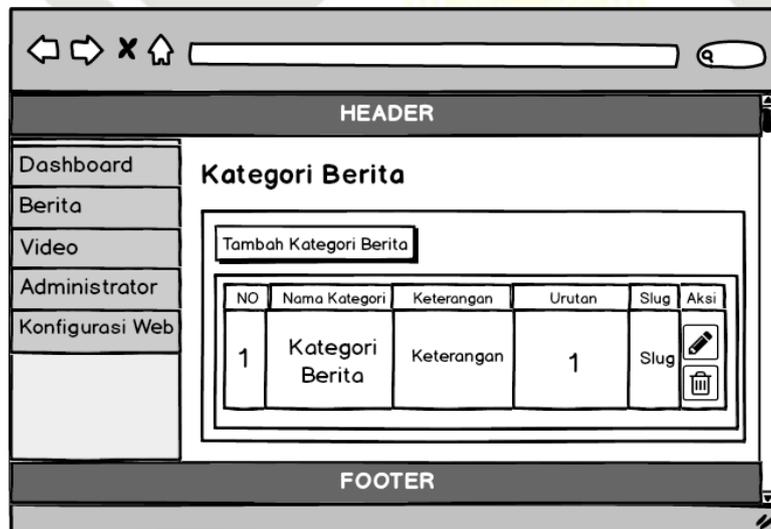
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Tambah Berita

d. Tampilan Halaman Kategori Berita

Gambar 4.10 berikut ini merupakan tampilan halaman kategori berita yang menampilkan informasi terkait kategori berita yang ada. Admin dapat melakukan aksi tambah, *edit* dan *delete* dari halaman ini.

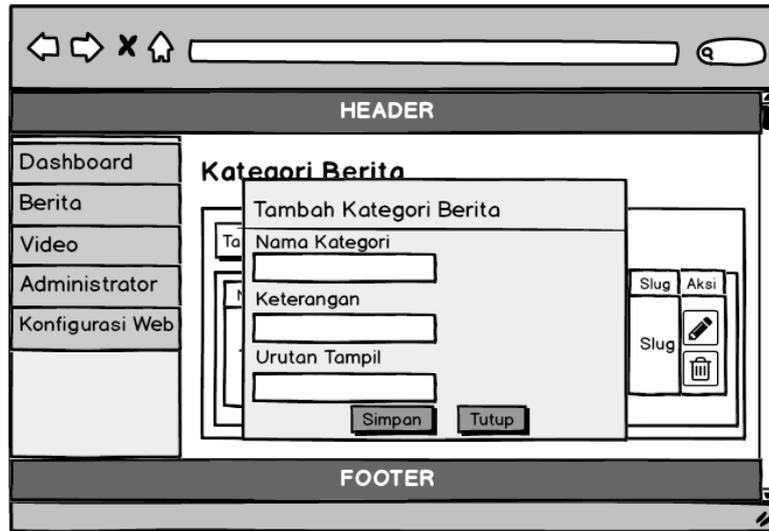


Gambar 4.10 Tampilan Halaman Kategori Berita

Gambar 4.11 berikut ini merupakan tampilan halaman tambah kategori berita yang menampilkan *form* untuk memasukan kategori berita terbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

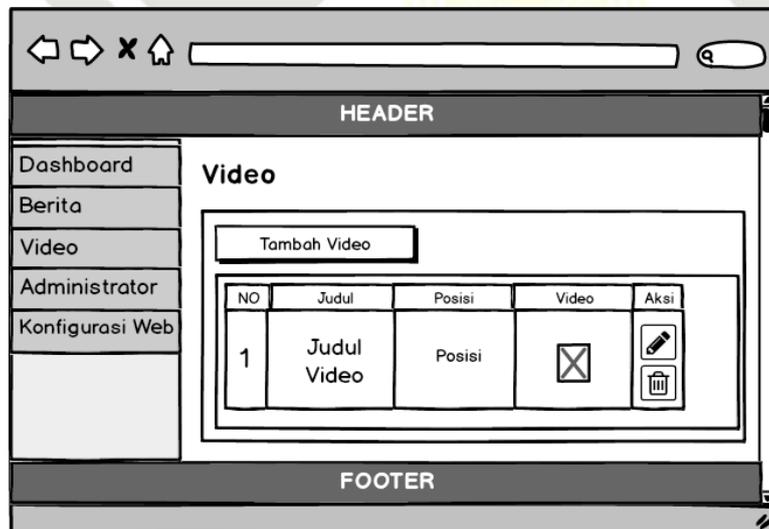
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Tambah Kategori Berita

e. Tampilan Halaman Video

Gambar 4.12 berikut ini merupakan tampilan halaman video yang menampilkan informasi terkait video yang ada. Admin dapat melakukan aksi tambah, *edit* dan *delete* dari halaman ini.

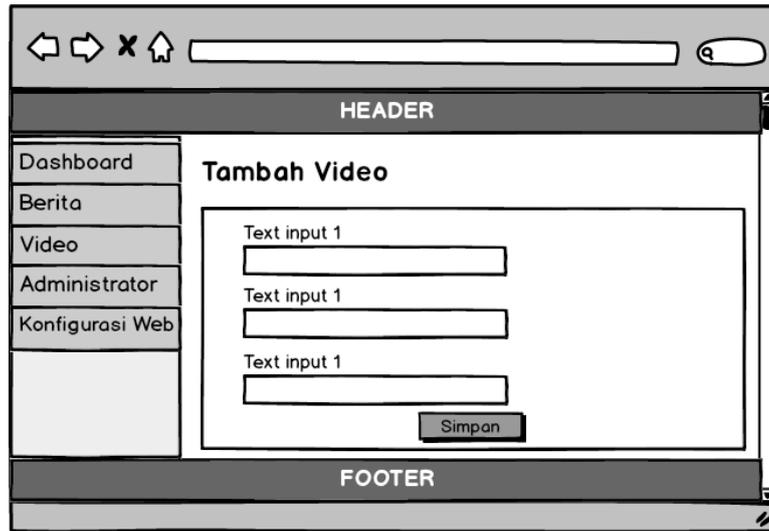


Gambar 4.12 Tampilan Halaman Video

Gambar 4.13 berikut ini merupakan tampilan halaman tambah video yang menampilkan *form* untuk menambahkan video terbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

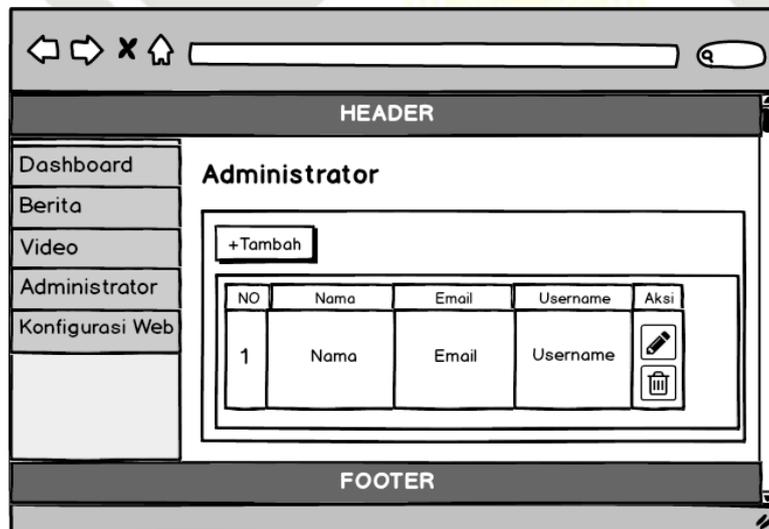
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Tambah Video

f. Tampilan Halaman User/Administrator

Gambar 4.14 berikut ini merupakan tampilan halaman *user/administrator* yang menampilkan informasi terkait *user* yang ada. Admin dapat melakukan aksi tambah, *edit* dan *delete* dari halaman ini.

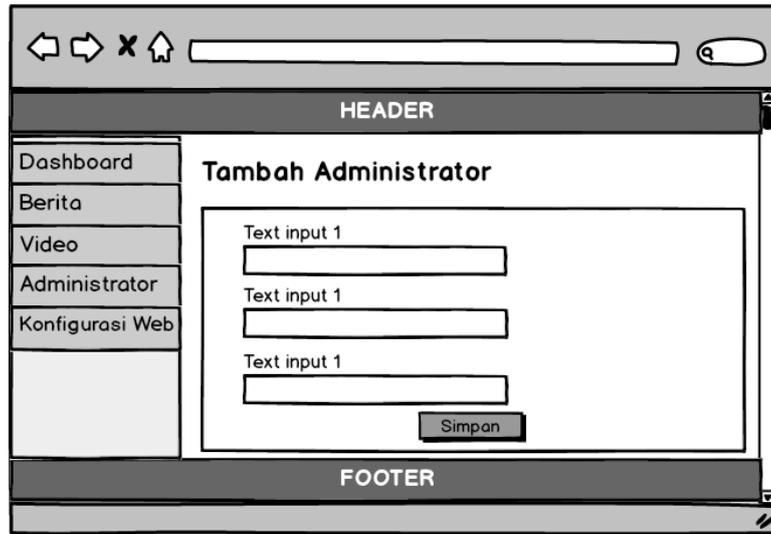


Gambar 4.14 Tampilan Halaman User/Administrator

Gambar 4.15 berikut ini merupakan tampilan halaman tambah *user* yang menampilkan *form* untuk menambahkan *user* terbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

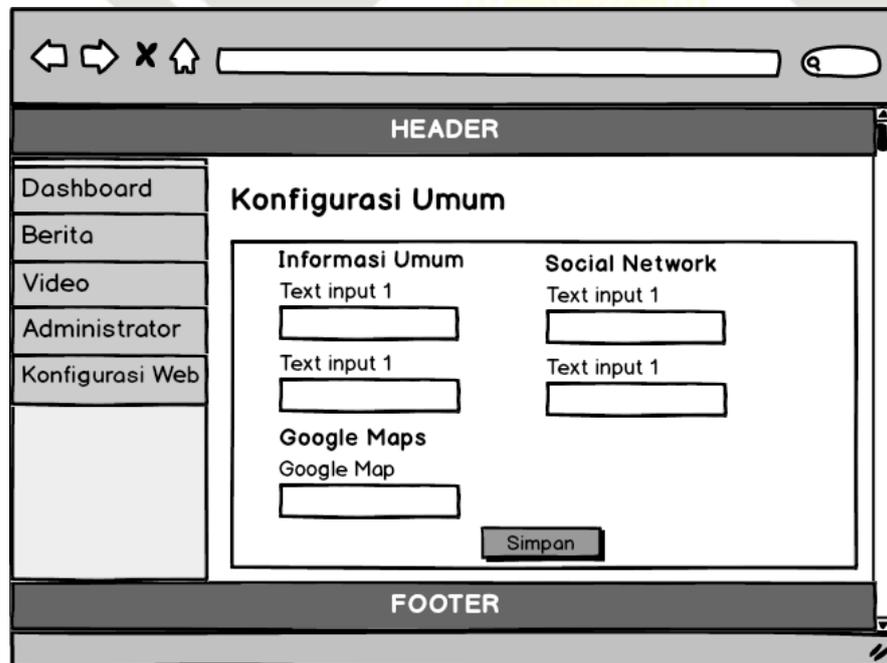
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Tambah User/Administrator

g. Tampilan Halaman Konfigurasi Website

Gambar 4.16 berikut ini merupakan tampilan halaman konfigurasi *website* yang menampilkan *form* konfigurasi dari informasi-informasi mengenai *website*.



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Konfigurasi Website

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari adalah sebagai berikut:

1. Implementasi *user experience* terhadap gaya interaksi *direct manipulation* pada *website* berhasil dilakukan.
2. *Website* telah sukses di uji dengan menggunakan metode pengujian *black box*.
3. Hasil pengujian UEQ terhadap gaya interaksi *direct manipulation* pada *website* mendapatkan nilai sangat baik pada aspek stimulasi dan kebaruan. Sedangkan aspek daya tarik, kejelasan dan efisiensi dinilai sudah baik dan pada aspek ketepatan mendapat nilai di atas rata-rata.

6.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan yang berguna untuk pengembangan penelitian di masa yang akan datang adalah sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya dapat membangun web personalisasi menggunakan *usage data* dari gaya interaksi *direct manipulation*.
2. Menambahkan *color picker* pada fitur *theme color* sehingga pengguna dapat memilih atau membuat warna yang mereka inginkan.
3. Penelitian berikutnya bisa menambahkan variabel baru selain dari sisi pengguna, namun juga dari sisi admin atau pemilik website.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, K. (2012) *PHP Menyelesaikan Website 30 Juta*. Jakarta: Jasakom.
- Asropudin, P. (2013) *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: CV. Titian Ilmu.
- Cetinaslan, O. and Orvalho, V. (2018) ‘Direct Manipulation of Blendshapes Using a Sketch-Based Interface’, in *Web3D '18: The 23rd International Conference on Web3D Technology*.
- Hempel, B. *et al.* (2018) ‘Deuce: A Lightweight User Interface for Structured Editing’, in *ICSE '18: 40th International Conference on Software Engineering*.
- Irsyad, M., Affandess, M. and Candra, R. M. (2015) *Interaksi Manusia dan Komputer*. Pekanbaru: CV. Mulia Indah Kemala.
- Khaksari, G. H. (2011) ‘Direct Manipulation of Web Browsing History’, *International Journal of Computer Science & Information Technology (IJCSIT)*, 3(5), pp. 185–192.
- MAYER, M., KUNČAK, V. and CHUGH, R. (2018) ‘Bidirectional Evaluation with Direct Manipulation’, in *Proceedings of the ACM on Programming Languages*, p. 28.
- Mueller, S. and Mueller, S. (2018) ‘Toward Direct Manipulation for Personal Fabrication’, *IEEE Pervasive Computing*, (March), pp. 75–81.
- Nielsen, J. (1994) ‘Enhancing the Explanatory Power of Usability Heuristics’, *Proc. ACM CHI'94 Conf.*, pp. 152–158.
- Nusyirwan, D. (2018) ‘Design Thinking sebagai Bridge of Innovation Perguruan Tinggi dan Industri di Jurusan Teknik Elektro Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH)’, 07(02), pp. 86–94.
- Plattner, H. (2010) ‘An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE’, *Stanford: Institute of Design at Stanford*.
- Ratra, D. C. and Herawati, F. A. (2014) ‘PENGARUH PERCEIVED GOAL IMPEDIMENT , PERCEIVED AD CLUTER , PRIOR NEGATIVE EXPERIENCES TERHADAP PERILAKU PENGGUNA INTERNET

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UNTUK MENGHINDARI IKLAN DI INTERNET (Studi Deskriptif Tentang Pengaruh Perceived Goal Impedimint , Perceived Ad Cluter , Prior Negat’, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, pp. 1–15.

Shneiderman, B. (1983) ‘Direct Manipulation : A Step Beyond Programming Languages’, *IEEE Computer*, 116, pp. 57–69.

Shugrina, M. *et al.* (2019) ‘Color Builder : A Direct Manipulation Interface for Versatile Color Theme Authoring’, in *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Proceedings (CHI 2019)*, pp. 1–12.

Sim, A. X. A. (2013) *Layout — Desain Web Dasar*. Available at: <https://bertzzie.com/knowledge/desain-web-dasar/Layout.html> (Accessed: 11 December 2019).

Simarmata, J. (2010) *Rekayasa Web*. Yogyakarta: ANDI PUBLISHER.

Soegaard, M. (2018) *The Basics of User Experience Design*.

TE’ENI, D. (1990) ‘Direct manipulation as a source of cognitive feedback: a human-computer experiment with a judgement task’, *Int. J. Man-Machine Studies*, 33, pp. 453–466.

Vuillemot, R. and Lyon, U. De (2016) ‘Sports Tournament Predictions Using Direct Manipulation’, *IEEE Computer Graphics and Applications*, 36(5), pp. 62–71.

Wahyuni, M. B. (2011) ‘USER EXPERIENCE (UX) SEBAGAI BAGIAN DARI PEMIKIRAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL’, *Humaniora*, 2(2), pp. 1158–1166.

Yogananti, A. F. (2015) ‘PENGARUH PSIKOLOGI KOMBINASI WARNA DALAM WEBSITE’, *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol. 01(No. 01), pp. 45–54.

Znenko, O., Huot, S. and Bastoul, C. (2014) ‘Clint: A Direct Manipulation Tool for Parallelizing Compute-Intensive Program Parts’, *IEEE Symposium on Visual Languages and Human-Centric Computing (VL/HCC)*, pp. 109–112.

LAMPIRAN A

HASIL OBSERVASI

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rabu, 20 November 2019 Bahasa Indonesia 🌐

TEMPO.CO

HOME NASIONAL BISNIS METRO DUNA BOLA - CANTIK - TEKNO OTOMOTIF - FOTO VIDEO INVESTIGASI KOLOM INDEX LAINYA

Toyota Raize Dijual Rp 217 Juta, Berapa Harga Daihatsu Rocky?

Reporter: Tempo.co
Editor: Wawan Priyanto

Senin, 4 November 2019 06:43 WIB

0 KOMENTAR

f 4
 t 3
 + 11



Brosur Toyota Raize. Sumber: creative11.com

TEMPO.CO, Jakarta - Harga **Toyota Raize** bocor menjelang peluncuran pada 5 November 2019. Dari daftar harga yang bocor di internet, Toyota Raize ditawarkan dalam empat tipe yakni X, X'S, G, dan Z.

Termurah adalah tipe X (penggerak roda depan) yang ditawarkan dengan harga 1.679.000 yen atau setara Rp 217 jutaan. Termahal adalah tipe Z berpenggerak 4WD 2.282.200 yen (setara Rp 295 jutaan).

Harga ini termurah mo del ini lebih rendah dibanding harga jual Toyota Rush di Indonesia yang dimulai pada angka Rp 244,25 juta.

PDR by Kiki BHD

Maak uw IT-landschap écht agiler met het Thinkwise low-code platform.

LEES WHITEPAPER

Lantas berapa harga untuk Daihatsu Rocky? Hingga saat ini belum ada informasi atau bocoran harga soal Rocky. Meski demikian, dari sisi positioning Rocky akan berada di bawah Raize. Sama seperti produk kembar lainnya yakni Toyota Rush dan Daihatsu Terios, Toyota Avanza-Daihatsu Xenia.

Video membedah Daihatsu Rocky di Tokyo Motor Show 2019:



ADVERTISEMENT

Word onafhankelijk van technologie en richt u volledig op innovatie van uw business met het Thinkwise low-code platform.

LEES WHITEPAPER

Start modelling your enterprise software today!

Sekadar catatan, Toyota Rush saat ini dipasarkan dengan harga mulai Rp 244,25 hingga Rp 265,65 juta. Sedangkan Daihatsu Terios dijual mulai Rp 202,2 juta hingga Rp 256,9 juta.

Melihat range harga Daihatsu Terios di atas, besar kemungkinan Daihatsu Rocky akan dijual di bawah Rp 200 juta. Sedangkan Toyota Raize bisa saja di atas Rp 200 juta karena positioning produk Toyota biasanya lebih mahal dari Daihatsu.

Harga Rocky - Raize besar kemungkinan juga akan beririsasi dengan produk Low Cost Green Car Toyota dan Daihatsu. Model termahal LCGC Daihatsu Sigra adalah Rp 156,75 juta. Sedangkan

TERPOPULER

- 1 Raja Kualifikasi, Marc Marquez Dihadiah BMW X4 Competition
- 2 Lexus RX 300 Terbaru Meluncur, Harga Mulai Rp 1,4 Miliar
- 3 Renault Tribler Rp 133 Juta, Panaanak Peta Persaingan Mobil Murah
- 4 Honda Akhirnya Ikut Pameran IMS Motobike 2019
- 5 Toyota Kijang Innova Versi Hybrid Diharapkan Segera Meluncur




FOKUS

Blokir Akses Internet, Iran Coba Redam Demonstrasi

Baik dan Buruk Rencana Penerapan Sertifikat Layak

Penolakan Ahok Jadi Pejabat di BUMN Dinilai Bernuansa Politik

Pasca Tragedi GrabWheels, 5 Batasan Menunggu



TERKINI

Target Penjualan Naik 100 Persen, Peugeot Masih Jagokan Model SUV

Mitsubishi Mirage Baru Tampak dan Fitur Juara, Harga Kompetitif

3 Faktor Penyebab Penjualan Mobil Komersial Anjlok di 2019

Raja Kualifikasi, Maro Marquez Dihadiah BMW X4 Competition

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

HOME BOLA OLE OLIMPIK LIFESTYLE KOMUNITAS VIDEO KOLOM E-SPORTS BUI

Pascalaga menghadapi Tira-Persikabo, Persija berhasil naik satu peringkat ke posisi 14 klasemen sementara dengan mengantongi 27 poin.



Bagi Xandao, gol tersebut tak hanya sebagai pembantu timnya memperbaiki posisi di klasemen sementara.

Tag : persija Liga 1 2019 Tira-Persikabo

The Marvelous You DREAM DAY 402 Fashion Atrium, Kota Kasablanka, Jakarta 29, 30 Non & 1 Des 2019 GUEST STARS

HOME TRENDING EROPA ▾ DUNIA ▾ INDONESIA ▾ BUNDESLIGA VIDEO BOLATAINMENT

"Ketika Anda tak yakin apakah bakal menghapus Manchester United dari tiket atau tidak."

Cyba_Omo_Law @CybarifeLove

When you are not sure if you removed Manchester United's game on your ticket or not. 😂#OleOut



723 10:02 PM - Nov 2, 2019

DREAM DAY 402 Fashion Atrium, Kota Kasablanka, Jakarta 29, 30 Non & 1 Des 2019 GUEST STARS

LAMPIRAN B

HASIL PENYEBARAN KUSIONER ONLINE

Kusisioner penelitian untuk mendapatkan hasil *survey* yang dibutuhkan dalam penelitian ini telah dibagikan secara *online* dengan menggunakan fitur *Google Form*, dan memperoleh hasil sebagai berikut.

Nama	Umur (Tahun)	Pekerjaan	Apa jenis <i>Website</i> yang sering anda kunjungi ketika mencari informasi di internet?	Apakah <i>Website</i> saat ini hanya fokus menyajikan informasi tanpa memperhatikan kebebasan pengguna di dalamnya?	Apa yang membuat anda merasa tidak bebas ketika sedang mengunjungi <i>Website</i> ?
Ikhsan Darmawan	21	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Tidak Setuju	Iklan yang mengganggu
Miftahul Khaerah	22	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Setuju	Banyaknya iklan pada <i>Website</i> sehingga menyebabkan pengunjung <i>Website</i> kesulitan melihat halaman utama atau informasi utama yang seharusnya dicari pada <i>Website</i> tersebut.
Ridho Darmawan	22	Pelajar	Portal Berita dan Informasi	Netral	Iklan
Mhd Zamri	22	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Sangat Setuju	Letak fitur nya berantakan
Rahman Adia	21	Mahasiswa	Toko Online	Setuju	Sering muncul iklan ketika mengklik tombol yang diinginkan, dan harus mengklik berkali2 untuk kehalaman yang diinginkan.
Elvy Anisya	22	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Banyaknya iklan
Filzah Hidayat, I.T	22	Freelancer	Portal Berita dan Informasi	Setuju	Iklan yang tidak bermutu, untung buat saya gak ada, sangat mengganggu
Gandana Alwira Ponda	22	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Tampilan yang kurang menarik dan banyak iklan:)

Ika Polinda	21	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Setuju	Iklan
Andi Azzahra	21	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Saya tidak bisa mengotak atik codingannya
Anjuna Fina	22	Mahasiswa	Forum	Setuju	Banyak iklan, banyak bug dan terlebih lagi, banyak iklan berbau pornografi
Arif Pratomo	22	Mahasiswa	Blog	Setuju	Desain <i>Website</i> yang agak sulit untuk di pahami buat segelintir orang
Indah Kaji Heras	21	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Iklan yang terlalu banyak dan fitur yang terlalu banyak sehingga membuat <i>Website</i> lama terbuka.
Fahurza	22	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Terdapat banyak iklan. Tidak yakin dengan keamanan <i>Website</i> seperti pencurian data. Informasi yang disampaikan oleh <i>Website</i> tidak terjamin terpercaya atau hoax.
Rizki tybadi	21	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Banyak iklan
M.Ayidil Fitri Alhusaini	21	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Tidak ada
Akmal	22	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Setuju	Iklan pop up
FITRI DIANSAR	21	Mahasiswa	Blog	Setuju	Iklan
Asnita	21	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Tidak Setuju	
Anggen Triana	22	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Setuju	Banyak pop up iklan. Kolom komentar yg cuma sebagai penambah fitur tapi gak pernah di respon.
Jihad Benassy	21	Mahasiswa	Forum	Setuju	Karna ip address kita diawasi
Bagus Sujatmiko	21	Mahasiswa	Blog	Tidak Setuju	Konten <i>Website</i> cenderung berisi kepentingan sepihak
Aninda Nazara Rizana	22	Mahasiswa	Toko Online	Netral	Gangguan iklan
Yuliana Leonta	21	Mahasiswa	Company Profile	Setuju	Informasi kurang lengkap

Octri D Popyga	21	Mahasiswa	Forum	Setuju	Iklan yang mengganggu dan kurangnya detail informasi yang di sampaikan
Ww kurmayana	21	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Iklan
Zulfalqri	21	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Iklan
Ari kmant	22	Mahasiswa	Toko Online	Sangat Tidak Setuju	Iklan
Rahmad Nawand	23	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Tidak Setuju	Iklan
Teguh Wadda	22	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Setuju	Dalam kebenaran informasi
Ard Prima	21	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Harus mendaftar sebagai member jika ingin mengunduh file di <i>Website</i> tersebut
zurne Kurni	21	mahasiswi	Portal Berita dan Informasi	Setuju	ada Iklan
Fajar retawan	21		Forum	Netral	Iklan judi, iklan alan suryajana
Rizka Harisai	21	Mahasiswa	Blog	Netral	Iklan
Tia sari inayanti	21	Mahasiswi	Portal Berita dan Informasi	Setuju	Terkadang banyak iklan selebih oke oke aja
Saleh Al Abi	24	Dokter	Portal Berita dan Informasi	Setuju	Terlalu banyak iklan dan <i>Website</i> palsu yang hanya membuat judul tetapi isinya hanya iklan.
Ridha Darnah Putra	22	Pelajar	Portal Berita dan Informasi	Setuju	Iklan nya terlalu berlebihan
Abdi Haris	21	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Sangat Setuju	menu yang kurang, iklan yang mengganggu
Dian Kurniawan	22	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Banyak iklan
Rizki Sudiman	22	Mahasiswa	Company Profile	Tidak Setuju	Banyaknya iklan gak jelas
morizal	21	mahasiswa	Blog	Netral	
Alia Sri Rezi	21	Mahasiswi	Toko Online	Netral	Banyaknya iklan
Alicia alhad	22	Mahasiswa	Portal Berita dan Informasi	Netral	Banyak iklan
Fitri Handayani	22	mahasiswa	Toko Online	Setuju	tidak mendapatkan informasi dan pengetahuan yang diinginkan..



LAMPIRAN C

HASIL USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) digunakan sebagai *metrics* dalam pengujian desain antar muka aplikasi dan bertujuan untuk mengetahui kualitas UX dari desain antarmuka aplikasi. Pada pengujian UEQ ini terdiri dari 25 orang responden. Berikut ini merupakan hasil penyebaran kuesioner yang telah di isi oleh 25 orang responden.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : PUSPITA SARI
NIP/NIK/NIM : 01551202777
Umur : 22
Jenis Kelamin : () Laki - laki / (X) Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Ccontoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	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 checked="" type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghalang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menggembrakan	14
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mbingungkan	21
Tidak Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beracakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 15 November 2019

(PUSPITA SARI)
Responden

Gambar C.1 Hasil Penyebaran UEQ



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : ALIA SRI ESTI
NIP/NIK/NIM : 1051202609
Umur : 22 TAHUN
Jenis Kelamin : () Laki - laki / (✓) Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif ○ ⊗ ○ ○ ○ ○ ○ Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	○	○	○	○	○	○	⊗	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	⊗	Dapat dipahami	2
Kreatif	⊗	○	○	○	○	○	○	Monoton	3
Mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	Sulit dipelajari	4
Bermanfaat	⊗	○	○	○	○	○	○	Kurang bermanfaat	5
Membosankan	○	○	○	○	○	○	⊗	Mengasyikkan	6
Tidak menarik	○	○	○	○	○	○	⊗	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	⊗	Dapat diprediksi	8
Cepat	⊗	○	○	○	○	○	○	Lambat	9
Berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	⊗	Konvensional	10
Menghambat	○	○	○	○	○	○	⊗	Mendukung	11
Baik	⊗	○	○	○	○	○	○	Buruk	12
Rumit	○	○	○	○	○	○	⊗	Sederhana	13
Tidak sukai	○	○	○	○	○	○	⊗	Menggembirakan	14
Lazim	○	○	○	○	○	○	⊗	Terdepan	15
Tidak Nyaman	○	○	○	○	○	○	⊗	Nyaman	16
Aman	⊗	○	○	○	○	○	○	Tidak aman	17
Memotivasi	⊗	○	○	○	○	○	○	Tidak memotivasi	18
Memenuhi ekspektasi	⊗	○	○	○	○	○	○	Tidak memenuhi ekspektasi	19
Tidak Efisien	○	○	○	○	○	○	⊗	Efisien	20
Jelas	○	○	○	○	○	○	⊗	Membungkam	21
Tidak Praktis	○	○	○	○	○	○	⊗	Praktis	22
Terorganisasi	⊗	○	○	○	○	○	○	Berserakan	23
Atraktif	○	○	○	○	○	○	⊗	Tidak atraktif	24
Ramah pengguna	⊗	○	○	○	○	○	○	Tidak ramah pengguna	25
Konservatif	○	○	○	○	○	○	⊗	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 ~~7~~⁹ - 2019
(ALIA SRI ESTI)
Responden

Gambar C.2 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : Ika Solanda
NIP/NIK/NIM : 11551200477
Umur : 20 tahun
Jenis Kelamin : () Laki - laki / (✓) Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif ○ ⊗ ○ ○ ○ ○ ○ Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	○	○	○	○	○	○	⊗	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	⊗	Dapat dipahami	2
Kreatif	⊗	○	○	○	○	○	○	Monoton	3
Mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	Sulit dipelajari	4
Bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	Kurang bermanfaat	5
Membosankan	○	○	○	○	○	○	⊗	Mengasyikkan	6
Tidak menarik	○	○	○	○	○	○	⊗	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	⊗	Dapat diprediksi	8
Cepat	⊗	○	○	○	○	○	○	Lambat	9
Berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	⊗	Konvensional	10
Menghambat	○	○	○	○	○	○	⊗	Mendukung	11
Baik	⊗	○	○	○	○	○	○	Buruk	12
Rumit	○	○	○	○	○	○	⊗	Sederhana	13
Tidak sukai	○	○	○	○	○	○	⊗	Menggembirakan	14
Lazim	○	○	○	○	○	○	⊗	Terdepan	15
Tidak Nyaman	○	○	○	○	○	○	⊗	Nyaman	16
Aman	⊗	○	○	○	○	○	○	Tidak aman	17
Memotivasi	⊗	○	○	○	○	○	○	Tidak memotivasi	18
Memenuhi ekspektasi	⊗	○	○	○	○	○	○	Tidak memenuhi ekspektasi	19
Tidak Efisien	○	○	○	○	○	○	⊗	Efisien	20
Jelas	○	○	○	○	○	○	⊗	Membungkam	21
Tidak Praktis	○	○	○	○	○	○	⊗	Praktis	22
Terorganisasi	⊗	○	○	○	○	○	○	Berserakan	23
Atraktif	○	○	○	○	○	○	⊗	Tidak atraktif	24
Ramah pengguna	⊗	○	○	○	○	○	○	Tidak ramah pengguna	25
Konservatif	○	○	○	○	○	○	⊗	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 November 2019
(IKA SOLANDA)
Responden

Gambar C.3 Hasil Penyebaran UEQ



© Ha

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : ELIHA HUATAT
 NIP/NIK/NIM : 1157112875
 Umur : 20
 Jenis Kelamin : Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Monoton	3
Mudah dipelajari	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembrakan	14
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak aman	17
Memotivasi	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 November 2019
()
Responden

Gambar C.4 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : Abdul Razak A.
 NIP/NIK/NIM : 1557100310
 Umur : 27
 Jenis Kelamin : Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Monoton	3
Mudah dipelajari	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembrakan	14
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memotivasi	18
Memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 13 November 2019
()
Responden

Gambar C.5 Hasil Penyebaran UEQ

f Sultan Syarif Kasim Ria



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : M. Khilisanuddin
NIP/NIK/NIM : 11553104382
Umur : 21
Jenis Kelamin : (✓) Laki – laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	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 checked="" type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Monoton	3
Mudah dipelajari	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Lambat	9
Berdaya cipta	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menggembakan	14
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak aman	17
Memotivasi	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Membungkakan	21
Tidak Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 18/11/2019

(Responden)

Gambar C.6 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : Aldyan Firdaus
NIP/NIK/NIM : 11651103593
Umur : 21
Jenis Kelamin : (✓) Laki – laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	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 checked="" type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menggembakan	14
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak aman	17
Memotivasi	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Membungkakan	21
Tidak Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 November 2019

(Aldyan Firdaus Responden)

Gambar C.7 Hasil Penyebaran UEQ



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : M. Rizki Lwani
 NIP/NIK/NIM : 116511003414
 Umur : 21
 Jenis Kelamin : (✓) Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Sulit dipelajari	4
Bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kurang bermanfaat	5
Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghalang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembrakan	14
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memotivasi	18
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Membungkam	21
Tidak Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beracakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 November 2019
 Responden

Gambar C.8 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : RIZKY PUTRA ALFATHANEN
 NIP/NIK/NIM : 11553104733
 Umur : 22
 Jenis Kelamin : (✓) Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	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 checked="" type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Sulit dipelajari	4
Bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kurang bermanfaat	5
Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Lambat	9
Berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghalang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembrakan	14
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak aman	17
Memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memotivasi	18
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Membungkam	21
Tidak Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beracakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 NOVEMBER 2019
 Responden

Gambar C.9 Hasil Penyebaran UEQ



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : ABDUL AZIZ
NIP/NIK/NIM : 11351102535
Umur : 24 TAHUN
Jenis Kelamin : (X) Laki-laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		1
Menyudahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyengangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat dipahami	2					
Kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menlon	3
Mudah dipelajari	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kurang bermanfaat	5
Membasankan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasyikkan	6				
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik	7					
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi	8				
Cepat	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghalang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembirakan	14				
Logis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan	15
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16				
Aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak aman	17
Memotivasi	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26				

Pekanbaru, 18 Nov 2019
(*Abdul Aziz*)
Responden

Gambar C.10 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : Wawan Kurniawan
NIP/NIK/NIM : 115110040
Umur : 21
Jenis Kelamin : (X) Laki-laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		1
Menyudahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyengangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat dipahami	2				
Kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menlon	3
Mudah dipelajari	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kurang bermanfaat	5
Membasankan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasyikkan	6				
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik	7					
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghalang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembirakan	14				
Logis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan	15
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16				
Aman	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memotivasi	18
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memenuhi ekapetasi	19
Tidak Efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26				

Pekanbaru, 18 Nov 2019
(*Wawan Kurniawan*)
Responden

Gambar C.11 Hasil Penyebaran UEQ



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : IRAN SAPUTRA
NIP/NIK/NIM : 11351100225
Umur : 25
Jenis Kelamin : () Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.
Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghalang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buruk	12
Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembrakan	14
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdapan	15
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mbingungkan	21
Tidak Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak atraktif	24
Ramah pengguna	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 November 2019
(IRAN SAPUTRA)
Responden

Gambar C.12 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : Syarif Ridwan H
NIP/NIK/NIM : 11351100330
Umur : 24
Jenis Kelamin : () Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.
Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghalang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buruk	12
Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembrakan	14
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdapan	15
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mbingungkan	21
Tidak Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak atraktif	24
Ramah pengguna	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 - 11 - 2019
(Syarif Ridwan Hidayat)
Responden

Gambar C.13 Hasil Penyebaran UEQ



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : Lumar
 NIP/NIK/NIM : 1151101009
 Umur : 26
 Jenis Kelamin : (✓) Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		1
Mengusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	2
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Monoton	3
Mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" 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"/>	Kurang bermanfaat	5					
Membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasyikkan	6
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menarik	7				
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buruk	12
Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembrakan	14
Lozom	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23					
Atraktif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak atraktif	24
Ramah pengguna	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 19 November 2019
 (*Fatih*)
 Responden
 Muhammad Fadhilunnar

Gambar C.14 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : Abdul Hanif
 NIP/NIK/NIM : 11551101837
 Umur : 22
 Jenis Kelamin : (✓) Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		1
Mengusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sulit dipelajari	4
Bermanfaat	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasyikkan	6				
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik	7					
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lambat	9
Berdaya cipta	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buruk	12
Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembrakan	14
Lozom	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memotivasi	18
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 November 2019
 (*Abdul Hanif*)
 Responden

Gambar C.15 Hasil Penyebaran UEQ



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : *Auri Mada*
NIP/NIK/NIM : *11551101927*
Umur : *21*
Jenis Kelamin : Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1				
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat dipahami	2					
Kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Monoton	3
Mudah dipelajari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sukit dipelajari	4
Bermanfaat	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasyikkan	6				
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik	7					
Tidak dapat diprediksi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghambat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung	11					
Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembrakan	14				
Lezim	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan	15				
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16				
Aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memotivasi	18
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20				
Jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mbingungkan	21
Tradik Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23				
Atraktif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak atraktif	24				
Ramah pengguna	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26				

Pekanbaru, 18 - 11 - 2019

(*[Signature]*)
Responden

Gambar C.16 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : *M. Hanafi*
NIP/NIK/NIM : *1155102776*
Umur : *22*
Jenis Kelamin : Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1				
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat dipahami	2					
Kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Monoton	3
Mudah dipelajari	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sukit dipelajari	4
Bermanfaat	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasyikkan	6				
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik	7					
Tidak dapat diprediksi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghambat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung	11					
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembrakan	14				
Lezim	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan	15				
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16				
Aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memotivasi	18
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20				
Jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mbingungkan	21
Tradik Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26				

Pekanbaru, 18 - 11 - 2019

(*[Signature]*)
Responden

Gambar C.17 Hasil Penyebaran UEQ



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : ALBI YA ALBI
NIP/NIK/NIM : 11551100445
Umur : 22
Jenis Kelamin : (✓) Laki – laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sulit dipelajari	4
Bermanfaat	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghulang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Terlepas	15
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mbingungkan	21
Tidak Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 November 2019

()
Responden

Gambar C.18 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : TIA SARA INDAYANI
NIP/NIK/NIM : 11551240557
Umur : 22
Jenis Kelamin : () Laki – laki / (✓) Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sulit dipelajari	4
Bermanfaat	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghulang	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Terlepas	15
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mbingungkan	21
Tidak Praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 NOV 2019

()
Responden

Gambar C.19 Hasil Penyebaran UEQ

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : MUHAMMAD TOLIBA
NIP/NIK/NIM : 11551140601
Umur : 22 TAHUN
Jenis Kelamin : (X) Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putusan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Konvensional	10
Menghambat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menggemblakan	14
Lozem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Tersepan	15
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 15 NOV 2019

(MUHAMMAD TOLIBA)
Responden

Gambar C.20 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : DIANI WULANDARI
NIP/NIK/NIM : 11551202603
Umur : 22 Tahun
Jenis Kelamin : () Laki - laki / (X) Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putusan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	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 checked="" type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Konvensional	10
Menghambat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menggemblakan	14
Lozem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Tersepan	15
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 15 November 2019

(DIANI WULANDARI)
Responden

Gambar C.21 Hasil Penyebaran UEQ



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : Jelita Maharika
NIP/NIK/NIM : 11551200534
Umur : 22
Jenis Kelamin : () Laki - laki / (✓) Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menyenangkan	1					
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat dipahami	2					
Kredif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Manisan	3
Mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasyikkan	6				
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik	7					
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat diprediksi	8					
Cepat	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghambat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11				
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembirakan	14
Luas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tersepa	15
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16				
Aman	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20				
Jelas	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22				
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berantakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26				

Pekanbaru, 19-11-2019

()
Responden

Gambar C.22 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : M. Riza Umar
NIP/NIK/NIM : 1155 1105037
Umur : 22
Jenis Kelamin : (✓) Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menyenangkan	1					
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat dipahami	2					
Kredif	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Manisan	3
Mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasyikkan	6				
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik	7					
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Dapat diprediksi	8					
Cepat	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Menghambat	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11				
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak suka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembirakan	14
Luas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tersepa	15
Tidak Nyaman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16				
Aman	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20				
Jelas	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22				
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berantakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26				

Pekanbaru, 18-11-2019

()
Responden

Gambar C.23 Hasil Penyebaran UEQ



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : Maulana Hasan
NIP/NIK/NIM : 1157 1100529
Umur : 29
Jenis Kelamin : (X) Laki - laki / () Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kurang bermanfaat	5
Membasankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	Menarik	7
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi	8
Cepat	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Mengholog	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak sukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menggembirakan	14
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak aman	17
Memenuhi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memenuhi	18
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26

Pekanbaru, 18 November 2019

(*Dh*)

Gambar C.24 Hasil Penyebaran UEQ

**USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
TERHADAP WEBSITE DENGAN GAYA INTERAKSI
DIRECT MANIPULATION**

Nama : Rizki Yuliam
NIP/NIK/NIM : 1155 12 01977
Umur : 22
Jenis Kelamin : () Laki - laki / (X) Perempuan

Silahkan Anda melakukan evaluasi atas produk yang telah ditentukan.

Untuk melakukan asesmen atau evaluasi terhadap produk yang dimaksud, silahkan mengisi kuesioner berikut ini. Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan produk. Lingkaran-lingkaran yang berada diantara atribut representasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mengekspresikan persetujuan terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresi anda.

Contoh :

Atraktif Tidak Atraktif

Respon ini berarti Anda menilai aplikasi produk tersebut lebih atraktif dibandingkan tidak atraktif.

Silahkan memutuskan penilaian secara spontan. Jangan berpikir terlalu lama tentang keputusan Anda untuk meyakinkan bahwa Anda memberikan impresi yang orisinal.

Terkadang Anda bisa saja tidak terlalu yakin terkait atribut tertentu atau anda melihat bahwa sebuah atribut tidak relevan atas produk yang sedang Anda evaluasi.

Kendatipun demikian, silahkan putuskan evaluasi Anda atas setiap item.

Pendapat Anda sangat penting. Mohon diperhatikan: tidak ada jawaban salah satu benar!

Saat ini silahkan evaluasi produk lama dengan memilih satu lingkaran tiap baris.

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan	1
Tidak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat dipahami	2
Kreatif	<input type="radio"/>	Monoton	3						
Mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sulit dipelajari	4
Bermanfaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Kurang bermanfaat	5
Membasankan	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mengasyikkan	6				
Tidak menarik	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menarik	7					
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi	8				
Cepat	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional	10
Mengholog	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung	11
Baik	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana	13
Tidak sukai	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Menggembirakan	14					
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman	16
Aman	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak aman	17				
Memenuhi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memenuhi	18
Memenuhi ekspektasi	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efisien	20
Jelas	<input checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis	22
Terorganisasi	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berserakan	23
Atraktif	<input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif	26				

Pekanbaru, 18 - 11 - 2019

(*Ri*)
Responden

Gambar C.25 Hasil Penyebaran UEQ

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D

FOTO DOKUMENTASI





RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

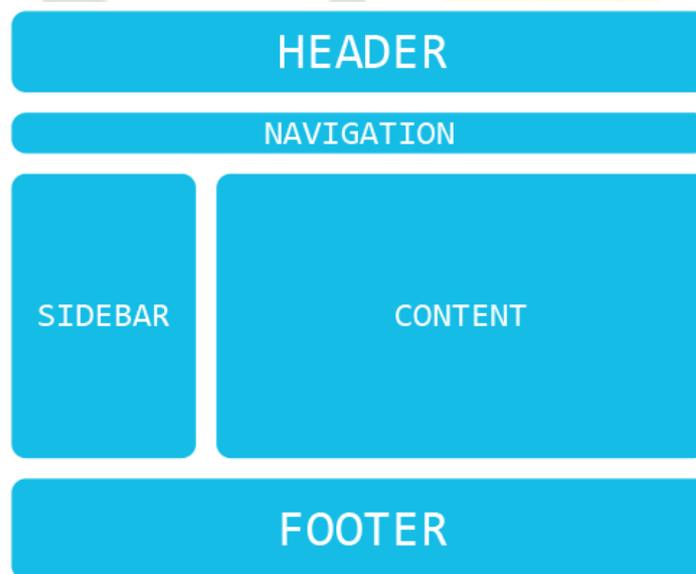
LAMPIRAN E

PANDUAN IMPLEMENTASI GAYA INTERAKSI *DIRECT MANIPULATION*

Gaya interaksi *direct manipulation* diterapkan pada *website* dengan memberikan fitur *drag and drop*, *theme color* dan *font size*. Demi memudahkan penelitian selanjutnya tentang *direct manipulation*, maka akan dibuat panduan-panduan untuk melakukan implementasi gaya interaksi *direct manipulation* pada *website* dengan memberikan fitur-fitur yang telah disebutkan sebelumnya.

a. Fitur *Drag and Drop*

Fitur *drag and drop* digunakan untuk mengatur tata letak *layout* pada sebuah *website*. Hal yang harus diperhatikan untuk menerapkan fitur *drag and drop* adalah mengamati susunan elemen *layout* dasar dari sebuah *website*. Contohnya dapat dilihat pada gambar E.1 berikut ini merupakan elemen-elemen *layout* yang pada umumnya dimiliki oleh sebuah *website*.



Gambar E.1 Elemen-elemen *Layout* pada Website

Gambar diatas menunjukkan bahwa elemen-elemen layout yang umumnya ditemukan dalam sebuah website antara lain adalah header, navigation, content, sidebar dan footer. Elemen-elemen tersebut merupakan elemen yang dapat menampung elemen lainnya. Fitur *drag and drop* dapat diterapkan pada elemen



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penampung yang di dalamnya terdapat lebih dari satu elemen lain. Fitur ini dapat diterapkan pada setiap elemen penampung yang terdapat di dalam website, namun desainer tetap harus memperhatikan penempatannya agar fitur ini benar-benar bermanfaat bagi pengguna.

Fitur Theme Color

Fitur *theme color* digunakan untuk merubah tema warna pada sebuah website. Desainer bebas menentukan elemen mana saja yang dapat diatur warnanya ketika menggunakan fitur ini. Namun sebaiknya tetap harus memperhatikan kenyamanan pengguna karena pemilihan atau penempatan warna pada *website* dapat mempengaruhi psikologi pengguna ataupun penilaian pengguna terhadap *website*.

Fitur Theme Color

Fitur *font size* digunakan untuk mengatur ukuran tulisan dari isi sebuah artikel tanpa mempengaruhi tampilan lain dari *website*. Fitur ini dapat diterapkan pada *website* tanpa perlu memperhatikan hal khusus karena fitur tersebut berguna hanya untuk mengatur ukuran *font* dari isi berita yang akan dibaca tanpa mempengaruhi ukuran tampilan yang lain. Batas ukuran minimum dan maksimum pada fitur *font size* akan disesuaikan dengan batas fitur *font size* yang terdapat pada aplikasi yang telah diamati oleh peneliti seperti browser *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* dan aplikasi *Microsoft Office*. Berdasarkan hasil pengamatan, maka ditentukan batas minimum ukuran tulisan adalah 8pt dan batas maksimal ukuran tulisan adalah 72pt.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Informasi Personal



Nama : Muhamad Rezki
 Tempat Tanggal Lahir : Dumai, 21 Agustus 1997
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Tinggi Badan : 176 cm
 Berat Badan : 50 kg
 Anak Ke : 2 dari 4 Bersaudara
 Kebangsaan : Indonesia
 Agama : Islam

Alamat

Sekarang : Jalan Merpati Sakti, Panam, Pekanbaru
 No. HP : 085263014676
 Email : muhamad.rezki@students.uin-suska.ac.id

Riwayat Pendidikan

Tahun 2004 – 2009 : SD Negeri 010 Ratu Sima, Dumai
 Tahun 2009 – 2012 : SMP Negeri 1 Dumai
 Tahun 2012 – 2015 : SMA Negeri 2 Dumai
 Tahun 2015 – 2019 : S1 Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.