

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* WEBSITE PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG MENGGUNAKAN
METODE *UX HONEYCOMB***

SKRIPSI



OLEH:

MUHAMMAD IKHTIAR MADANI

NIM 200607110061

**PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* WEBSITE PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG MENGGUNAKAN
METODE *UX HONEYCOMB***

SKRIPSI

Oleh:

MUHAMMAD IKHTIAR MADANI

NIM. 200607110061

Ditujukan Kepada:

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam

Memperoleh Gelar Sarjana Sains Informasi (S.S.I.)

PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* WEBSITE PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG MENGGUNAKAN METODE *UX*
*HONEYCOMB***

SKRIPSI

Oleh:

MUHAMMAD IKHTIAR MADANI

NIM. 200607110061

Telah Diperiksa dan Disetujui:

Tanggal: 12 Desember 2024

Pembimbing I



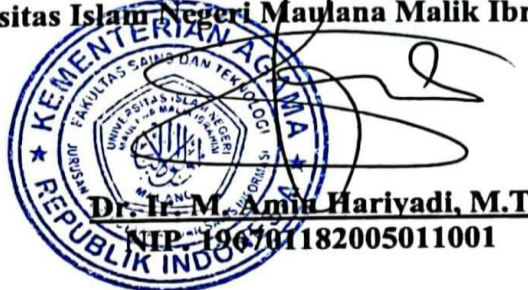
Wahyu Hariyanto, M.M
NIP. 198907212019031007

Pembimbing II



Mubasviroh, M.Pd.I
NIP. 197905022023212024

**Mengetahui, Ketua Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



Dr. Ir. M. Amin Hariyadi, M.T
NIP. 196701182005011001

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS *USER EXPERIENCE* WEBSITE PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS MERDEKA MALANG MENGGUNAKAN METODE *UX* *HONEYCOMB*

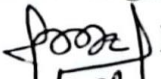
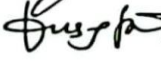
SKRIPSI

Oleh:

MUHAMMAD IKHTIAR MADANI
NIM. 200607110061

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sains Informasi
(S.S.I)

Pada Tanggal 12 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji		Tanda Tangan
Ketua Penguji	: <u>Fakhris Khusnu Reza Mahfud, M.Kom</u> NIP. 19900506 201903 1 007	()
Anggota Penguji I	: <u>Ach. Nizam Rifqi, M.A</u> NIP. 19920609 202203 1 002	()
Anggota Penguji II	: <u>Wahyu Hariyanto, M.M</u> NIP. 19890721 201903 1 007	()
Anggota Penguji III	: <u>Mubasyiroh, M.Pd.I</u> NIP. 19790502 202321 2 024	()

Mengetahui, Ketua Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Ir. M. Xiphi Hariyadi, M.T
NIP. 19690118 200501 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda dibawah ini:

Nama : Muhammad Ikhtiar Madani
NIM : 200607110061
Program Studi : Perpustakaan dan Sains Informasi
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-banar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan data, tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali dengan mencantumkan sumber cuplikan pada daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 12 Desember 2024



buat pernyataan,

Muhammad Ikhtiar Madani
NIM. 200607110061

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Analisis User Experience Website Perpustakaan Universitas Merdeka Malang Menggunakan Metode UX Honeycomb*". Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti memperoleh berbagai bentuk bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A., selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Sri Harini, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Ir. M. Amin Hariyadi, M.T., selaku Ketua Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Wahyu Hariyanto, M.M. dan Ibu Mubasyiroh, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, masukan, dan motivasi dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
5. Bapak Fakhri Khusnu Reza Mahfud, M.Kom., Bapak Ach. Nizam Rifqi, M.A., yang telah menjadi dosen penguji serta memberikan kritik dan saran yang membangun.
6. Seluruh dosen Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi dan para staf, terima kasih atas ilmu, bantuan, dan pengalaman yang diberikan selama masa studi.
7. Kedua orang tua yang sangat berjasa, Bapak Mhd. Nasir, S.Ag., M.Pd. dan Ibu Andi Subhi, S.Sos., M.M. yang selalu memberikan doa, dukungan,

pengorbanan, dan materiil yang tiada henti. Mereka adalah sumber kekuatan dan inspirasi terbesar penulis selama menjalani masa perkuliahan ini.

8. Kepada kedua saudara saya, Muhammad Mekah Khuzaifah, Amd.T dan Najwa Alkhansa Nabila yang selalu memberikan semangat serta bantuan baik moral maupun materiil yang selalu diberikan
9. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Rani Yolanda, S.S.I. yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama proses penelitian ini.
10. Kepada Bapak dan Ibu Pustakawan Universitas Merdeka Malang, Bapak Dr. Ir. Djoko Andrijono, M.T. dan Ibu Gulita Ngudiana, S.I.Pust yang telah membantu proses penelitian di Univesitas Merdeka Malang.
11. Sahabat-sahabat seperjuangan dari angkatan 2020 Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, terutama Rakhan, Akmal, Safrizal, Afif, Tubagus, Tegar, Faiz, Rifqy, Vivian, dan semua yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas semangat, dukungan, kebersamaan dan tongkrongan yang diberikan sepanjang masa perkuliahan hingga selesainya penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi konten maupun cara penyajiannya. Sebagai penutup, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat serta berkontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 12 Desember 2024

Peneliti,

Muhammad Ikhtiar Madani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
مستخلص البحث	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Website.....	10
2.2.1.1 Fungsi Website	11
2.2.1.2 Jenis-jenis Website	12
2.2.2 Pengukuran Kualitas Website Perpustakaan	12
2.2.3 User Experience (UX).....	13
2.2.4 UX Honeycomb	14
2.3 Keterkaitan Penelitian dalam Perspektif Islam	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Desain Penelitian	22
3.3 Waktu Penelitian.....	24
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	24
3.5 Sumber Data	24
3.6 Populasi dan Sampel.....	24
3.7 Instrumen Penelitian	26
3.8 Teknik Pengumpulan Data	28
3.9 Analisis Data.....	29
3.10 Tabel Penilaian	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil.....	33
4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian.....	33
4.1.2 Demografi Responden	34
4.1.3 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	36

4.1.4 Analisis Data Hasil Kuesioner.....	37
4.1.4.1 <i>Mean</i>	37
4.1.4.2 <i>Grand Mean</i>	41
4.1.5 Analisis <i>User Experience Website</i> Perpustakaan Universitas Merdeka Malang	44
4.1.5.1 Variabel <i>Useful</i>	44
4.1.5.2 Variabel <i>Usable</i>	46
4.1.5.3 Variabel <i>Desirable</i>	47
4.1.5.4 Variabel <i>Findable</i>	49
4.1.5.5 Variabel <i>Accessible</i>	51
4.1.5.6 Variabel <i>Credible</i>	52
4.1.5.7 Variabel <i>Valuable</i>	54
4.2 Pembahasan	55
4.2.1 Keterkaitan Hasil Penelitian dalam Perspektif Islam	60
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Variabel dan Indikator Penelitian	26
Tabel 3.3 Skala Likert.....	28
Tabel 3.4 Tabel Nilai Interval.....	32
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas	36
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	37
Tabel 4.3 Hasil Pengolahan Data Kuesioner dengan <i>Mean</i>	38
Tabel 4.4 Hasil Pengolahan Data Kuesioner dengan <i>Grand Mean</i>	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>UX Honeycomb</i>	15
Gambar 3.1 Desain Penelitian	22
Gambar 4.1 Halaman <i>Website</i> Perpustakaan Universitas Merdeka Malang	34
Gambar 4.2 Program Studi Responden	35
Gambar 4.3 Jenis Kelamin Responden.....	35
Gambar 4.4 Grafik Pernyataan 1	44
Gambar 4.5 Grafik Pernyataan 2	45
Gambar 4.6 Grafik Pernyataan 3	45
Gambar 4.7 Grafik Pernyataan 4	46
Gambar 4.8 Grafik Pernyataan 5	46
Gambar 4.9 Grafik Pernyataan 6	47
Gambar 4.10 Grafik Pernyataan 7	47
Gambar 4.11 Grafik Pernyataan 8	48
Gambar 4.12 Grafik Pernyataan 9	48
Gambar 4.13 Grafik Pernyataan 10	49
Gambar 4.14 Grafik Pernyataan 11	49
Gambar 4.15 Grafik Pernyataan 12	50
Gambar 4.16 Grafik Pernyataan 13	50
Gambar 4.17 Grafik Pernyataan 14	51
Gambar 4.18 Grafik Pernyataan 15	51
Gambar 4.19 Grafik Pernyataan 16	52
Gambar 4.20 Grafik Pernyataan 17	52
Gambar 4.21 Grafik Pernyataan 18	53
Gambar 4.22 Grafik Pernyataan 19	53
Gambar 4.23 Grafik Pernyataan 20	54
Gambar 4.24 Grafik Pernyataan 21	55

ABSTRAK

Madani, Muhammad Ikhtiar. 2024. **Analisis *User Experience Website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang Menggunakan Metode *UX Honeycomb*. Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (I) Wahyu Hariyanto, M.M. (II) Mubasyiroh, M.Pd.I**

Kata kunci: *User Experience*, *UX Honeycomb*, *Website* Perpustakaan, Universitas Merdeka Malang

Website perpustakaan Universitas Merdeka Malang dirancang untuk mempermudah para pengguna mengakses informasi atau mencari bahan pustaka. Namun, ditemukan beberapa kendala seperti menu yang kosong serta data foto dan deskripsi buku belum lengkap, yang mengakibatkan dapat menurunkan kepuasan dan pemanfaatan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) menggunakan metode *UX Honeycomb* dengan tujuh variabel yaitu *useful*, *usable*, *desirable*, *findable*, *accessible*, *credible*, dan *valuable*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data *purposive sampling* yang melibatkan 100 responden dari kalangan mahasiswa Universitas Merdeka Malang. Keseluruhan hasil analisis menunjukkan bahwa lima variabel dalam kategori baik dan dua variabel dalam kategori sangat baik, variabel *useful* (4,23), *usable* (4,10), *findable* (4,09), *accessible* (4,08), *credible* (4,19). Variabel *valuable* memiliki skor tertinggi (4,26), yang menegaskan manfaat signifikan *website* dalam mendukung kebutuhan akademik. Sebaliknya, variabel *desirable* mendapatkan skor terendah (3,99), mengindikasikan perlunya perbaikan pada aspek estetika dan daya tarik visual. Untuk dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang disarankan menambahkan elemen visual yang lebih menarik, interaktif, responsif, serta menyediakan personalisasi tampilan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

ABSTRACT

Madani, Muhammad Ikhtiar. 2024. **The Analysis of Library Website User Experience at Universitas Merdeka Malang Using UX Honeycomb Method. Library and Science Study Program, Faculty of Science and Technology Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: (I) Wahyu Hariyanto, M.M. (II) Mubasyiroh, M.Pd.I**

Keywords: User Experience, UX Honeycomb, Library Website, Universitas Merdeka Malang

The library website of Universitas Merdeka Malang has been designed to help users access information or search for references. However, there are some problems, such as an empty menu or incomplete photo data and book descriptions, leading to decreased user satisfaction and activeness. The research aims to analyse the user experience quality using the UX Honeycomb method consisting of seven variables: useful, usable, desirable, findable, accessible, credible, and valuable. It employed a quantitative approach and collected data using a purposive sampling technique involving 100 respondents among students of Universitas Merdeka Malang. The analysis results show that five variables are good, and two variables are excellent. The variable scores of useful, usable, findable, accessible, and credible are 4.23, 4.10, 4.09, 4.08, and 4.19, respectively. The valuable variable has the highest score, 4.26, emphasizing the website's significant benefit to support academic needs. Conversely, the desirable variable has the lowest score, 3.99, indicating the need to improve the aesthetic and visual appeal aspects. To enhance the quality of user experience, the research suggests the library of Universitas Merdeka Malang add more interesting, interactive, responsive visual elements and provide display personalization on its website to suit the needs of users.

مستخلص البحث

مدني، محمد اختيار. 2024. تحليل تجربة مستخدم موقع مكتبة جامعة ميرديكا مالانج باستخدام طريقة UX Honeycomb. البحث الجامعي. قسم علوم المكتبات والمعلومات، كلية العلوم والتكنولوجيا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: وحي هاريانطا، الماجستير. المشرف الثاني: مبشرة، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: تجربة مستخدم، UX Honeycomb، موقع مكتبة، جامعة ميرديكا مالانج.

تم تصميم موقع مكتبة جامعة ميرديكا مالانج لتسهيل وصول المستخدمين إلى المعلومات أو العثور على مواد المكتبة. ومع ذلك، تم العثور على العديد من العقبات مثل القوائم الفارغة وبيانات الصور غير المكتملة وأوصاف الكتب المنبثرة، مما أدى إلى انخفاض رضا المستخدم واستخدامه. هدف هذا البحث إلى تحليل جودة تجربة المستخدم باستخدام طريقة UX Honeycomb بسبعة متغيرات؛ وهي مفيدة وقابلة للاستخدام ومرغوبة وقابلة للعثور عليها وإمكانية الوصول إليها ومصداقية وقيمة. استخدم البحث منهجاً كمياً مع تقنية جمع بيانات أخذ العينات الهادفة التي تشمل 100 مستجيب من طلاب جامعة ميرديكا مالانج. أظهرت النتائج الإجمالية للتحليل أن خمسة متغيرات كانت في الفئة الجيدة ومتغيران في الفئة الجيدة جداً. متغير مفيدة (4.23)، ومتغير قابلة للاستخدام (4.10)، متغير قابلة للعثور عليها (4.09)، متغير إمكانية الوصول إليها (4.08)، ومتغير مصداقية (4.19). حصل متغير قيمة على أعلى درجة (4.26)، مما يؤكد الفوائد الكبيرة للموقع في دعم الاحتياجات الأكاديمية. في المقابل، حصل متغير مرغوبة على أدنى درجة (3.99)، مما أشار إلى الحاجة إلى تحسين الجوانب الجمالية والجاذبية البصرية. لتتمكن من تحسين جودة تجربة المستخدم، أوصى الباحث على موقع مكتبة جامعة ميرديكا بإضافة عناصر مرئية أكثر جاذبية وتفاعلية واستجابة وتوفير شاشات مخصصة تناسب احتياجات المستخدم.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website menjadi hal penting bagi perpustakaan dalam sebuah lembaga edukasi khususnya universitas. Pada era global, *website* pada perpustakaan universitas memiliki fungsi yang sangat besar. Selain itu, perpustakaan perguruan tinggi juga harus memiliki desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna agar terus memberikan layanan yang efisien, efektif dan tepat waktu (Noh, 2015).

Website perpustakaan perguruan tinggi biasanya menyediakan katalog koleksi, layanan *online*, dan informasi tentang kegiatan perpustakaan. Keberhasilan sebuah *website* tidak hanya bergantung pada desainnya tetapi juga pada kualitas informasi yang disajikan. Informasi yang berkualitas akan membantu pemustaka memenuhi kebutuhan mereka sehingga pengguna dapat menilai *website* tersebut sebagai *website* berkualitas tinggi (Septiana & Ati, 2019).

Penerapan perpustakaan digital di universitas memberikan banyak manfaat penting seperti memungkinkan mahasiswa, dosen, dan peneliti mengakses koleksi perpustakaan kapan saja dan di mana saja dengan fleksibilitas yang tidak dimiliki perpustakaan tradisional. Perpustakaan digital juga mempermudah pengguna melakukan pencarian informasi secara cepat dan efisien sehingga proses penelusuran referensi yang relevan dengan bidang studi menjadi lebih sederhana (Ilwantara et al., 2015). Salah satunya menggunakan *website* sebagai *platform* untuk mencari berbagai informasi.

Perpustakaan berbasis web adalah bentuk penerapan sistem informasi yang mempermudah pemustaka dalam menelusuri informasi serta mengakses layanan perpustakaan secara praktis. Teknologi ini memungkinkan perpustakaan terhubung dengan pemustaka meskipun berada di lokasi jauh. Desain web perpustakaan harus sesuai dengan kebutuhan pemustaka karena selain dari informasi yang disediakan, kualitas layanan juga menjadi indikator utama dalam menilai sebuah perpustakaan. Dalam pengembangan web perpustakaan, pemahaman tentang pengalaman pengguna atau *User Experience (UX)* sangat penting agar kepuasan dan

kenyamanan pemustaka dapat tercapai. Web yang mengutamakan *UX* mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan melalui fitur dan konten yang sederhana, mudah dipahami, dan tidak membingungkan (Munawaroh, 2021).

Pengalaman pengguna (*UX*) adalah bagaimana seseorang merasakan saat menggunakan produk atau layanan, dengan tujuan ideal memberikan kepuasan maksimal bagi pengguna. *UX* mencakup berbagai jenis produk, namun umumnya berfokus pada situs *website* atau aplikasi. Setiap interaksi manusia dengan objek melibatkan pengalaman pengguna, meskipun praktisi *UX* lebih sering berfokus pada hubungan antara manusia dengan komputer atau produk digital seperti situs web, aplikasi, dan sistem (Deacon, 2020). Keputusan desain yang mempengaruhi pengalaman pengguna, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan yang beragam dan menerapkannya secara adil, sesuai dengan prinsip keadilan yang dianjurkan dalam ayat tersebut. Dengan demikian, pengembangan *UX* yang baik adalah salah satu bentuk dari menunaikan amanat dengan adil, sesuai dengan panduan yang diberikan dalam Al-Quran, seperti yang ada pada surah An-Nisa ayat 58 yang berbunyi sebagai berikut:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ ۚ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا

Artinya: *Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanah kepada pemiliknya. Apabila kamu menetapkan hukum di antara manusia, hendaklah kamu tetapkan secara adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang paling baik kepadamu. Sesungguhnya Allah Maha Mendengar lagi Maha Melihat. (An-Nisā' [4]:58)*

Ayat ini memerintahkan agar menyampaikan “amanat” kepada yang berhak. Pengertian “amanat” dalam ayat ini, ialah sesuatu yang dipercayakan kepada seseorang untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Kata “amanat” dengan pengertian ini sangat luas, meliputi “amanat” Allah kepada hambaNya, amanat seseorang kepada sesamanya dan terhadap dirinya sendiri. Semua nikmat Allah berupa apa saja hendaklah kita manfaatkan untuk taqarrub (mendekatkan diri) kepada-Nya. Amanat seseorang terhadap sesamanya yang harus dilaksanakan

antara lain: mengembalikan titipan kepada yang punya dengan tidak kurang suatu apa pun, tidak menipunya, memelihara rahasia dan lain sebagainya (Kementerian Agama RI, 2011).

Korelasi dari ayat tersebut adalah ayat ini menggarisbawahi pentingnya menjaga amanah dan tanggung jawab. Dalam konteks merawat sesuatu yang baik, ini berarti kita harus menjaga dan merawat sesuatu yang telah dipercayakan kepada kita dengan baik. Evaluasi *website* harus dilakukan dengan prinsip kualitas dan perbaikan terus-menerus. Ini berarti memastikan bahwa *website* berfungsi dengan baik, memenuhi standar yang tinggi, dan terus diperbaiki berdasarkan umpan balik dan kebutuhan pengguna.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dikembangkan dengan baik oleh Universitas Merdeka Malang. Salah satu contohnya dibuatnya situs *website* perpustakaan yang memudahkan mahasiswa Universitas Merdeka Malang memperoleh informasi secara online tanpa harus datang secara langsung ke perpustakaan. Dibuatnya *website* agar mahasiswa mengetahui katalog buku atau informasi lain yang tercakup di perpustakaan. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Jum'at 10 November 2023 dengan Kasubbag TU dari Perpustakaan Universitas Merdeka Malang beliau menjelaskan bahwa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang mempunyai masalah yaitu beberapa fitur menu tidak ada isinya, foto buku dan deskripsi tentang buku datanya masih banyak yang belum lengkap. Hal ini dapat mengakibatkan ketidakpuasan pengguna saat mengakses *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang dan juga dapat mengurangi pemanfaatan akses *website* perpustakaan oleh para pengguna. Oleh karena itu Untuk memastikan kepuasan dan kenyamanan pengguna serta meningkatkan pemanfaatan akses *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang, perlu dilakukan analisis dan penilaian terhadap pengalaman pengguna (*user experience*) *website* tersebut agar dapat memenuhi harapan dan memberikan kenyamanan bagi para penggunanya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jovianus, Juan dan Alvian yang berjudul "Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi SignalPolri Menggunakan Metodologi *UX Honeycomb*", Perubahan dalam pelayanan memicu pembaruan dan

pengembangan digital, yang menggantikan sistem manual. Aplikasi SignalPolri, yang dikelola oleh pemerintah merupakan aplikasi berbasis SPBE untuk pembayaran pajak kendaraan bermotor serta sumbangan wajib dana lalu lintas bagi pemilik kendaraan. Aplikasi ini menggunakan data dari database kendaraan bermotor Polri dan terhubung dengan pusat data di Dukcapil Kemendagri. SPBE sebagai bagian dari kebijakan menunjukkan urgensi yang tinggi dalam layanan publik, sehingga evaluasi berkelanjutan diperlukan untuk mencapai kemajuan yang signifikan. Terdapat perbedaan pengembangan antara platform Android dan iOS, yang mendorong penelitian terkait tanggapan pemerintah terhadap pengembangan aplikasi SignalPolri. Penelitian ini akan mengevaluasi pengalaman pengguna menggunakan metode *UX Honeycomb*, yang terdiri dari 7 aspek. Dari 118 responden yang dikumpulkan melalui Google Form, hasil evaluasi menunjukkan nilai cukup baik dengan rata-rata nilai 3 dari skala 1 hingga 5, berdasarkan 9 pertanyaan yang mewakili masing-masing aspek (Andreas et al., 2024).

Sebagai penyedia informasi, Perpustakaan Universitas Merdeka Malang melaksanakan evaluasi *website* perpustakaan dengan langkah-langkah strategis yang terencana. Berdasarkan kesesuaian permasalahan sebelumnya, maka diusulkan penelitian ini berjudul "*Analisis User Experience Website Perpustakaan Universitas Merdeka Malang dengan Metode Honeycomb*". Penelitian ini melewati dua tahapan yaitu dengan cara menyebarkan kuesioner yang sudah dibuat menggunakan metode *UX Honeycomb*, kemudian data yang sudah didapatkan dari responden akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, *Mean* dan *Grand Mean*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, mengidentifikasi masalah “bagaimana analisis *user experience website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang menggunakan metode *UX Honeycomb*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan dari identifikasi masalah sebelumnya maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil analisis *user experience website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang menggunakan metode *UX Honeycomb*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dokumen akademik yang bermanfaat sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini memberikan gambaran mengenai kualitas *website* perpustakaan, harapannya hasil ini dapat menjadi masukan bagi Universitas Merdeka Malang untuk meningkatkan kualitas dan dapat memperbaiki kualitas *website* perpustakaan. Hal ini juga diharapkan dapat meningkatkan pemanfaatan akses *website* dan memberikan kepuasan lebih bagi para penggunanya.

1.5 Batasan Masalah

1. Responden ini terbatas hanya pada mahasiswa Universitas Merdeka Malang bagi yang pernah menggunakan *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang.
2. Secara teori penelitian ini menggunakan tujuh variable yaitu *useful*, *usable*, *desirable*, *findable*, *accessible*, *credible* dan *valuable* dari metode *UX Honeycomb*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini, terbagi dalam 5 (lima) bab, meliputi pendahuluan, tinjauan pustaka dan landasan teori, metode penelitian, hasil dan pembahasan, dan penutup. Berikut adalah penjelasan secara singkat 5 (lima) bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan batasan masalah. Latar belakang membantu pembaca memahami tema tulisan dan konteks topik yang dibahas. Identifikasi masalah mendefinisikan dan menyederhanakan masalah di *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang untuk memudahkan pemahaman. Tujuan penelitian memfokuskan upaya untuk mencapai hasil yang diinginkan. Manfaat penelitian memberikan solusi dan referensi untuk pengambilan keputusan. Batasan masalah membantu peneliti fokus pada topik yang relevan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti menguraikan teori yang terkait dengan pembahasan mengenai analisis kualitas *website*. Meliputi teori definisi *website*, pengukuran kualitas *website*, *user experience* dan *UX Honeycomb*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan metode proses pelaksanaan penelitian, mencakup penjelasan-penjelasan tentang prosedur, populasi dan sampel yang melibatkan mahasiswa Universitas Merdeka Malang, instrumen penelitian, pengumpulan dan pemrosesan data dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan analisis data dan hasil evaluasi kualitas *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang menggunakan metode berdasarkan persepsi mahasiswa.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran atas hasil pelaksanaan penelitian terutama terkait dengan *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian pertama dengan judul “Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi *Access by KAI* Menggunakan Metode *UX Honeycomb*”. *Access by KAI* adalah aplikasi pemesanan tiket kereta api yang diluncurkan oleh PT Kereta Api Indonesia sebagai alternatif modern bagi masyarakat dengan berbagai fitur inovatif yang mempermudah perjalanan kereta api. Namun aplikasi ini menunjukkan indikasi pengalaman pengguna yang kurang baik terbukti dari banyaknya ulasan negatif di *Play Store* dan *App Store* yang mengindikasikan ketidakpuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna *Access by KAI* dengan menggunakan metode *UX Honeycomb* yang mencakup tujuh aspek yaitu *useful*, *usable*, *desirable*, *findable*, *accessible*, *credible*, dan *valuable* dengan sampel 524 responden pengguna *Access by KAI* yang berada di wilayah Pulau Jawa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ditemukan bahwa variabel *Feel*, *Think*, dan *Use* memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel *User Experience*. Dari hasil pengolahan dan analisis data dapat disimpulkan bahwa semua tiga hipotesis yang diuji diterima (Solikha et al., 2024).

Penelitian kedua berjudul ”Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi *SignalPolri* Menggunakan Metodologi *UX Honeycomb*”. Pergolakan dalam aspek pelayanan mendorong pembaruan dan pengembangan secara digital yang beralih dari sistem manual. Aplikasi *SignalPolri* adalah aplikasi berbasis SPBE yang dikelola pemerintah untuk melakukan pembayaran pajak kendaraan bermotor dan sumbangan wajib dana lalu lintas angkutan jalan bagi pemilik kendaraan. *SIGNAL* memiliki sistem yang menggunakan data dari database kendaraan bermotor yang dimiliki Polri dan terpusat di Dukcapil Kemendagri. SPBE yang merupakan bagian dari kebijakan pemerintah didorong cukup signifikan sebagai bukti urgensinya dalam dinamika kebijakan khususnya dalam bidang pelayanan. Hal ini mendorong perlunya evaluasi yang berkelanjutan untuk mencapai kemajuan yang signifikan dalam implementasinya. Pada aplikasi ini terdapat ketimpangan dan pengembangan

pada platform yang berbeda yaitu Android dan iOS. Hal ini mendorong penelitian untuk menguji responsibilitas pemerintah terkait pengembangan aplikasi SignalPolri. Penelitian ini akan mengevaluasi pengalaman pengguna menggunakan metode UX Honeycomb yang dibagi ke dalam 7 aspek. Dari 118 responden yang dikumpulkan menggunakan Google *Form* hasil evaluasi menunjukkan nilai yang cukup baik dengan rentang 1 hingga 5 di mana dari 9 pertanyaan yang mewakili setiap aspek rata-rata nilai yang diperoleh adalah 3 yang berarti cukup baik (Andreas et al., 2024).

Penelitian ketiga berjudul “Analisis Pengaruh *User Experience* Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Gojek Menggunakan *UX Honeycomb*”. PT. Gojek Indonesia merupakan salah satu perusahaan di Indonesia yang bergerak di bidang jasa layanan transportasi. Pengalaman pengguna yang menyenangkan merupakan fokus utama Gojek yang di dasari oleh inovasi teknologi. Namun, pada realitanya masih terdapat kendala pada layanan yang tersedia di aplikasi Gojek Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *user experience* terhadap kepuasan pengguna pada aplikasi Gojek menggunakan *UX Honeycomb* di wilayah Kabupaten Malang. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Objek pada penelitian ini adalah aplikasi Gojek, dan subjek dari penelitian ini adalah pengguna aplikasi Gojek di Kabupaten Malang. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan kuisioner. Penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa data hasil kuisioner yang diuji sudah bersifat valid dan reliabilitas. Pada variabel pengalaman pengguna indikator yang dominan adalah mudah diakses, sedangkan untuk variabel kepuasan pengguna indikator yang dominan adalah ekspektasi (Budiarti et al., 2022).

Penelitian keempat berjudul “Analisis *User Experience* Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model *UX Honeycomb*”. Penelitian ini bertujuan menganalisis respons masyarakat pengguna aplikasi e-kelurahan di Kota Padang dengan menggunakan model *UX Honeycomb* yang dikembangkan oleh Morville. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *non-probability sampling* menggunakan metode convenience sampling sehingga diperoleh 111 responden.

Responden diminta menyelesaikan tugas tertentu terkait aplikasi e-kelurahan sebelum mengisi kuesioner yang terdiri dari 18 pertanyaan. Hasil penelitian menunjukkan variabel *usable* memiliki rata-rata tertinggi sebesar 4,29 diikuti *desirable* sebesar 4,25 kemudian *valuable* dan *findable* masing-masing 4,20 sedangkan *credible* dan *useful* masing-masing 4,14. Variabel *accessible* memiliki rata-rata terendah sebesar 4,09 yang menunjukkan tampilan aplikasi belum konsisten saat diakses dari berbagai perangkat. Perbaikan desain diperlukan untuk meningkatkan kenyamanan seperti menambahkan fitur obrolan *online* dengan *admin* agar pengguna dapat menyampaikan kendala. Faktor keamanan juga harus diperkuat agar masyarakat merasa yakin bahwa data kependudukan tidak akan disalahgunakan. Semua upaya ini diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat menggunakan aplikasi sehingga tujuan pemerintah untuk memberikan pelayanan cepat dan efisien dapat tercapai (Meuthia et al., 2021).

Penelitian kelima berjudul "Penggunaan Konsep *User Experience* Terhadap Layanan Situs Web Perpustakaan". Membangun sebuah situs web harus dirancang berdasarkan pengalaman pemustaka, sebagai pengguna yang menggunakan layanan web tersebut. Dasar-dasar *user experience* sangat dibutuhkan dalam merancang sebuah situs web perpustakaan. Semakin baik pengalaman pemustaka dalam menggunakan situs web perpustakaan, maka akan semakin baik pula kualitas layanan web suatu perpustakaan. Dalam membangun sistem web perpustakaan membutuhkan pengetahuan tentang *User Experience (UX)*, sehingga kepuasan dan kenyamanan pemustaka dapat terpenuhi. Web yang berorientasikan pada pengalaman pemustaka dapat memberikan pengalaman yang mengesankan bagi pemustaka dengan fitur dan konten yang tidak membingungkan serta mudah dimengerti. Dengan adanya langkah dalam menyusun *UX* menjadi elemen-elemen, kita dapat lebih memahami tugas secara keseluruhan dalam membangun sebuah situs web. Menurut Jesse James Garrett, elemen-elemen tersebut terbagi menjadi lima, yaitu: bidang strategi (*strategy plane*), bidang lingkup (*scope plane*), bidang struktur (*structure plane*), bidang rangka (*skeleton plane*), dan bidang permukaan (*surface plane*) (Munawaroh, 2021).

Penelitian keenam berjudul “*Exploring the User Experience of E-Thesis System: An Evaluation Using UX Honeycomb Method*”. Penelitian ini mengevaluasi sistem informasi e-thesis pada program studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Latar belakangnya adalah sistem yang masih baru dan survei awal menunjukkan sebagian besar pengguna belum terbiasa menggunakan aplikasi e-skripsi ini. Populasi penelitian mencakup mahasiswa Jurusan Perpustakaan dan Sains Informasi angkatan 2018 dan 2019 dengan 50 mahasiswa sebagai sampel. Evaluasi dilakukan menggunakan metode UX Honeycomb yang menilai pengalaman pengguna dari berbagai aspek seperti *useful*, *usable*, *desirable*, *findable*, *accessible*, *credible*, dan *valuable*. Hasilnya menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,10 yang menandakan sistem dinilai baik. Aspek *useful* memiliki nilai tertinggi sebesar 4,23 yang menunjukkan sistem mampu memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah pengguna sedangkan aspek *accessible* memiliki nilai terendah sebesar 3,93 sehingga perlu ditingkatkan. Beberapa hal yang perlu diperbaiki meliputi desain visual yang kurang menarik dan keterbatasan fungsionalitas. Perbaikan yang disarankan meliputi pengembangan desain, fitur pencarian lanjutan, tampilan dua pembimbing skripsi, penyegaran antarmuka, pengurangan *error*, dan penambahan detail jadwal pada halaman utama agar sistem dapat digunakan secara berkelanjutan tanpa gangguan (Hariyanto, 2022).

Berdasarkan penjabaran penelitian terdahulu diatas mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan *UX Honeycomb* sebagai metode penelitiannya dikarenakan metodenya tepat untuk mengukur kualitas suatu *website*. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dan penelitian terdahulu terletak pada bagian objek penelitian yang dimana mayoritas meneliti tentang aplikasi.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Website

Sejak awal 1990, *world wide web* atau *website* merevolusi kehidupan pribadi maupun profesional. Web menjadi situs yang terus berkembang dan sebagai perpustakaan informasi yang ada di mana-mana yang dapat diakses melalui

mesin pencari dan portal. Web menjadi tempat penyimpanan media yang memfasilitasi hosting dan berbagi sumber daya yang sering kali gratis dan sebagai pendukung layanan *do-it-yourself*. Web juga menjadi platform perdagangan tempat orang dan perusahaan semakin menjalankan bisnisnya (Vossen et al., 2017).

Website disebut juga site, situs, situs web atau portal. Merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah *website* adalah *home page*, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut *web page*, dengan kata lain *website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia. *Website* adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet. Pengguna Internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga hal ini adalah potensi pasar yang berkembang terus (Abbas, 2021).

2.2.1.1 Fungsi Website

Website memiliki beragam fungsi yang tergantung pada tujuan dan jenis *website* yang dibuat. Namun, secara umum, fungsi *website* yaitu sebagai berikut:

1. Media Promosi

Sebagai media untuk mempromosikan produk atau layanan. Media promosi dibagi menjadi dua. Pertama yaitu media promosi utama, contohnya *website* yang berperan sebagai mesin pencari atau toko *online*. Sementara yang kedua adalah media yang mendukung promosi utama. Penting untuk diingat bahwa *website* dapat mengandung informasi yang lebih rinci daripada media promosi konvensional seperti koran atau majalah.

2. Media Informasi

Portal *website* dan radio atau televisi online memberikan informasi yang memiliki cakupan global karena bisa diakses dari berbagai lokasi selama tersedia koneksi internet. Hal ini memungkinkan informasi tersebut mencapai audiens yang lebih luas dibandingkan dengan media informasi tradisional seperti koran, majalah, radio, atau televisi yang terbatas pada cakupan lokal.

3. Media Pendidikan

Sejumlah komunitas mendirikan *website* khusus yang berfokus pada publikasi informasi ilmiah, mirip dengan Wikipedia, yang berisi artikel-artikel yang kaya dengan pengetahuan ilmiah.

4. Media Komunikasi

Saat ini, banyak *website* khusus yang dibuat dengan tujuan komunikasi, seperti forum yang memungkinkan anggotanya berbagi informasi dan memberikan bantuan dalam menyelesaikan masalah tertentu (Harminingtyas, 2014).

2.2.1.2 Jenis-jenis *Website*

Jenis-jenis dari *website* dibagi menjadi dua yaitu :

1. *Website* statis (*Static Website*)

Tidak terdapat suatu campur tangan dari sisi pengunjung pada *website* jenis ini selain hanya melihat saja. Peng-*update*-an dari *website* ini dilakukan secara manual, artinya untuk meng-*update website* yang harus dilakukan adalah membuka halaman kemudian mengetikkan secara manual di halaman tersebut (Kesuma Astuti & Sri Agustina, 2022).

2. *Website* dinamis (*Dynamic Website*)

Terdapat campur tangan dari sisi pengunjung, artinya pengunjung dapat berinteraksi dengan halaman *website* yang ada, mulai dari mengisi buku tamu, menjadi member pada *website*, memberikan komentar dan lain sebagainya. Pengupdatean *real time* atau *online* karena telah mendukung adanya database sehingga semuanya dapat dilakukan secara otomatis tanpa merubah *script* halaman secara manual (Kesuma Astuti & Sri Agustina, 2022).

2.2.2 Pengukuran Kualitas *Website* Perpustakaan

Persepsi pengguna tentang kualitas *website* yakni berdasarkan fitur di situs web yang memenuhi kebutuhan penggunadan menonjolkan keunggulan dari *website* tersebut. Beberapa *website* dikategorikan menjadi keamanan, kenikmatan, kualitas informasi, kemudahan penggunaan, dan kualitas layanan, desain *website* merupakan faktor penentu penting dari fitur *website*, dan sangat penting dalam mencapai kualitas layanan yang ditawarkan kepada pengguna melalui *website*. Fitur

penting dalam kesuksesan sebuah desain *website* adalah estetika penampilan, navigasi, dan tampilan konten yang terorganisir dan dikelola dengan baik (Hasanov & Khalid, 2015).

Website perpustakaan merupakan sebuah sistem informasi dan transaksi perpustakaan melalui *interface* (antarmuka) berbasis web. *Website* perpustakaan sendiri berisi informasi yang biasa direpresentasikan dalam bentuk dokumen, teks, gambar dan lainnya. Setiap halaman *website* memiliki *link-link* yang berfungsi menghubungkan halaman satu dengan yang lainnya. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini memudahkan pemustaka dalam melakukan penelusuran informasi dan akses yang dapat dilakukan kapanpun dan di manapun pemustaka berada sesuai dengan kebutuhan informasinya (Septiana & Ati, 2019).

Situs informatif memungkinkan pengguna untuk membandingkan dan mengevaluasi alternatif produk, sehingga meningkatkan kepuasan pengguna dan memberikan kontribusi niat pengguna. Kualitas informasi yang ditawarkan dalam *website* juga merupakan faktor penting, kualitas informasi memiliki pengaruh tertinggi pada kepuasan pengguna diantara semua dimensi kualitas *website* (Hasanov & Khalid, 2015).

2.2.3 User Experience (UX)

Kata “pengguna (*user*)” adalah bentuk nominal dari “menggunakan (*to use*)”, kata tersebut berasal dari kata kerja latin “*oeti*,” yang berarti menerapkan atau menggunakan sesuatu. Sebaliknya, kata “pengalaman (*experience*)” berasal dari kata latin “*experienta*”, yang berarti pengetahuan yang diperoleh dari praktik dan percobaan terus menerus. Pengalaman pengguna (*UX*) adalah pengetahuan yang diperoleh dari melakukan sesuatu atau kepuasan yang diperoleh dari penggunaan suatu produk atau layanan (Deacon, 2020). Menurut *ISO*, *user experience* atau yang biasa disingkat *UX* merupakan bentuk tanggapan atau impresi seseorang yang dihasilkan dari pemanfaatan terhadap sebuah produk, sistem atau layanan (Kusuma et al., 2019).

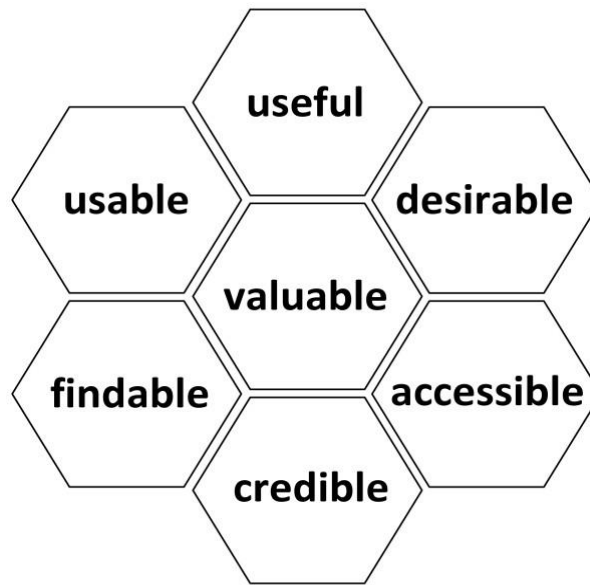
Dalam sebuah pengembangan perangkat lunak atau sistem informasi, faktor *user experience* perlu dipertimbangkan karena pengguna lah yang dapat menjelaskan bagaimana pengalaman mereka sewaktu menggunakan sistem

tersebut, seberapa baik mereka memahami cara kerjanya, bagaimana perasaan mereka pada saat menggunakannya, dan seberapa baik sistem tersebut dapat melayani tujuan mereka (Utamaningrum et al., 2017).

User experience adalah bagaimana perasaan pengguna terhadap setiap interaksi yang sedang pengguna hadapi dengan apa yang ada di depan pengguna saat menggunakannya. Membangun sebuah situs web haruslah berorientasi pada *user* karena yang akan mengakses dan menikmati web tersebut adalah *user* itu sendiri, semakin baik pengalaman *user* dalam menggunakan suatu situs web, maka dapat dikatakan semakin baik pula kualitas situs web tersebut (Munthe et al., 2017).

2.2.4 UX Honeycomb

User experience Honeycomb atau biasa disebut *UX Honeycomb* merupakan alat yang menjelaskan berbagai aspek pengalaman pengguna suatu sistem. *UX Honeycomb* memiliki tujuh atribut *useful, usable, desirable, findable, accessible, credible dan valuable* yang digambarkan seperti sarang lebah (Meuthia et al., 2021). Diagram *UX Honeycomb* yang dioptimalkan dengan menggambarkan keterhubungan yang berguna antara bagian-bagiannya yang berbeda untuk menyampaikan bagaimana pengguna dapat menggunakan *website*, mengekspresikan pemikiran mereka tentang penggunaan *website*, dan mengungkapkan perasaan mereka saat menggunakan *website* (Subandi et al., 2022). Sebuah produk atau jasa dapat disimpulkan telah memberikan pengalaman pengguna yang baik apabila memenuhi 7 variabel yang terangkum dalam *UX Honeycomb* (Suseta et al., 2019). 7 variabel dalam metode *UX honeycomb* yaitu:



Gambar 2.1 Model UX Honeycomb (Morville, 2004)

1) *Useful*

Useful mengindikasikan bahwa sistem yang dibangun harus memiliki kegunaan untuk pengguna, serta sistem tersebut harus dapat menentukan solusi yang inovatif bagi pengguna dengan begitu sistem menjadi lebih bermanfaat (Prasida et al., 2021).

- a. Memiliki kegunaan: Sebuah *website* harus memberikan manfaat nyata bagi penggunanya, ini berarti setiap fitur, konten, dan fungsionalitas harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan membantunya mencapai tujuan pengguna.

- 1) Informasi yang tersedia di *website* dianggap mampu memenuhi kebutuhan pengguna, misalnya mencari bahan referensi akademik, mengakses layanan perpustakaan atau mendapatkan informasi terkait kegiatan akademik (Prasida et al., 2021).
- 2) Fitur yang ada tidak hanya sekadar tersedia, tetapi juga dirancang dan diimplementasikan dengan baik untuk secara efektif memenuhi kebutuhan pengguna. Sehingga memperkuat fungsi *website* dalam mendukung aktivitas akademik (Prasida et al., 2021).

- 3) *Website* tidak hanya menyediakan fitur dan konten yang relevan, tetapi juga memberikan nilai nyata dalam membantu pengguna menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan pengguna (Prasida et al., 2021).
- b. Solusi yang inovatif: Inovasi dalam desain *website* berarti menghadirkan solusi yang tidak hanya menyelesaikan masalah pengguna, tetapi juga menawarkan cara-cara yang lebih efisien, menyenangkan, dan memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan pengguna.
 - 1) *Website* ini memfasilitasi pengguna dalam memenuhi kebutuhan akademik, seperti melalui akses cepat ke sumber daya, sistem pencarian yang efisien serta menyesuaikan teknologi terbaru (Prasida et al., 2021).

2) *Usable*

Usable menunjukkan bahwa *website* yang dirancang mudah dioperasikan dan mudah dipelajari (Morville, 2004).

- a. Mudah dioperasikan: *Website* yang memudahkan pengguna adalah inti dari pengalaman pengguna yang baik karena memastikan bahwa setiap orang dapat menggunakan *website* dengan efektif dan efisien.
 - 1) Elemen seperti menu yang jelas, fitur pencarian yang efektif, serta kategori yang terorganisir dengan baik semuanya berkontribusi pada kegunaan (*usability*) *website* (Meuthia et al., 2021).
 - 2) Navigasi yang jelas dan mudah digunakan menunjukkan bahwa struktur menu, tombol, dan jalur navigasi dirancang secara baik, memungkinkan pengguna untuk bergerak di dalam *website* tanpa kebingungan (Meuthia et al., 2021).
- b. Mudah dipelajari: Seberapa cepat dan mudah pengguna baru dapat memahami cara menggunakan sebuah sistem atau antarmuka. Semakin mudah dipelajari, semakin cepat pengguna dapat beradaptasi dan mulai memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan.

- 1) Pengalaman pengguna yang cepat dan mudah dalam memahami fitur menunjukkan bahwa situs tersebut berhasil membantu pengguna baru untuk merasa efisien dalam menggunakan berbagai fungsi yang tersedia (Meuthia et al., 2021).

3) *Desirable*

Desirable mengidentifikasi bahwa sistem atau layanan yang dibangun harus memiliki tampilan visual yang menarik (Rahmadiansyah et al., 2020).

- a. Tampilan visual: Tampilan visual mengacu pada aspek estetika dan desain yang membuat *website* menarik dan menyenangkan secara visual, mencakup penggunaan elemen desain seperti warna, gambar, dan tata letak yang bersama-sama menciptakan pengalaman visual yang nyaman dan efektif.
 - 1) Warna yang seimbang, tipografi yang mudah dibaca, dan tata letak yang rapi semuanya berkontribusi pada pengalaman visual yang positif. Jika pengguna merasa nyaman dengan warna, penulisan, dan tampilan secara keseluruhan, artinya desain visual *website* berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak mengganggu proses pencarian informasi (Rahmadiansyah et al., 2020).
 - 2) Elemen grafis seperti ikon yang jelas, tombol yang mudah dikenali, serta gambar yang relevan berperan penting dalam mendukung navigasi dan penggunaan. Dengan kata lain, elemen grafis yang dirancang dengan baik membuat interaksi pengguna lebih efisien, menyenangkan dan memastikan pengalaman penggunaan yang lancar tanpa kebingungan atau kesalahan dalam menavigasi *website* (Rahmadiansyah et al., 2020).
 - 3) Pengguna merasa puas saat menggunakan *website*, hal tersebut menunjukkan bahwa elemen-elemen visual telah

dirancang secara optimal untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan (Rahmadiansyah et al., 2020).

4) *Findable*

Sistem yang dibangun harus dirancang sedemikian rupa agar sistem tersebut mudah dinavigasikan dan mudah ditemukan (Prasida et al., 2021).

- a. Kemudahan mencari konten: Sebuah *website* harus memudahkan pengguna dalam menemukan informasi atau konten yang dibutuhkan secara efisien.
 - 1) Desain yang memudahkan pencarian konten meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna dalam menemukan informasi (Prasida et al., 2021).
 - 2) Pengalaman pencarian yang efisien menunjukkan bahwa *website* memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi yang diperlukan dengan cepat dan tanpa usaha berlebihan, meningkatkan efektivitas (Prasida et al., 2021).
- b. Mudah dinavigasikan: *Website* yang mudah dinavigasikan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem tanpa merasa bingung atau terhambat dalam menemukan apa yang dibutuhkan.
 - 1) Desain yang mudah dinavigasikan meningkatkan efisiensi pengguna dan membuat pengalaman berinteraksi dengan *website* lebih menyenangkan dan produktif (Prasida et al., 2021).
 - 2) Apabila *website* perpustakaan menyajikan menu atau opsi navigasi dalam format yang tidak membingungkan, hal ini menunjukkan bahwa desain navigasi tersebut efektif dalam memandu pengguna secara jelas dan langsung menuju informasi yang dicari (Prasida et al., 2021).

5) *Accessible*

Sistem yang dibangun harus memiliki aksesibilitas dan kelancaran akses yang baik di berbagai perangkat (Meuthia et al., 2021).

a. Kompatibilitas perangkat: Merujuk pada kemampuan sebuah *website* untuk diakses dan berfungsi dengan baik di berbagai jenis perangkat termasuk desktop, tablet, dan *smartphone*. Kompatibilitas perangkat menjadi krusial karena pengguna saat ini mengakses *website* dari beragam perangkat dengan ukuran layar, sistem operasi, dan *browser* yang berbeda.

1) Apabila *website* dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat, dapat dikatakan bahwa desain dan pengembangan *website* telah mempertimbangkan kompatibilitas perangkat secara menyeluruh. Pengalaman pengguna di berbagai perangkat meningkatkan kemudahan akses dan memberikan interaksi yang lebih efektif dengan *website* dalam berbagai situasi (Meuthia et al., 2021).

b. Kelancaran akses: *Website* harus memiliki performa yang baik, ditandai dengan akses yang lancar dan minimnya kesalahan selama penggunaannya.

1) Apabila pengguna mengalami akses yang lancar dan jarang mengalami *error* pada *website*, hal ini menunjukkan bahwa *website* telah dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan aspek kelancaran akses secara menyeluruh (Meuthia et al., 2021).

6. *Credible*

Sistem yang dibangun harus memiliki desain dengan tingkat keamanan yang mumpuni dan akurasi informasi yang akurat (Prasida et al., 2021).

a. Aman digunakan: Memastikan bahwa sebuah *website* aman digunakan oleh penggunanya dan aman dari serangan *phishing* dan *malware*.

1) Indikator aman digunakan sangat penting untuk memberikan rasa percaya serta aman dari serangan *phishing* dan *malware* bagi pengguna dalam berinteraksi dengan *website* (Prasida et al., 2021).

b. Akurasi informasi: *Website* yang memberikan informasi yang akurat dan dapat dipercaya akan menciptakan kepercayaan serta memastikan bahwa pengguna mendapatkan informasi yang akurat dari *website* tersebut.

- 1) *Website* menyajikan data yang benar dan berasal dari sumber yang kredibel memberikan kepercayaan kepada pengguna bahwa informasi yang diperoleh adalah valid dan dapat dipercaya (Prasida et al., 2021).
- 2) *Website* memberikan informasi yang terkini sehingga menciptakan pengalaman pengguna yang positif (Prasida et al., 2021).

7. *Valueable*

Sistem yang dibangun harus memberikan nilai atau kepuasan terhadap pengguna (Rahmadiansyah et al., 2020). Sistem harus memberikan nilai kepada perpustakaan atau instansi (Prasida et al., 2021).

a. Bernilai: *Website* yang bernilai harus memberikan manfaat dan membantu pengguna dan perpustakaan mencapai tujuannya.

- 1) Pengalaman yang dirasakan pengguna menunjukkan bahwa *website* telah memberikan manfaat dalam mendukung pengguna mencapai tujuannya (Rahmadiansyah et al., 2020).
- 2) Memberikan nilai bagi perpustakaan sangat penting karena hal ini memastikan bahwa sistem atau layanan yang dibangun mampu mendukung tujuannya (Prasida et al., 2021).

2.3 Keterkaitan Penelitian dalam Perspektif Islam

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan merupakan hal yang kita semua sadari dari waktu ke waktu dan inovasi baru seperti perkembangan teknologi untuk mendukung kemajuan modern dihasilkan dari kemajuan ilmu pengetahuan ini. Sampai saat ini, kemajuan teknologi telah digital di dunia maupun di Indonesia. Pesatnya perkembangan teknologi ini telah memungkinkan penggunaan teknologi sebagai alat untuk mempermudah pekerjaan di hampir semua bidang dan instansi

(Harahap et al., 2023). Kemajuan teknologi saat ini harus dibarengi dengan aspek keislaman terlebih dalam hal ini adalah Al-Qur'an sebagai pedoman para umat muslim agar tidak melenceng dari moral dan etika agama Islam

Al-Qur'an menekankan pentingnya menyeimbangkan kemajuan teknologi dengan etika Islam. Meskipun Al-Qur'an tidak secara eksplisit membahas teknologi saat ini karena diturunkan lebih dari 1.400 tahun yang lalu, namun nilai-nilai dan ajaran etika Al-Qur'an dapat diterapkan dalam konteks teknologi saat ini (Zuhriyandi & Alfannajah, 2023). Salah satu contoh korelasi dari perkembangan teknologi dengan Islam tercantum dalam surah Al-Mulk ayat 19 yang berbunyi:

أَوَلَمْ يَرَوْا إِلَى الطَّيْرِ فَوْقَهُمْ صَفَّتٍ وَيُقْبَضُ مَا يُمَسِّكُهُنَّ إِلَّا الرَّحْمَنُ إِنَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ بَصِيرٌ

Artinya: *Tidakkah mereka memperhatikan burung-burung yang mengembangkan dan mengatupkan sayapnya di atas mereka? Tidak ada yang menahannya (di udara) selain Yang Maha Pengasih. Sesungguhnya Dia Maha Melihat segala sesuatu.* (Al-Mulk [67]:19)

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah mahakuasa lagi maha menentukan segala sesuatu. Sebagai salah satu buktinya ialah kekuasaan-nya menahan burung yang sedang berada di angkasa, sehingga tidak jatuh ke bumi. Burung-burung yang sedang berada di angkasa kadang-kadang terbang melayang dengan mengembangkan sayapnya. Kadang-kadang dia mengatupkan kedua sayapnya. (Kementerian Agama RI, 2011).

Korelasi dari ayat tersebut dengan judul penelitian ini adalah ilmu pengetahuan dan teknologi adalah bidang yang terus berkembang karena bermanfaat dalam menunjang kehidupan manusia. Berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak aspek kehidupan menjadi lebih mudah, dahulu orang Islam berpergian dengan jalan kaki atau kuda tetapi saat ini dengan adanya kemajuan teknologi masyarakat yang ingin berpergian jauh sudah ada transportasi pesawat yang bisa memotong waktu perjalanan. Contoh lain adalah ponsel, yang memudahkan orang mencari informasi di berbagai *website*.

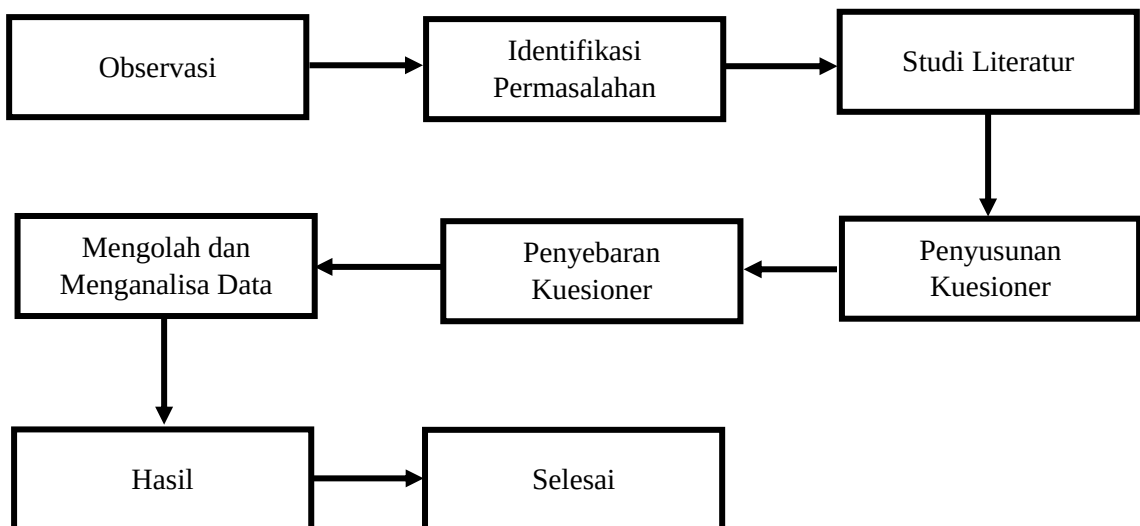
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik, untuk dapat menjabarkan dengan baik tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data dalam suatu proposal dan diperlukan pemahaman yang baik tentang masing-masing konsep tersebut. Pendekatan ini lebih memusatkan perhatian pada karakteristik-karakteristik tertentu dari fenomena dalam kehidupan manusia, yang disebut sebagai variabel. Analisis hubungan antara variabel-variabel tersebut dilakukan dengan menggunakan alat uji statistik dan teori yang objektif (Wahidmurni, 2017).

3.2 Desain Penelitian



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Penjelasan dari desain penelitian diatas yaitu:

1. Observasi

Pada penelitian ini dilakukan observasi untuk mengetahui bagaimana pengembangan *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang.

Observasi ini berlangsung pada bulan Oktober hingga November 2023, dimana aspek dari *user experience website* dianalisis secara mendalam untuk memahami kelebihan dan kekurangan yang ada.

2. Identifikasi Permasalahan

Dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah yang ada, dilanjutkan dengan proses analisis untuk mengenali dan memahami konteks dari masalah tersebut secara lebih mendalam.

3. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur adalah mencari sumber referensi penelitian yang akan digunakan seperti jurnal, buku dan sumber referensi lainnya tentang *website*, *user experience* dan *UX Honeycomb*.

4. Penyusunan Kuesioner

Penyusunan dalam kuesioner penelitian ini mengikuti konteks dari teori *UX Honeycomb* dengan 7 variabel yaitu *useful* (memiliki kegunaan dan solusi yang inovatif), *usable* (desain *user experience* yang menarik dan memudahkan), *desirable* (tampilan visual dan kenyamanan pengguna), *findable* (kemudahan mencari konten dan mudah dinavigasikan), *accessible* (kompatibilitas perangkat dan kelancaran akses), *credible* (aman digunakan dan akurasi informasi) dan *valuable* (bernilai).

5. Penyebaran Kuesioner

Setelah kuesioner selesai disusun, dalam tahap ini dilakukan penyebaran kepada 28 responden awal yang sudah memenuhi kualifikasi untuk mengisi kuesioner untuk memastikan kuesioner yang disebarkan valid dan reliabel.

6. Mengolah dan Menganalisa Data

Setelah data diperoleh, pada tahap ini mengolah dan menganalisa data menggunakan metode uji validitas, uji reliabilitas, *Mean* dan *Grand Mean*.

7. Hasil

Pada tahap ini peneliti akan membahas dan menjelaskan hasil yang didapat.

3.3 Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	2023		2024						
		Nov	Des	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov
1.	Observasi									
2.	Studi Literatur									
3.	Pembuatan Kuesioner									
4.	Penyebaran Kuesioner									
5.	Analisis Data									
6.	Hasil Evaluasi dan Rekomendasi									

3.4 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian meliputi mahasiswa Universitas Merdeka Malang sebagai pengguna perpustakaan. Sedangkan untuk objek penelitian pada penelitian ini ialah *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang yang akan dievaluasi menggunakan metode *UX Honeycomb*.

3.5 Sumber Data

Pada penelitian ini, terdapat dua jenis data yang digunakan yaitu:

1. Data Primer merupakan kumpulan informasi yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, terdiri dari kuesioner yang ditujukan pada mahasiswa Universitas Merdeka Malang selaku pengguna *website* perpustakaan serta hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada para informan yang terlibat, seperti Kepala Sub Bagian Tata Usaha dan Kepala Bagian Pelayanan dan Otomasi.
2. Data Sekunder yang didapatkan dari hasil kumpulan informasi berbagai studi literatur dan referensi yang relevan dengan penelitian ini.

3.6 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti

yang kemudian ditarik suatu kesimpulan (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif berjumlah 13.145 mahasiswa Universitas Merdeka Malang.

2. Sampel

Sampel sebagai bagian dari populasi yang mewakili atau representatif. Peneliti nantinya akan menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu sendiri, karena mengingat besarnya jumlah populasi. (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan rumus slovin sebagai alat perhitungan untuk menentukan sampel dari populasi dengan *margin of error* 10%.

$$n = \frac{N}{1 + N e^2} \quad (3.1)$$

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Konstanta (% tingkat kesalahan standar yang dapat ditoleransi untuk suatu penarikan sampel)

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1 + N e^2} \\ n &= \frac{13145}{1 + 13145 (0,1)^2} \\ n &= \frac{13145}{1 + 13145 \times 0.01} \\ n &= \frac{13145}{1 + 131,45} \\ n &= \frac{13145}{132,45} \\ n &= 99,245 \end{aligned}$$

$n = 99,245$ dilakukan pembulatan menjadi 100

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan penelitian kuantitatif,

atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi (Sugiyono, 2018).

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian memegang peran yang sangat penting dalam metodologi penelitian karena menjadi alat yang esensial dalam proses pengumpulan, pemeriksaan, dan penyelidikan terhadap masalah yang sedang diteliti (Nasution, 2016). Instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pada penelitian ini dilakukan observasi untuk mengetahui bagaimana pengembangan *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang. Observasi ini berlangsung pada bulan Oktober hingga November 2023, dimana aspek dari desain *website* dianalisis secara mendalam untuk memahami kelebihan dan kekurangan yang ada.

2. Kuesioner

Kuesioner dirancang secara terstruktur dalam bentuk daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada responden untuk memahami kebutuhan pengguna.

Tabel 3.2 Variabel dan Indikator Penelitian (Morville, 2004)

Variabel	Indikator	Pernyataan
Useful	Memiliki Kegunaan	Saya merasa informasi yang disediakan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini bermanfaat.
		Saya merasa fitur pencarian di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memudahkan dalam menemukan buku, artikel, atau jurnal yang relevan dengan kebutuhan akademik.
		Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu dalam mencapai tujuan pengguna.
	Solusi yang Inovatif	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang memiliki fitur-fitur inovatif yang tersedia dalam mendukung kebutuhan akademik.
	Mudah Dioperasikan	Saya merasa mudah menemukan informasi atau layanan yang dibutuhkan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.

Variabel	Indikator	Pernyataan
Usable		Saya merasa navigasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang jelas dan mudah dipahami.
	Mudah Dipelajari	Saya merasa cepat dan mudah dalam memahami fitur-fitur yang ada di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.
Desirable	Tampilan Visual	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memiliki warna, penulisan dan tampilan yang nyaman.
		Saya merasa elemen grafis seperti ikon, gambar, dan tombol di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu memudahkan navigasi dan penggunaan sesuai/sudah baik.
		Saya merasa tampilan menyeluruh <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyenangkan ketika digunakan.
Findable	Kemudahan Mencari Konten	Saya merasa mudah menemukan informasi atau buku yang saya cari di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.
		Saya merasa mencari informasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang dengan efisien.
	Mudah Dinavigasikan	Saya merasa organisasi menu pada layar <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini disajikan dengan jelas.
		Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyajikan menu atau pilihan navigasi dalam format yang tidak membingungkan.
Accessible	Kompatibilitas Perangkat	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (<i>desktop</i> , tablet, ponsel).
	Kelancaran Akses	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan lancar dan jarang terjadi <i>error</i> .
	Aman Digunakan	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang aman digunakan serta terhindar dari <i>phising</i> dan <i>malware</i> .

Variabel	Indikator	Pernyataan
Credible	Akurasi Informasi	Saya merasa informasi yang tersedia di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat dipercaya.
		Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini informasinya aktual.
Valuable	Bernilai	Saya merasakan manfaat dari <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.
		Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang dapat mendukung tujuan perpustakaan.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada peneliti ini menggunakan berbagai metode seperti observasi dan kuesioner. Observasi, yaitu kegiatan yang setiap saat kita lakukan, dengan perlengkapan pancaindranya yang kita miliki, kegiatan observasi ini merupakan salah satu kegiatan yang kita lakukan untuk memahami lingkungan (Kriyantono, 2014). Kuesioner, yaitu daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden disebut angket. Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah (Kriyantono, 2014).

Pada proses kuesioner, peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan tertulis yang kemudian dijawab oleh responden atau sampel yang terlibat dan setelah kuesioner selesai akan diolah lalu diberi bobot dalam setiap alternatif jawaban, alternatif jawaban dari kuesioner pada penelitian ini dituliskan dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. (Sugiyono, 2018). Tingkat persetujuan yang dimaksud dalam skala likert terdiri dari 5 pilihan skala yang mempunyai gradasi dari Sangat Setuju (SS) hingga Sangat Tidak Setuju (STS), yaitu:

Tabel 3.3 Skala Likert (Sugiyono, 2018)

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

3.9 Analisis Data

Melakukan uji kualitas data atas data yang dimiliki, peneliti menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, *Mean* dan *Grand Mean* sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (kuesioner) (Sugiyono, 2018).

$$r \text{ hitung} = \frac{n \sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (3.2)$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi

n : Banyaknya sampel

$\sum XY$: Jumlah perkalian x dan y

$\sum X$: Jumlah nilai variabel x

$\sum Y$: Jumlah nilai variabel y

$\sum X^2$: Jumlah pangkat dari nilai variabel x

$\sum Y^2$: Jumlah pangkat dari nilai variabel y

Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan kriteria berikut:

Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.

Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Nilai $r \text{ hitung}$ dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation*.

Uji validitas dapat dilakukan dengan membandingkan nilai $r \text{ hitung}$ dan $r \text{ tabel}$ dengan *degree of freedom* (df) = $n-2$ dengan tingkat probabilitas kesalahan 0,05. Jika $r \text{ hitung}$ lebih besar dari $r \text{ tabel}$ dan nilai positif maka butir pernyataan atau indikator tersebut dinyatakan valid (Ghozali, 2018).

$$df = n - 2 \quad (3.3)$$

Keterangan:

df : *degree of freedom*

n : Jumlah sampel

Sampel awal yang digunakan peneliti ini yaitu 30 responden, berikut hasilnya:

$$df = 30 - 2$$

$$df = 28$$

Berdasarkan dari rumus tersebut mendapatkan hasil 28 responden, maka angka untuk r-tabel sebesar 0,361.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2018). variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria berikut:

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka reliable
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka tidak reliable

Variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > dari 0,6 (Priyatno, 2013).

3. Mean

Mean atau rata-rata adalah nilai yang mewakili himpunan atau sekelompok data. *Mean* didapat dengan menjumlahkan seluruh data individu dalam kelompok, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada dalam kelompok. Berikut rumus dari *Mean*:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} \quad (3.4)$$

Keterangan:

$\bar{X}$: *Mean*

X : Jumlah semua nilai kuesioner

n : Jumlah responden

Contoh:

Perhitungan dalam *mean* untuk salah satu pertanyaan dari kuesioner yang diisi oleh 100 mahasiswa dalam sampel penelitian ini.

Pertanyaan: Saya merasa informasi yang disediakan di *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang relevan dan bermanfaat bagi pengguna.

Hasil:

- a) Sangat Tidak Setuju: 4 responden
- b) Tidak Setuju: 20 responden
- c) Netral: 26 responden
- d) Setuju: 16 responden
- e) Sangat Setuju: 34 responden

Perhitungan:

- a) Sangat Tidak Setuju: $4 \times 1 = 4$
- b) Tidak Setuju: $20 \times 2 = 40$
- c) Netral: $26 \times 3 = 78$
- d) Setuju: $16 \times 4 = 64$
- e) Sangat Setuju: $34 \times 5 = 170$

Total: 356

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{356}{100} \\ &= 3,56\end{aligned}$$

4. *Grand Mean*

Grand Mean, atau rata-rata keseluruhan, adalah nilai rata-rata dari semua nilai dalam beberapa kelompok. Digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang rata-rata dari seluruh data yang digabungkan. Berikut rumus dari *Grand Mean*:

$$\bar{X} = \frac{\text{Total rata-rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}} \quad (3.5)$$

Contoh:

Variabel *Desirable*

- a) Saya merasa terkesan dengan visual dan desain dari *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini = 2,5
- b) Saya merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memiliki warna, penulisan dan tampilan yang nyaman digunakan = 3,5

Penyelesaian:

$$\bar{X} = \frac{\text{Total rata - rata hitung}}{\text{Jumlah pernyataan}}$$

$$\bar{X} = \frac{6}{2}$$

$$\bar{X} = 3$$

3.10 Tabel Penilaian

Berdasarkan alternatif jawaban responden yang tercantum dalam model skala likert, diperlukan pengelompokan responden berdasarkan nilai indeks. Nilai indeks ini akan diperoleh dari angka rentang skala (RS), dan rumus untuk menghitung rentang skala (RS) yaitu:

$$RS = \frac{m-n}{b} \quad (3.6)$$

Keterangan:

RS : Rentang Skala

M : Poin maksimal dalam kuesioner

n : Poin minimal dalam kuesioner

b : Jumlah poin dalam kuesioner

Maka perhitungan skalanya yaitu:

$$RS = \frac{5 - 1}{5}$$

$$RS = 0,8$$

Hasil dari perhitungan rentang skala tersebut akan digunakan sebagai dasar interpretasi penilaian rata-rata untuk setiap indikator pada variabel penelitian. Penilaian tersebut dimuat dalam bentuk indeks rata-rata (Simamora, 2002).

Tabel 3.4 Tabel Nilai Interval (Simamora, 2002)

Interval	Kriteria
1,00 - 1,80	Sangat Buruk
1,81 - 2,60	Buruk
2,61 - 3,40	Cukup
3,41 - 4,20	Baik
4,21 - 5,00	Sangat Baik

BAB IV

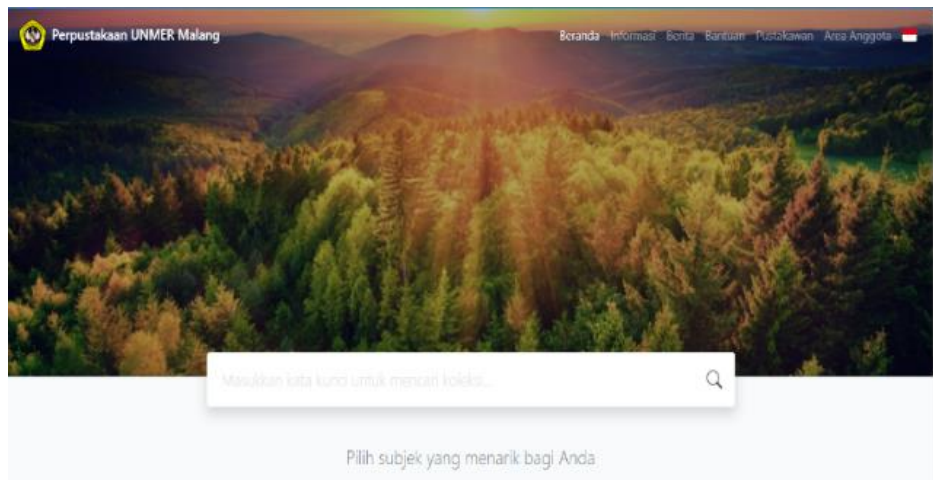
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Universitas Merdeka Malang didirikan pada tanggal 5 Juli 1964 dan bersamaan dengan berdirinya Perpustakaan Universitas Merdeka Malang, pada perkembangannya Perpustakaan Universitas Merdeka Malang sempat mengalami pemindahan tempat. Pada awalnya perpustakaan berada di Jl. Celaket No. 7 Malang dengan jumlah koleksi bahan Pustaka 1000 judul dengan jumlah 5000 eksemplar. Pada tahun 1975 perpustakaan berpindah ke Jl. Ijen No. 90-92. Tahun 1985 beralih ke kantor pusat Universitas Merdeka Malang di Jl. Terusan Raya Dieng No. 62-64. Sesuai dengan rencana pengembangan kampus Universitas Merdeka Malang, maka pada tanggal 20 Juni 1987 telah diresmikan pemakaian gedung baru perpustakaan yang berada di Jl. Terusan Halimun No. 11-B Malang sampai sekarang. Perpustakaan Universitas Merdeka Malang telah melaksanakan dua kali akreditasi pada tahun 2015 dan re-akreditasi tahun 2018 dengan hasil predikat “A”. Perpustakaan Universitas Merdeka Malang tidak hanya memenuhi kebutuhan mahasiswa, tetapi juga menyediakan berbagai layanan seperti layanan sirkulasi, layanan terbitan berkala, *library cafe*, *malang corner*, dan lain-lain, dengan koleksi yang berjumlah 53.399 eksemplar, ini menjadikan sumber daya yang sangat berharga bagi mahasiswa. Selain itu, perpustakaan ini memiliki koleksi elektronik yang meliputi Unmer *Digital Library*, *PC Library* Indonesia, dan *E-Journal*.

Bertujuan mendukungnya pembelajaran di era perkembangan teknologi saat ini, Perpustakaan Universitas Merdeka Malang sebagai perpustakaan perguruan tinggi juga menyediakan situs *website* perpustakaan yang dapat diakses melalui <https://library.unmer.ac.id/>.



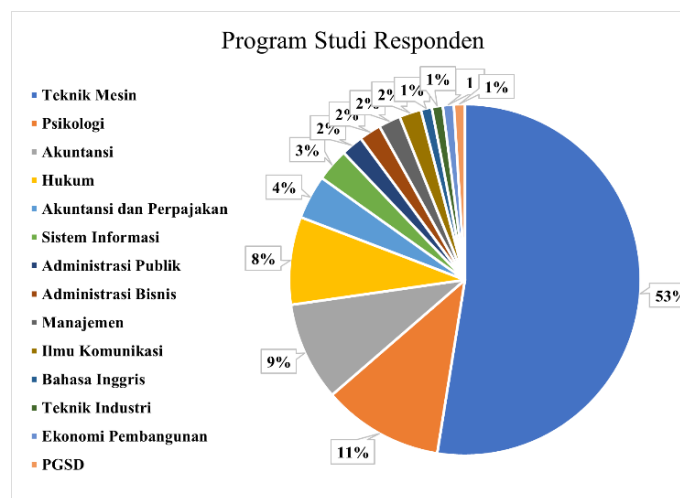
Gambar 4.1 Halaman *Website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang

Sumber: <https://library.unmer.ac.id/>

Website Perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyediakan fitur-fitur seperti pilihan subjek untuk memudahkan pengguna mencari katalog dan akses koleksi digital seperti buku, jurnal, majalah dan lain-lain (berdasarkan judul, pengarang, subjek, ISBN/ISSN) yang dibutuhkan pengguna. Selain itu tersedia akses area anggota yang harus log in dulu untuk mengelola akun dan peminjaman, serta berita terbaru terkait kegiatan perpustakaan, pada menu informasi di *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang mencakup detail kontak, jam operasional, dan koleksi yang tersedia, baik dalam bentuk cetak maupun digital. Informasi ini bertujuan memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam mengakses dan memahami layanan yang disediakan. Pada menu pustakawan menampilkan profil para pustakawan yang disertai informasi penting seperti nama, jabatan, alamat email. Namun, foto profil yang digunakan saat ini masih berupa gambar *default*.

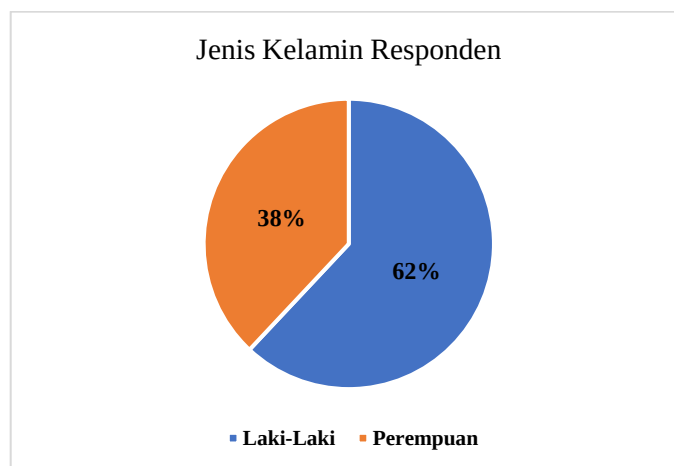
4.1.2 Demografi Responden

Berdasarkan kuesioner yang sudah disebar, dalam penelitian ini melibatkan 100 responden yang terbagi berdasarkan kategori program studi dan jenis kelamin seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Program Studi Responden

Responden terdiri dari berbagai program studi, pada program studi Teknik Mesin sebanyak 53% (52 responden), Psikologi sebanyak 11% (11 responden), Akuntansi sebanyak 9% (10 responden), Hukum sebanyak 8% (8 responden), Akuntansi dan Perpajakan sebanyak 4% (4 responden), Sistem Informasi sebanyak 3% (3 responden), Administrasi Publik sebanyak 2% (2 responden), Administrasi Bisnis sebanyak 2% (2 responden), Manajemen sebanyak 2% (2 responden), Ilmu Komunikasi sebanyak 2% (2 responden), Bahasa Inggris terdiri sebesar 1% (1 responden), Teknik Industri sebanyak 1% (1 responden), Ekonomi Pembangunan sebanyak 1% (1 responden) dan PGSD sebesar 1% (1 responden).



Gambar 4.3 Jenis Kelamin Responden

Responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah perempuan, yaitu sebesar 62% (62 responden) dan laki-laki sebesar 38% (38 responden).

4.1.3 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a. Uji Validitas

Pada penelitian ini pengujian validitas dilakukan menggunakan alat *software* SPSS. Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya suatu kuesioner dari masing-masing variabel tersebut. Uji validitas yang telah dilakukan dalam penelitian ini ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pernyataan	Korelasi		Keterangan
		r-Hitung	r-Tabel	
<i>Useful</i>	1	0,642	0,361	Valid
	2	0,633	0,361	Valid
	3	0,610	0,361	Valid
	4	0,726	0,361	Valid
<i>Usable</i>	1	0,618	0,361	Valid
	2	0,426	0,361	Valid
	3	0,680	0,361	Valid
<i>Desirable</i>	1	0,764	0,361	Valid
	2	0,842	0,361	Valid
	3	0,828	0,361	Valid
<i>Findable</i>	1	0,738	0,361	Valid
	2	0,773	0,361	Valid
	3	0,772	0,361	Valid
	4	0,845	0,361	Valid
<i>Accessible</i>	1	0,734	0,361	Valid
	2	0,740	0,361	Valid
<i>Credible</i>	1	0,778	0,361	Valid
	2	0,744	0,361	Valid
	3	0,719	0,361	Valid
<i>Valuable</i>	1	0,815	0,361	Valid
	2	0,780	0,361	Valid

Berdasarkan pada tabel 4.1, seluruh variabel memiliki nilai lebih tinggi dari r-tabel (0,361), yang menunjukkan bahwa data tersebut valid. Hasil uji validitas mengindikasikan bahwa setiap item pernyataan dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan analisis *Cronbach Alpha* dengan alat *software* SPSS. Variabel yang dianggap reliabel jika nilai variabel tersebut lebih besar dari $>0,60$ jika lebih kecil maka variabel yang diteliti tidak bisa dikatakan reliabel karena $<0,60$. Hasil dari pengujian reliabilitas pada variabel penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Nilai Batas <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
<i>Useful</i>	0,851	0,60	Reliabel
<i>Usable</i>	0,747	0,60	Reliabel
<i>Desirable</i>	0,869	0,60	Reliabel
<i>Findable</i>	0,877	0,60	Reliabel
<i>Accessible</i>	0,768	0,60	Reliabel
<i>Credible</i>	0,864	0,60	Reliabel
<i>Valuable</i>	0,835	0,60	Reliabel

Berdasarkan hasil tabel 4.2, semua variabel menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik hingga sangat baik karena nilai *Cronbach's Alpha*-nya lebih tinggi dari 0,60 yang merupakan batas minimum. Berdasarkan penjelasan hasil uji reliabilitas dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dinyatakan reliabel dan bisa digunakan untuk penelitian.

4.1.4 Analisis Data Hasil Kuesioner

Analisis data hasil kuesioner dilakukan dengan melakukan perhitungan nilai *mean* dan *grand mean* untuk mengukur hasil jawaban dari responden. Nilai *mean* merepresentasikan rata-rata dari setiap item pernyataan, sementara *grand mean* menggambarkan rata-rata dari setiap variabel.

4.1.4.1 Mean

Penggunaan *mean* dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan nilai rata-rata dari setiap pernyataan yang diukur. Nilai *mean* memberikan gambaran tentang sejauh mana penilaian responden dengan skala sangat setuju sampai sangat tidak setuju terhadap pernyataan dalam kuesioner.

Tabel 4.3 Hasil Pengolahan Data Kuesioner dengan *Mean*

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Total Nilai	Nilai Mean
		STS	TS	N	S	SS		
A.	<i>USEFUL</i>							
1.	Saya merasa informasi yang disediakan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini bermanfaat.	1	1	7	48	43	431	4,31
2.	Saya merasa fitur pencarian di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memudahkan dalam menemukan buku, artikel atau jurnal yang relevan dengan kebutuhan akademik.	1	2	9	41	47	431	4,31
3.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu dalam mencapai tujuan pengguna.	0	2	9	47	42	429	4,29
4.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang memiliki fitur-fitur inovatif yang tersedia dalam mendukung kebutuhan akademik.	2	3	18	47	30	400	4,00
B.	<i>USABLE</i>							
5.	Saya merasa mudah menemukan informasi atau layanan yang dibutuhkan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	1	0	24	40	35	408	4,08
6.	Saya merasa navigasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang jelas dan mudah dipahami.	0	1	12	56	31	417	4,17
7.	Saya merasa cepat dan mudah dalam memahami fitur-fitur yang ada di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	1	1	22	44	32	405	4,05
C.	<i>DESIRABLE</i>							
8.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memiliki warna, penulisan dan tampilan yang nyaman.	2	3	15	45	35	408	4,08

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Total Nilai	Nilai Mean
		STS	TS	N	S	SS		
9.	Saya merasa elemen grafis seperti ikon, gambar, dan tombol di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu memudahkan navigasi dan penggunaan sesuai/sudah baik.	3	1	18	44	34	405	4,05
10.	Saya merasa tampilan menyeluruh <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyenangkan ketika digunakan.	3	1	29	37	30	390	3,90
D.	<i>FINDABLE</i>							
11.	Saya merasa mudah menemukan informasi atau buku yang saya cari di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	2	1	13	48	36	415	4,15
12.	Saya merasa mencari informasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang dengan efisien.	2	0	19	44	35	410	4,10
13.	Saya merasa organisasi menu pada layar <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini disajikan dengan jelas.	2	2	17	42	37	410	4,10
14.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyajikan menu atau pilihan navigasi dalam format yang tidak membingungkan.	3	1	20	44	32	401	4,01
E.	<i>ACCESSIBLE</i>							
15.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (<i>desktop</i> , tablet, ponsel).	2	1	14	35	48	426	4,26
16.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan lancar dan jarang terjadi <i>error</i> .	1	2	27	45	25	391	3,91

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Total Nilai	Nilai Mean
		STS	TS	N	S	SS		
F.	<i>CREDIBLE</i>							
17.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang aman digunakan serta terhindar dari <i>phising</i> dan <i>malware</i> .	3	1	15	52	29	403	4,03
18.	Saya merasa informasi yang tersedia di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat dipercaya.	3	0	8	40	49	432	4,32
19.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini informasinya aktual.	2	0	14	44	40	420	4,20
G.	<i>VALUABLE</i>							
20.	Saya merasakan manfaat dari <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	2	1	9	50	38	421	4,21
21.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang dapat mendukung tujuan perpustakaan.	3	0	8	41	48	431	4,31

Berdasarkan tabel 4.4, pernyataan dengan nilai tertinggi yaitu "Saya merasa informasi yang tersedia di *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat dipercaya" yang mendapatkan hasil 3 responden sangat tidak setuju, 0 responden tidak setuju, 8 responden netral, 40 responden setuju, dan 49 responden sangat setuju, dengan total nilai 432. Nilai *mean* 4,32 menunjukkan bahwa rata-rata responden cenderung setuju bahwa informasi di *website* tersebut dapat diandalkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden (89 orang atau 89%) *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyajikan data yang benar dan berasal dari sumber yang kredibel kepada pengguna bahwa informasi yang diperoleh adalah valid dan dapat dipercaya.

Pernyataan dengan nilai terendah yaitu "Saya merasa tampilan menyeluruh *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyenangkan ketika digunakan" mendapatkan hasil 3 responden sangat tidak setuju, 1 responden tidak

setuju, 29 responden netral, 37 responden setuju, dan 30 responden sangat setuju, dengan total nilai 390 dan *mean* 3,90. Nilai *mean* ini menunjukkan bahwa rata-rata responden sedikit condong ke arah setuju, meskipun terdapat cukup banyak responden yang memberikan penilaian netral. Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar responden (67 orang atau 67%) merasa tampilan *website* memuaskan, terdapat 29 responden yang memberikan tanggapan netral yang menunjukkan keraguan terhadap pengalaman visual *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang dan masih terdapat peluang untuk meningkatkan aspek estetika dan kenyamanan penggunaan *website* agar dapat memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi seluruh pengguna.

4.1.4.2 Grand Mean

Grand mean digunakan untuk mengetahui bagaimana respons keseluruhan responden terhadap seluruh pernyataan dalam kuesioner. *Grand mean* juga berfungsi sebagai acuan untuk melihat performa atau kualitas total dari variabel yang diukur, sehingga memudahkan dalam penarikan kesimpulan mengenai keseluruhan temuan penelitian.

Tabel 4.4 Hasil Pengolahan Data Kuesioner dengan *Grand Mean*

No.	Pernyataan	Mean	Grand Mean	Kriteria
A.	<i>USEFUL</i>			
1.	Saya merasa informasi yang disediakan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini bermanfaat.	4,31	4,23	Sangat Baik
2.	Saya merasa fitur pencarian di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memudahkan dalam menemukan buku, artikel atau jurnal yang relevan dengan kebutuhan akademik.	4,31		
3.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu dalam mencapai tujuan pengguna.	4,29		
4.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang memiliki fitur-fitur inovatif yang tersedia dalam mendukung kebutuhan akademik.	4,00		
B.	<i>USABLE</i>			
5.	Saya merasa mudah menemukan informasi atau layanan yang dibutuhkan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	4,08		

No.	Pernyataan	Mean	Grand Mean	Kriteria
6.	Saya merasa navigasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang jelas dan mudah dipahami.	4,17	4,10	Baik
7.	Saya merasa cepat dan mudah dalam memahami fitur-fitur yang ada di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	4,05		
C.	DESIRABLE			
8.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memiliki warna, penulisan dan tampilan yang nyaman.	4,08	3,99	Baik
9.	Saya merasa elemen grafis seperti ikon, gambar, dan tombol di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu memudahkan navigasi dan penggunaan sesuai/sudah baik.	4,05		
10.	Saya merasa tampilan menyeluruh <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyenangkan ketika digunakan.	3,90		
D.	FINDABLE			
11.	Saya merasa mudah menemukan informasi atau buku yang saya cari di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	4,15	4,09	Baik
12.	Saya merasa mencari informasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang dengan efisien.	4,10		
13.	Saya merasa organisasi menu pada layar <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini disajikan dengan jelas.	4,10		
14.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyajikan menu atau pilihan navigasi dalam format yang tidak membingungkan.	4,01		
E.	ACCESSIBLE			
15.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (<i>desktop</i> , tablet, ponsel).	4,26	4,08	Baik
16.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan lancar dan jarang terjadi <i>error</i> .	3,91		
F.	CREDIBLE			
17.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang aman digunakan serta terhindar dari <i>phising</i> dan <i>malware</i> .	4,03	4,19	Baik
18.	Saya merasa informasi yang tersedia di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat dipercaya.	4,32		

No.	Pernyataan	Mean	Grand Mean	Kriteria
19.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini informasinya aktual.	4,20		
G.	VALUABLE			
20.	Saya merasakan manfaat dari <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	4,21	4,26	Sangat Baik
21.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang dapat mendukung tujuan perpustakaan.	4,31		

Berdasarkan tabel 4.5, Pernyataan "Saya merasakan manfaat dari *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang" memperoleh nilai *mean* 4,21 sementara pernyataan "Saya merasa *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang dapat mendukung tujuan perpustakaan" mendapatkan nilai *mean* 4,31. Dari kedua hasil tersebut, variabel *valuable* mendapatkan nilai *grand mean* 4,26 yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, pengguna merasakan manfaat signifikan dari *website* dan menilai bahwa fungsinya sejalan dengan tujuan perpustakaan, sehingga *website* mampu memenuhi ekspektasi akademik dan kebutuhan penggunanya dengan sangat memuaskan.

Pernyataan "Saya merasa *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memiliki warna, penulisan, dan tampilan yang nyaman" memperoleh nilai *mean* 4,08 sementara pernyataan "Saya merasa elemen grafis seperti ikon, gambar, dan tombol di *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu memudahkan navigasi dan penggunaan sesuai/sudah baik" mendapat nilai *mean* 4,05. Sedangkan pernyataan "Saya merasa tampilan menyeluruh *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyenangkan ketika digunakan" memperoleh nilai *mean* 3,90. Hasil ketiga tersebut diperoleh untuk variabel *desirable* mendapatkan nilai *grand mean* 3,99 yang masuk dalam kategori "baik". Hasil ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pengguna merasa cukup puas dengan tampilan visual, elemen grafis, dan kemudahan penggunaan *website*, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

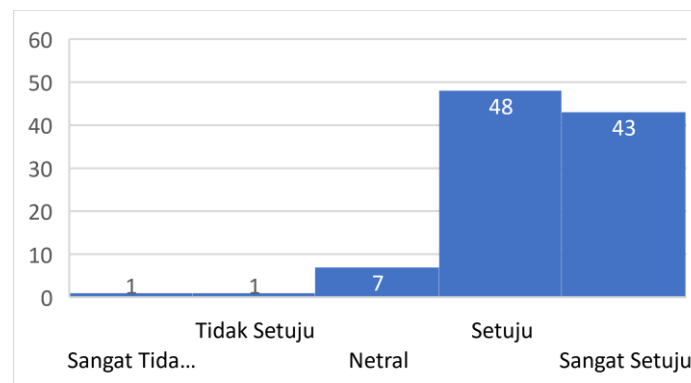
4.1.5 Analisis *User Experience Website Perpustakaan Universitas Merdeka Malang*

Memvisualisasikan hasil pernyataan responden melalui gambar berupa grafik yang berisi hasil atau jumlah nilai dari responden dan juga penjelasan terhadap hasil pada grafik tersebut.

4.1.5.1 Variabel *Useful*

Variabel *useful* menggunakan dua indikator yaitu memiliki kegunaan dan solusi yang inovatif yang menghasilkan empat pernyataan.

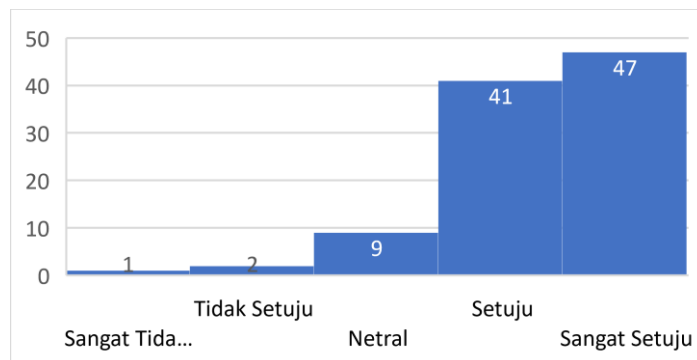
1. Saya merasa informasi yang disediakan di *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini bermanfaat.



Gambar 4.4 Grafik Pernyataan 1

Berdasarkan gambar 4.4, sebanyak 1 orang menyatakan sangat tidak setuju, 1 orang tidak setuju, 7 orang netral, 48 orang setuju, dan 43 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang bermanfaat bagi pengguna.

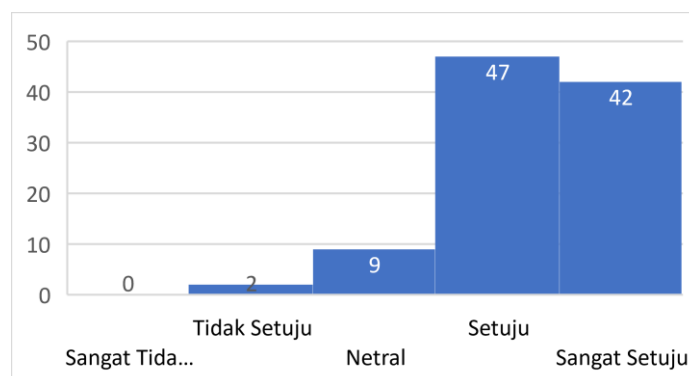
2. Saya merasa fitur pencarian di *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memudahkan dalam menemukan buku, artikel atau jurnal yang relevan dengan kebutuhan akademik.



Gambar 4.5 Grafik Pernyataan 2

Berdasarkan gambar 4.5, sebanyak 1 orang menyatakan sangat tidak setuju, 2 orang tidak setuju, 9 orang netral, 41 orang setuju, dan 47 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “sangat setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang memudahkan dalam menemukan kebutuhan akademiknya.

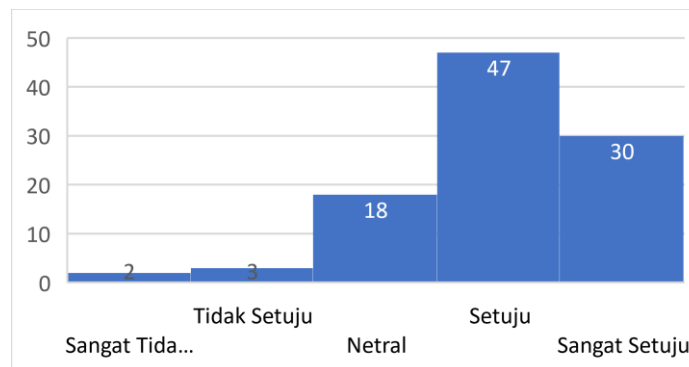
3. Saya merasa *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu dalam mencapai tujuan pengguna.



Gambar 4.6 Grafik Pernyataan 3

Berdasarkan gambar 4.6, sebanyak 2 orang tidak setuju, 9 orang netral, 47 orang setuju, dan 42 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas memilih “setuju” menunjukkan pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu mencapai tujuan penggunaannya.

4. Saya merasa *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang memiliki fitur-fitur inovatif yang tersedia dalam mendukung kebutuhan akademik.



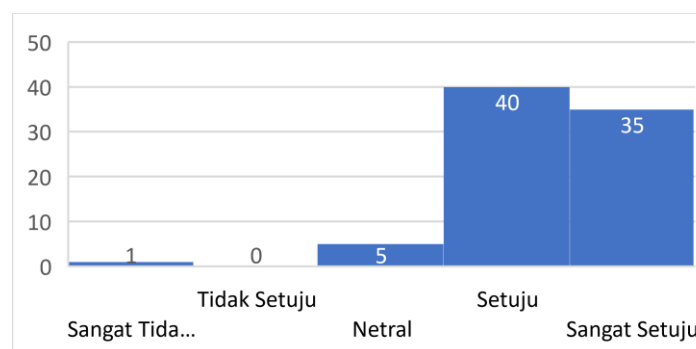
Gambar 4.7 Grafik Pernyataan 4

Berdasarkan gambar 4.7, sebanyak 2 orang menyatakan sangat tidak setuju, 3 orang tidak setuju, 18 orang netral, 47 orang setuju, dan 30 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang mendukung kebutuhan akademik pengguna.

4.1.5.2 Variabel Usable

Variabel *usable* menggunakan dua indikator yaitu mudah dioperasikan dan mudah dipelajari yang menghasilkan tiga pernyataan.

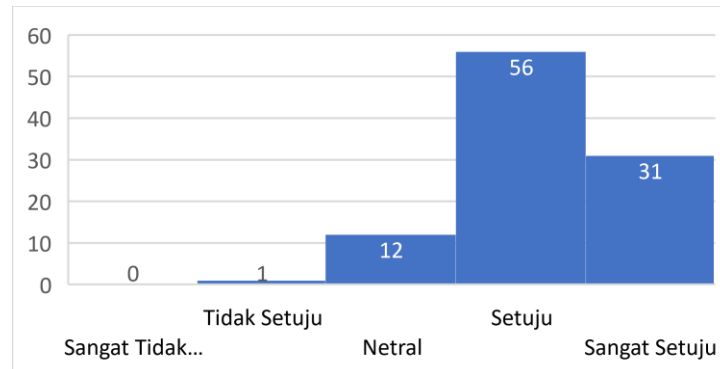
5. Saya merasa mudah menemukan informasi atau layanan yang dibutuhkan di *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang.



Gambar 4.8 Grafik Pernyataan 5

Berdasarkan gambar 4.8, sebanyak 1 orang memilih sangat tidak setuju, 5 orang netral, 40 orang setuju, dan 35 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan pengguna *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang mudah menemukan informasi atau layanan yang dibutuhkan pengguna.

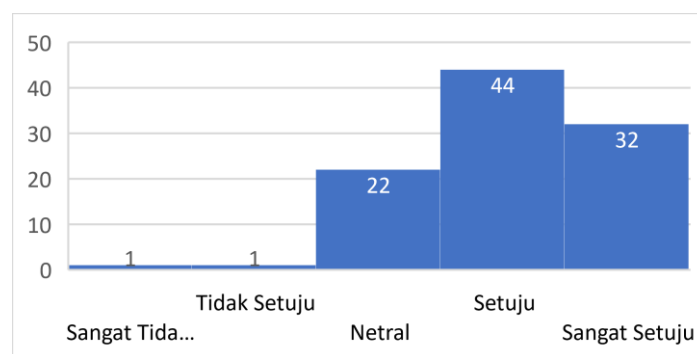
6. Saya merasa navigasi pada *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang jelas dan mudah dipahami.



Gambar 4.9 Grafik Pernyataan 6

Berdasarkan gambar 4.9, sebanyak 1 orang tidak setuju, 12 orang netral, 56 orang setuju, dan 31 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang navigasinya jelas dan mudah dipahami.

7. Saya merasa cepat dan mudah dalam memahami fitur-fitur yang ada di *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang.



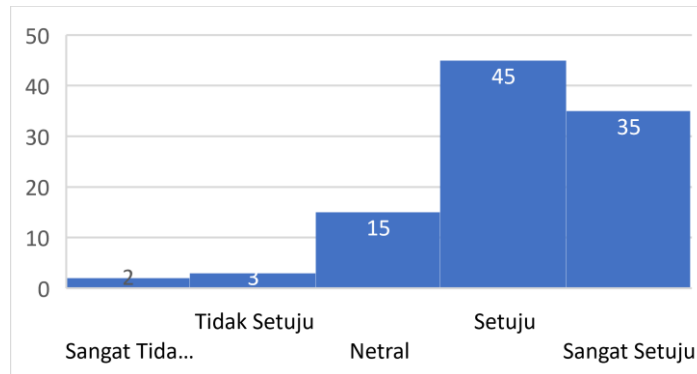
Gambar 4.10 Grafik Pernyataan 7

Berdasarkan gambar 4.10, sebanyak 1 orang menyatakan sangat tidak setuju, 1 orang tidak setuju, 22 orang netral, 44 orang setuju, dan 32 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang fitur-fiturnya cepat dan mudah untuk dipahami.

4.1.5.3 Variabel *Desirable*

Variabel *Desirable* menggunakan satu indikator yaitu tampilan visual yang menghasilkan tiga pernyataan.

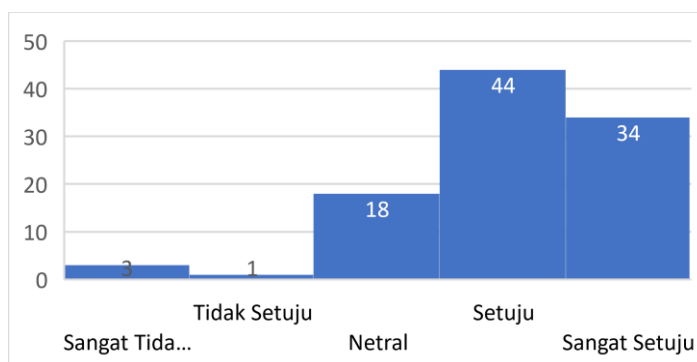
8. Saya merasa *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memiliki warna, penulisan dan tampilan yang nyaman.



Gambar 4.11 Grafik Pernyataan 8

Berdasarkan gambar 4.11, sebanyak 2 orang menyatakan sangat tidak setuju, 3 orang tidak setuju, 15 orang netral, 45 orang setuju, dan 35 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang memiliki warna, penulisan dan tampilan yang nyaman.

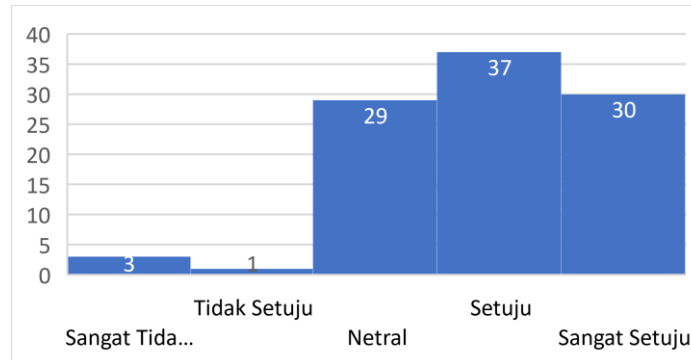
9. Saya merasa elemen grafis seperti ikon, gambar, dan tombol di *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu memudahkan navigasi dan penggunaan sesuai/sudah baik.



Gambar 4.12 Grafik Pernyataan 9

Berdasarkan gambar 4.12, sebanyak 3 orang menyatakan sangat tidak setuju, 1 orang tidak setuju, 18 orang netral, 44 orang setuju, dan 34 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang memenuhi kebutuhan informasi pengguna.

10. Saya merasa tampilan menyeluruh *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyenangkan ketika digunakan.



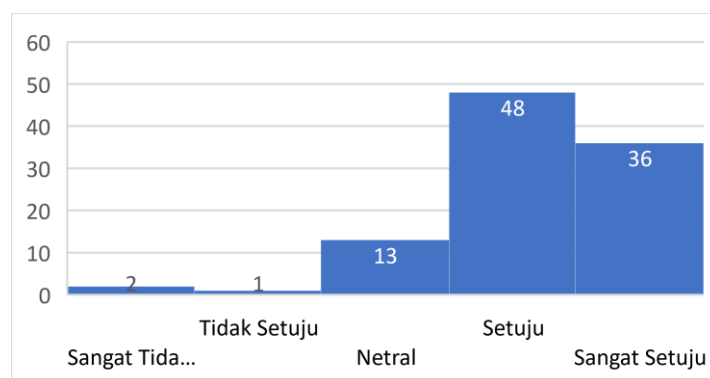
Gambar 4.13 Grafik Pernyataan 10

Berdasarkan gambar 4.13, sebanyak 3 orang menyatakan sangat tidak setuju, 1 orang tidak setuju, 29 orang netral, 37 orang setuju, dan 30 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang seluruh tampilannya menyenangkan ketika digunakan.

4.1.5.4 Variabel *Findable*

Variabel *Findable* menggunakan dua indikator, yaitu kemudahan mencari konten dan mudah dinavigasikan yang menghasilkan empat pernyataan.

11. Saya merasa mudah menemukan informasi atau buku yang saya cari di *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang.

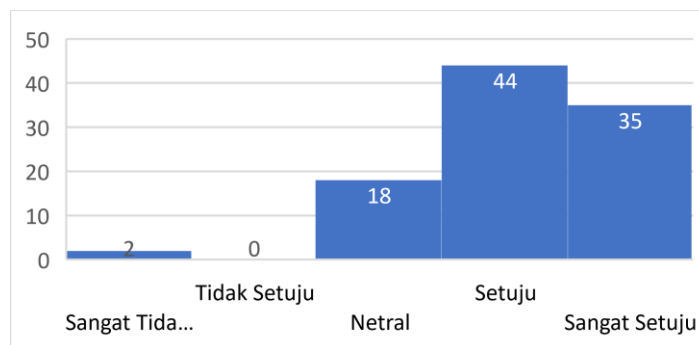


Gambar 4.14 Grafik Pernyataan 11

Berdasarkan gambar 4.14, sebanyak 2 orang menyatakan sangat tidak setuju, 1 orang tidak setuju, 13 orang netral, 48 orang setuju, dan 36 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” bahwa pengguna

merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang mudah dalam menemukan informasi atau buku yang dicari.

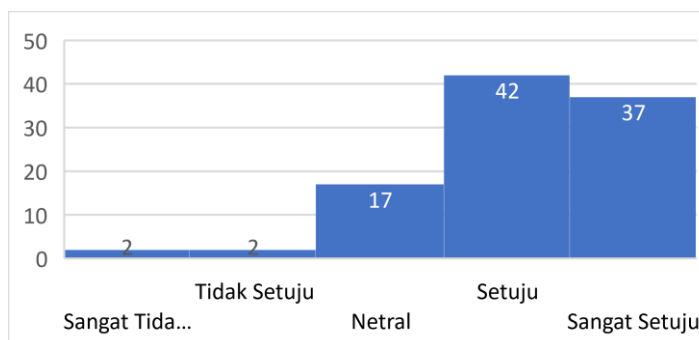
12. Saya merasa mencari informasi pada *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang dengan efisien.



Gambar 4.15 Grafik Pernyataan 12

Berdasarkan gambar 4.15, sebanyak 2 orang menyatakan sangat tidak setuju, 18 orang netral, 44 orang setuju, dan 35 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang efisien dalam mencari informasi yang dituju.

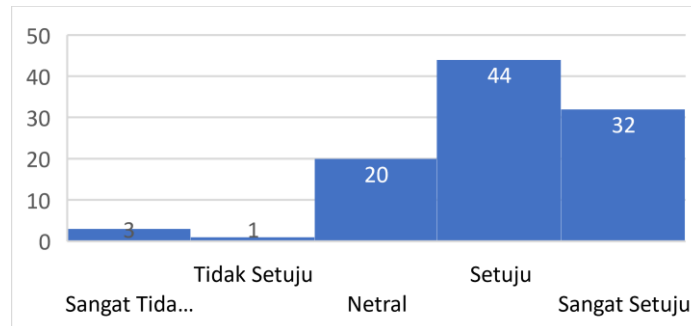
13. Saya merasa organisasi menu pada layar *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini disajikan dengan jelas.



Gambar 4.16 Grafik Pernyataan 13

Berdasarkan gambar 4.16, sebanyak 2 orang menyatakan sangat tidak setuju, 2 orang tidak setuju, 17 orang netral, 42 orang setuju, dan 37 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyajikan organisasi menu pada layar dengan jelas.

14. Saya merasa *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyajikan menu atau pilihan navigasi dalam format yang tidak membingungkan.



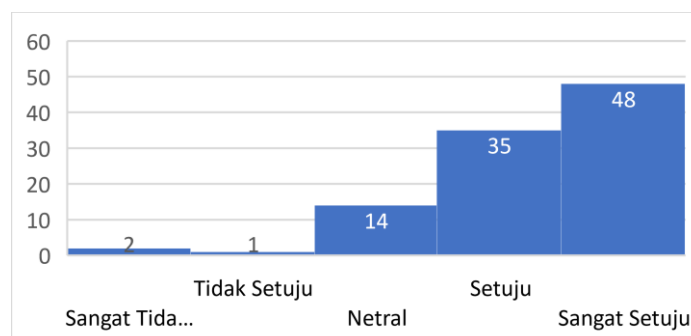
Gambar 4.17 Grafik Pernyataan 14

Berdasarkan gambar 4.17, sebanyak 3 orang menyatakan sangat tidak setuju, 1 orang tidak setuju, 20 orang netral, 44 orang setuju, dan 32 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyajikan menu atau pilihan navigasi dalam format yang tidak membingungkan.

4.1.5.5 Variabel Accessible

Variabel *Accessible* menggunakan dua indikator yaitu kompatibilitas perangkat dan kelancaran akses yang menghasilkan dua pernyataan.

15. Saya merasa *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (*desktop*, tablet, ponsel).

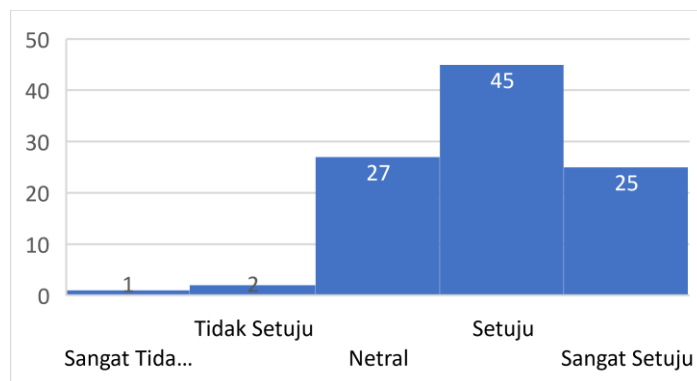


Gambar 4.18 Grafik Pernyataan 15

Berdasarkan gambar 4.18, sebanyak 2 orang menyatakan sangat tidak setuju, 1 orang tidak setuju, 14 orang netral, 35 orang setuju, dan 48 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “sangat setuju”

menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang dapat diakses dengan baik dari berbagai perangkat.

16. Saya merasa *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan lancar dan jarang terjadi *error*.



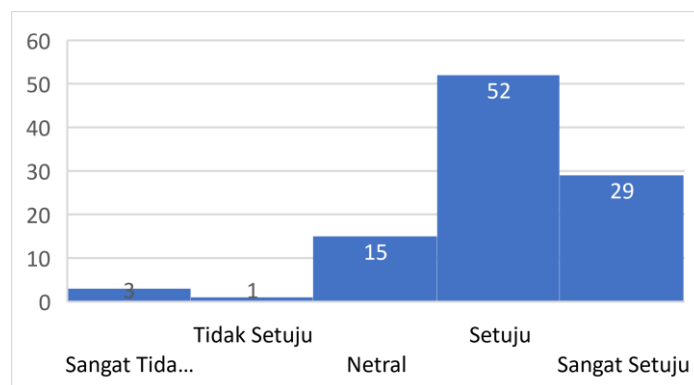
Gambar 4.19 Grafik Pernyataan 16

Berdasarkan gambar 4.19, sebanyak 1 orang menyatakan sangat tidak setuju, 2 orang tidak setuju, 27 orang netral, 49 orang setuju, dan 25 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang dapat diakses dengan lancar dan jarang terjadi *error*.

4.1.5.6 Variabel *Credible*

Variabel *credible* menggunakan dua indikator yaitu aman digunakan dan akurasi informasi yang menghasilkan tiga pernyataan.

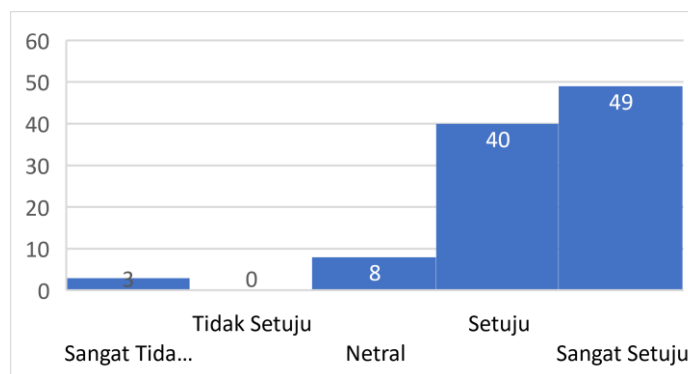
17. Saya merasa *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang aman digunakan serta terhindar dari *phising* dan *malware*.



Gambar 4.20 Grafik Pernyataan 17

Berdasarkan gambar 4.20, sebanyak 3 orang menyatakan sangat tidak setuju, 1 orang tidak setuju, 15 orang netral, 52 orang setuju, dan 29 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang aman dan terhindar dari serangan *phising* dan *malware*.

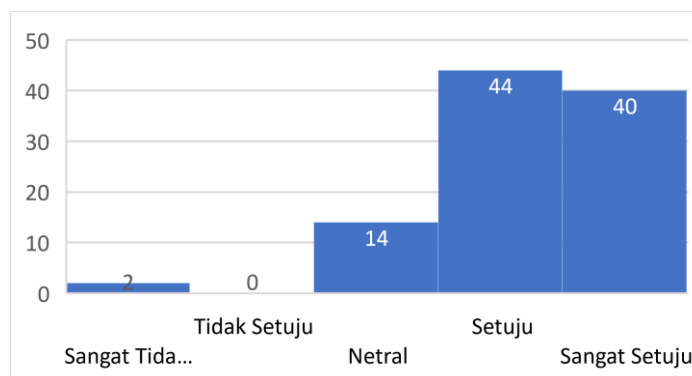
18. Saya merasa informasi yang tersedia di *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat dipercaya.



Gambar 4.21 Grafik Pernyataan 18

Berdasarkan gambar 4.21, sebanyak 3 orang menyatakan sangat tidak setuju, 8 orang netral, 40 orang setuju, dan 49 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “sangat setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasa informasi pada *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang dapat dipercaya.

19. Saya merasa *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini informasinya aktual.



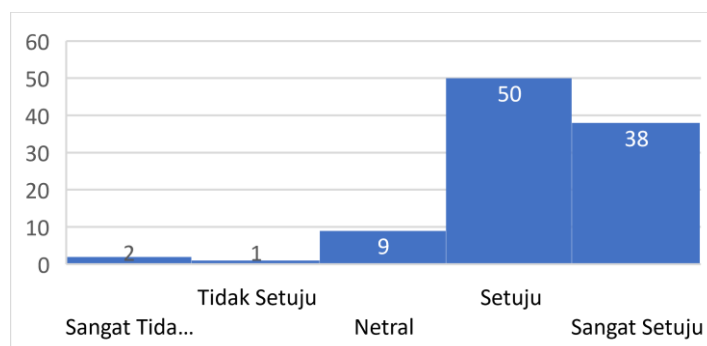
Gambar 4.22 Grafik Pernyataan 19

Berdasarkan gambar 4.22, sebanyak 2 orang menyatakan sangat tidak setuju, 14 orang netral, 44 orang setuju, dan 40 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” yang menunjukkan bahwa pengguna merasa informasi pada *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang aktual.

4.1.5.7 Variabel *Valuable*

Variabel *Valuable* menggunakan satu indikator yaitu bernilai yang menghasilkan dua pernyataan.

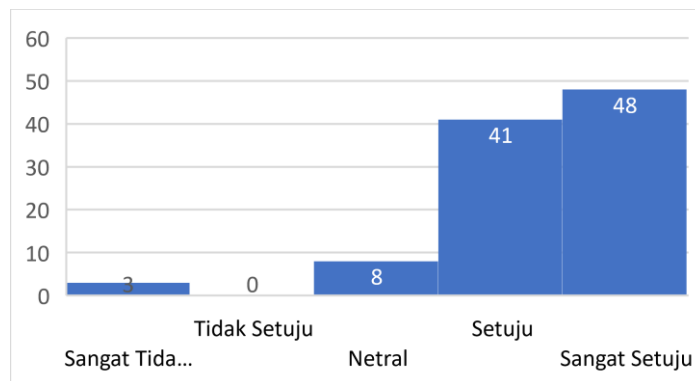
20. Saya merasakan manfaat dari *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang.



Gambar 4.23 Grafik Pernyataan 20

Berdasarkan gambar 4.23, sebanyak 2 orang menyatakan sangat tidak setuju, 1 orang tidak setuju, 9 orang netral, 50 orang setuju, dan 38 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasakan manfaat dari *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang.

21. Saya merasa *website* perpustakaan Universitas Merdeka Malang dapat mendukung tujuan perpustakaan.



Gambar 4.24 Grafik Pernyataan 21

Berdasarkan gambar 4.24, sebanyak 3 orang menyatakan sangat tidak setuju, 8 orang netral, 41 orang setuju, dan 48 orang sangat setuju. Hasil ini, mayoritas responden memilih opsi “sangat setuju” menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang dapat mendukung tujuan perpustakaan.

4.2 Pembahasan

Analisis secara keseluruhan *user experience* pada *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang menunjukkan bahwa pada perhitungan *grand mean* terdapat lima variabel dengan kategori baik dan dua variabel dengan kategori sangat baik. Variabel *useful* mendapat nilai *grand mean* 4,23 dan termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa *website* perpustakaan sangat bermanfaat dalam mendukung kebutuhan akademik dan informasi pengguna. Setiap fitur, konten dan fungsionalitas dapat diakses dengan baik dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa, dosen, maupun staff akademik. Nilai ini mencerminkan bahwa pengguna merasa konten dan fungsi yang tersedia berhasil memudahkan pengguna dalam kegiatan belajar, penelitian, dan kegiatan akademik lainnya. Hasil tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang berjudul "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile E-Commerce di Indonesia Dengan Menggunakan UX Honeycomb". Pada variabel *useful* penelitian tersebut mendapatkan nilai *grand mean* 4,34 termasuk dalam kategori sangat baik, yang berarti bahwa e-commerce merupakan aplikasi yang berguna, bermanfaat dan dapat memenuhi kebutuhan user (Mutiasanti et al., 2018).

Variabel *usable* mendapatkan nilai *grand mean* 4,10 yang juga masuk kategori baik, ini mengindikasikan bahwa *website* mudah dioperasikan dan memudahkan pengguna tanpa kebingungan. Pengguna dapat dengan mudah mempelajari struktur halaman dan menemukan fitur yang diperlukan tanpa mengalami kesulitan. Kemudahan ini penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang nyaman, terutama bagi mahasiswa baru atau pengguna yang tidak terbiasa dengan layanan digital. *Website* ini telah menunjukkan kinerja baik dalam hal kemudahan interaksi, namun tetap bisa ditingkatkan lebih lanjut untuk meningkatkan efisiensi pengguna. Hasil tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang berjudul "Evaluasi *User Experience* Pada Aplikasi SignalPolri Menggunakan Metodologi *UX Honeycomb*". Pada variabel *usable* penelitian tersebut mendapatkan nilai *grand mean* 3,75 termasuk dalam kategori baik, yang mengindikasikan bahwa aplikasi SignalPolri signifikan dengan kebutuhan demografi pengguna (Andreas et al., 2024).

Variabel *desirable* memperoleh *grand mean* 3,99 yang berada pada kategori baik, walaupun tampilan *website* sudah dianggap menarik, nilai ini menunjukkan adanya potensi untuk peningkatan pada desain antarmuka agar lebih estetik dan modern. Adanya sedikit penyegaran visual atau memperbaiki tata letak, *website* bisa meningkatkan daya tarik pengguna sehingga pengalaman lebih menyenangkan dan tidak monoton. Perbaikan kecil ini akan berkontribusi dalam membangun citra positif dan meningkatkan kepuasan pengguna. Hasil tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang berjudul "Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Metode *UX Honeycomb* pada Aplikasi Pengenalan Wadai Banjar berbasis *Augmented Reality*". Pada variabel *desirable* penelitian tersebut mendapatkan nilai *grand mean* 3,92 termasuk dalam kategori baik, yang berarti aplikasi AR-WadaiBanjar memiliki kombinasi warna dan jenis tulisan pada antarmuka yang dianggap oleh sebagian besar pengguna masih belum sesuai (Subandi et al., 2022).

Variabel *findable* memperoleh nilai *grand mean* 4,09 yang termasuk kategori baik, menunjukkan bahwa pengguna cukup mudah menemukan informasi atau konten di dalam *website*, dengan struktur yang lebih sistematis dan peningkatan fitur pencarian pengguna akan lebih cepat menemukan informasi yang

dibutuhkan sehingga meningkatkan efektivitas penggunaan *website*. Hasil tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang berjudul "Analisis *User Experience* Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model *UX Honeycomb*". Pada variabel *findable* penelitian tersebut mendapatkan nilai *grand mean* 4,20 termasuk dalam kategori baik, yang berarti apakah organisasi pada layar sistem disajikan dengan jelas, hal ini menjadi pekerjaan rumah bagi desainer untuk dapat memperbaiki tampilan pada aplikasi e-kelurahan sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan (Meuthia et al., 2021).

Variabel *accessible* mendapatkan nilai *grand mean* 4,08 yang masuk kedalam kategori baik, *website* telah memberikan akses yang memadai bagi sebagian besar pengguna, tetapi masih bisa ditingkatkan untuk mencakup lebih banyak kebutuhan terutama terkait kompatibilitas perangkat dan kelancaran akses. Pada konteks kompatibilitas, *website* perlu memastikan bahwa tampilannya optimal di berbagai perangkat, seperti *smartphone*, tablet dan desktop, dengan antarmuka responsif agar pengguna dapat mengakses informasi dengan lancar tanpa hambatan teknis. Selain itu, kelancaran akses juga mencakup kemampuan *website* untuk berfungsi dengan baik di kondisi jaringan internet yang bervariasi. Hasil tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang berjudul "Analisis *User Experience* Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model *UX Honeycomb*". Pada variabel *accessible* penelitian tersebut mendapatkan nilai *grand mean* 4,09 termasuk dalam kategori baik, yang berarti rendahnya nilai pada variabel ini disebabkan oleh berbedanya tampilan awal aplikasi e-kelurahan ketika diakses melalui telpon genggam ketika dipakai pada posisi normal. Tampilan aplikasi e-kelurahan baru akan terlihat sama dengan tampilan di laptop ketika pengguna telpon genggam memutar posisi layar menjadi horizontal/landscape (Meuthia et al., 2021).

Variabel *credible* mendapatkan nilai *grand mean* 4,19 yang termasuk kategori baik, ini menunjukkan bahwa pengguna merasa informasi yang disediakan oleh *website* dapat dipercaya dan aman dari serangan *phising* dan *malware*. Informasi terkait koleksi buku, jurnal dan layanan perpustakaan disajikan secara akurat dan aman sehingga meningkatkan kepercayaan dan keamanan pengguna terhadap sumber daya yang ada. Hasil tersebut didukung oleh penelitian terdahulu

yang berjudul "*Analisis User Experiemce Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model UX Honeycomb*". Pada variabel *credible* penelitian tersebut mendapatkan nilai *grand mean* 4,14 termasuk dalam kategori baik, yang berarti pengembang aplikasi ini hendaknya bisa merancang sistem yang lebih menjamin keamanan data warga yang melakukan pengurusan surat-surat agar tidak mudah diretas atau disalahgunakan pihak-pihak yang tidak berkepentingan (Meuthia et al., 2021).

Variabel terakhir yaitu *valuable*, memperoleh nilai *grand mean* 4,26 yang masuk dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa *website* memberikan manfaat yang signifikan baik pada pengguna maupun perpustakaan itu sendiri. Pada sisi pengguna layanan digital memberikan nilai tambah yang memudahkan kegiatan akademik dan non-akademik terutama di era digital yang menuntut akses cepat dan fleksibel, sehingga *website* ini tidak hanya sekadar menyediakan informasi tetapi juga menjadi sarana penting dalam mendukung proses belajar-mengajar. Hasil tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang berjudul "*Analisis User Experience Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model UX Honeycomb*". Pada variabel *valuable* penelitian tersebut mendapatkan nilai *grand mean* 4,20 termasuk dalam kategori sangat baik, yang berarti bahwa pengguna merasa bahwa informasi yang terdapat pada aplikasi e-kelurahan telah disajikan dengan jelas, sehingga pengguna merasa puas (Meuthia et al., 2021).

Nilai tertinggi dari ketujuh variabel terdapat pada variabel *valuable* dengan nilai 4,26 dalam perhitungan *grand mean* menunjukkan bahwa pengguna merasakan manfaat signifikan dari *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang. *Website* ini tidak hanya memenuhi ekspektasi pengguna, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam mendukung proses akademik dan meningkatkan produktifitas pengguna. Keberhasilan dalam menyediakan layanan yang relevan, efisien, dan inovatif menjadikan *website* ini dinilai sangat *valuable* oleh penggunanya. Selain memberikan manfaat langsung kepada pengguna, *website* perpustakaan ini juga berperan penting dalam mendukung pencapaian tujuan strategis perpustakaan sebagai pusat informasi dan literasi digital. Disediakannya akses yang mudah dan cepat ke berbagai koleksi, perpustakaan

mempermudah sumber informasi kepada mahasiswa dan dosen, hal ini sejalan dengan komitmen perpustakaan dalam memfasilitasi proses belajar dan penelitian bagi seluruh civitas akademika.

Tingginya nilai *valuable* mencerminkan bahwa layanan yang disediakan tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna, tetapi juga meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Hal tersebut sejalan dengan Mutiasanti dkk. yang menyatakan bahwa sistem dengan navigasi yang sangat baik serta kemudahan dalam membantu pengguna mencari kebutuhan yang diinginkan dianggap sebagai sistem yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif (Mutiasanti et al., 2018). Secara keseluruhan, nilai *valuable* yang tinggi menegaskan bahwa *website* ini telah berperan penting dalam membangun ekosistem pembelajaran yang kondusif dan relevan bagi mahasiswa serta dosen. Selain memberikan nilai bagi pengguna *website* ini juga memberikan manfaat strategis bagi perpustakaan dengan beralihnya ke layanan digital, perpustakaan dapat memperluas jangkauan layanannya kepada lebih banyak pengguna tanpa batasan ruang dan waktu. Adanya keberadaan layanan online meningkatkan reputasi perpustakaan sebagai institusi yang inovatif dan selaras dengan perkembangan teknologi informasi. Dengan demikian, *website* ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu bagi pengguna tetapi juga sebagai pilar penting dalam meningkatkan efektivitas operasional dan memperkuat posisi perpustakaan.

Pada perhitungan *grand mean*, variabel *desirable* memperoleh nilai terendah, yaitu 3,99. Walaupun nilai ini masih berada di atas rata-rata, posisinya yang paling rendah dibanding variabel lain menunjukkan bahwa ada beberapa aspek estetika dan emosional yang belum sepenuhnya memenuhi harapan pengguna terutama mahasiswa memiliki preferensi visual yang berbeda-beda terkait desain dan estetika. Desain antarmuka *website* dianggap fungsional dan cukup informatif, tetapi kurang memberikan kesan modern, dinamis, atau kreatif sesuai dengan ekspektasi sebagian pengguna. Menurut Rochmawati, tampilan visual yang buruk dapat mempengaruhi produktivitas dan pengalaman pengguna saat mengunjungi situs web. Untuk mengatasi hal ini, tampilan visual sangat penting dalam desain situs web, karena membantu menyusun elemen-elemen secara teratur dan

memudahkan pengguna dalam menavigasi serta memahami informasi yang disajikan (Rochmawati, 2019). Pada *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang, desain antarmuka lebih berorientasi pada kegunaan sehingga aspek visual dan kreativitas tidak terlalu diprioritaskan yang dapat mempengaruhi persepsi *desirable* di mata pengguna.

4.2.1 Keterkaitan Hasil Penelitian dalam Perspektif Islam

Berdasarkan penjelasan dan uraian hasil dan pembahasan diatas dalam menganalisis kualitas *website* perpustakaan perguruan tinggi dengan menggunakan *UX Honeycomb* membantu menilai sejauh mana *website* tersebut memenuhi kebutuhan pengguna dari berbagai aspek hingga manfaat yang diberikan. Pendekatan ini selaras dengan prinsip-prinsip dalam Al-Qur'an, seperti yang terkandung dalam Surah Az-Zumar ayat 9 yang berbunyi:

....قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: *Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah sama orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah)?” Sesungguhnya hanya ululalbab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran (Az-Zumar [39]:9).*

Perintah yang sama diberikan Allah kepada Rasul-Nya agar menanyakan kepada mereka apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui, yang dimaksud dengan orang-orang yang mengetahui ialah orang-orang yang mengetahui pahala yang akan diterimanya, karena amal perbuatannya yang baik, dan siksa yang akan diterimanya apabila ia melakukan maksiat. Sedangkan orang-orang yang tidak mengetahui ialah orang-orang yang sama sekali tidak mengetahui hal itu, karena mereka tidak mempunyai harapan sedikit pun akan mendapat pahala dari perbuatan baiknya, dan tidak menduga sama sekali akan mendapat hukuman dari amal buruknya, di akhir ayat Allah menyatakan bahwa hanya orang-orang yang berakal yang dapat mengambil pelajaran. Pelajaran tersebut baik dari pengalaman hidupnya atau dari tanda-tanda kebesaran Allah yang terdapat di langit dan di bumi serta isinya, juga yang terdapat pada dirinya atau teladan dari kisah umat yang lalu (Kementerian Agama RI, 2011).

Korelasi dari ayat tersebut adalah ayat ini menekankan pentingnya ilmu dan akses terhadap pengetahuan. *Website* perpustakaan yang berkualitas harus dirancang dengan baik agar memudahkan pengguna dalam mencari dan memanfaatkan informasi, mendukung semangat mencari ilmu serta mendorong penggunaannya menjadi pribadi yang berpengetahuan dan bijaksana.

Namun, kualitas layanan digital yang berisi informasi tersebut harus dibarengi dengan kejujuran dan keterbukaan, seperti diingatkan dalam Surah Al-Baqarah ayat 42 yang berbunyi:

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكُنُوا الْحَقَّ وَانْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: *dan (jangan pula) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahui(-nya)* (Al-Baqarah [2]:42).

Pemimpin-pemimpin Bani Israil suka memasukkan pendapat-pendapat pribadi ke dalam Kitab Taurat, sehingga sukarlah untuk membedakan mana yang benar. Terutama dalam penolakan mereka untuk beriman kepada Nabi Muhammad SAW, mereka membuat-buat alasan untuk menjelek-jelekkan, dan menyalahafsirkan ucapan-ucapan nenek moyang mereka, sehingga mereka lebih berpegang kepada ucapan para pemimpin dan tradisi mereka, daripada menerima ajaran yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW. Walaupun perintah itu ditujukan kepada Bani Israil, namun isinya dapat pula ditujukan kepada kaum Muslim dari segala lapisan, terutama para pemimpin dan orang-orang yang memegang kekuasaan, sehingga ayat ini seakan-akan mengatakan, “Hai orang-orang yang memegang kekuasaan, janganlah kamu campur adukkan antara keadilan dan kezaliman, hai para sarjana, janganlah kamu campur adukkan antara ilmu dan harta, dan sebagainya” (Kementerian Agama RI, 2011).

Korelasi dari ayat tersebut adalah *website* perpustakaan harus menyajikan informasi yang akurat, jujur, dan relevan, serta memberikan pengalaman pengguna yang mudah dan bermanfaat. Oleh karena itu, *website* tersebut tidak hanya menjadi sumber pengetahuan tetapi juga menjadi cerminan nilai kebenaran dan kemudahan.

Berdasarkan penjabaran ayat Al-Qur'an dan tafsir diatas dapat disimpulkan bahwa *website* perpustakaan memiliki peran krusial dalam mendukung akses

terhadap pengetahuan dan mempermudah proses pencarian informasi. Desain yang baik pada *website* tersebut tidak hanya membantu pengguna dalam menemukan dan memanfaatkan informasi dengan efisien, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan literasi serta pengembangan individu yang berwawasan luas. Selain itu, *website* perpustakaan perlu menyediakan informasi yang akurat, aktual, dan relevan untuk mencerminkan nilai-nilai kebenaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Analisis pengalaman pengguna terhadap *website* Perpustakaan Universitas Merdeka Malang menggunakan metode *UX Honeycomb* menunjukkan hasil yang positif, lima dari tujuh variabel *UX Honeycomb* (*usable* [4,10], *desirable* [3,99], *findable* [4,09], *accessible* [4,08], dan *credible* [4,19]) berada dalam kategori baik, sedangkan dua aspek lainnya (*useful* [4,23] dan *valuable* [4,26]) dinilai sangat baik. Variabel *valuable* mendapatkan nilai tertinggi yang menegaskan bahwa *website* ini sangat bermanfaat dalam mendukung kebutuhan akademik pengguna. Namun, variabel *desirable* mendapat nilai terendah yang menunjukkan perlunya peningkatan pada estetika dan elemen visual. Selain itu, perbaikan kompatibilitas perangkat dan fitur pencarian dapat meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna. Secara keseluruhan, *website* sudah baik dalam memenuhi kebutuhan informasi pengguna dan mendukung perpustakaan sebagai pusat literasi digital yang inovatif dengan layanan *online* yang responsif dan efisien serta mampu meningkatkan reputasi institusi di era teknologi.

5.2 Saran

- A. Bagi Perpustakaan Universitas Merdeka Malang pengembangan dapat dilakukan dengan menambahkan visual yang lebih menarik, interaktif yang responsif, dan personalisasi tampilan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Perbaikan pada aspek visual agar *website* dapat memberikan pengalaman yang tidak hanya fungsional tetapi juga menyenangkan dan memuaskan secara emosional, sehingga meningkatkan keseluruhan kualitas pengalaman pengguna.
- B. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan adanya penelitian menggunakan metode berbeda. Salah satunya adalah *Usability Testing* yang fokus terhadap pengujian produk kepada pengguna, untuk melihat apakah pengguna dapat menggunakan produk tersebut dengan mudah dan memiliki pengalaman penggunaan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, W. (2021). Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). *Publikasi Ilmiah Unwahas*, 1–6.
- Andreas, J. A., Misael, J., & Arifin, A. (2024). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi SignalPolri Menggunakan Metodologi UX Honeycomb. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(11), 493–499.
- Budiarti, A. T., Wahyudi, F., & Ratnasari, N. (2022). Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Gojek Menggunakan UX Honeycomb. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (JUSIFOR)*, 1(2), 104–111.
- Deacon, P. B. (2020). UX and UI Strategy: A Step by Step Guide on UX and UI Design. In *United States of America: Independently published* (Vol. 1, Issue April). United States of America: Independently published.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). Universitas Diponegoro.
- Harahap, Y. S., Sri, S., Ginting, W., & Indriyani, N. K. (2023). *Pendidikan Teknologi dalam Al- Qur ' an*. 7, 1898–1906.
- Hariyanto, W. (2022). Exploring the User Experience of E-Thesis System: An Evaluation Using UX Honeycomb Method. *MATICS: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi (Journal of Computer Science and Information Technology)*, 14(2), 74–77.
- Harminingtyas, R. (2014). Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi dan Media Informasi dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan pada Hotel Ciputra di Kota Semarang. *Jurnal STIE Semarang (Edisi Elektronik)*, 6(3), 37–57.
- Hasanov, J., & Khalid, H. (2015). The Impact of Website Quality on Online Purchase Intention of Organic Food in Malaysia: A WebQual Model Approach. *Procedia Computer Science*, 72, 382–389.
- Ilwantara, N., Atika, Li., & Damayanti, N. R. (2015). Basis Data Perpustakaan Digital Universitas Islam Negeri Raden Fatah. *Sistem Informasi*, 1(1).
- Kementerian Agama RI. (2011). Al-Qur'an dan Tafsirnya Jilid 10 (Juz 28-30). In *Departemen Agama RI* (1st e.). Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Kementerian Agama RI. (2011). Al-Qur'an dan Tafsirnya Jilid I (Juz 1-3). In *Departemen Agama RI*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Kementerian Agama RI. (2011). Al-Qur'an dan Tafsirnya Jilid II (Juz 4-6). In *Departemen Agama RI*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Kementerian Agama RI. (2011). Al-Qur'an dan Tafsirnya Jilid VIII (Juz 22 - 24). In *Departemen Agama RI*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Kesuma Astuti, F., & Sri Agustina, D. (2022). Membangun Website MTS Negeri 01 OKU Timur Menggunakan Php dan Mysql. *Jurnal Informatika Dan Komputer (JIK)*, 13(1), 7–14.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset komunikasi* (7th ed.). Kencana.
- Kusuma, W., Rokhmawati, R. I., & Ananta, M. T. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Learning dengan menggunakan UX

- Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5756–5764.
- Meuthia, R. F., Ferdawati, F., & Gustati, G. (2021). Analisis User Experience Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model UX Honeycomb. *Jurnal Akuntansi Keuangan Dan Bisnis*, 14(2), 342–351.
- Morville, P. (2004). *User Experience Design*. Semantic Studios.
- Munawaroh, L. (2021). Penggunaan Konsep User Experience Terhadap Layanan Situs Web Perpustakaan. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 5(2), 323–346.
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2017). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679–2688.
- Mutiasanti, S., Ananta, M. T., & Az-Zahra, H. M. (2018). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile E-Commerce Di Indonesia Dengan Menggunakan UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(10), 3601–3608.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 59–75.
- Noh, Y. (2015). Imagining Library 4.0: Creating a Model for Future Libraries. *The Journal of Academic Librarianship*, 786–797.
- Prasida, A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2021). Evaluasi User Experience Pada Website Progate.Com Menggunakan Indikator UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7), 2994–3004.
- Priyatno, D. (2013). *Analisis korelasi, regresi dan multivariate dengan SPSS* (1st ed.). Gava Media.
- Rahmadiansyah, R., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2020). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Programming HUB Menggunakan Indikator UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2186–2194.
- Rochmawati, I. (2019). *Analisis User Interface Situs Web iwearup.com*.
- Septiana, F. O., & Ati, S. (2019). Pengaruh Kualitas Website Perpustakaan Terhadap Pengguna Upt Perpustakaan Universitas Islam Sultan Agung Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro*, 6(2), 61–70.
- Simamora, B. (2002). *Panduan riset perilaku konsumen - Bilson Simamora*. Gramedia Pustaka Utama.
- Solikha, N. I., Faroqi, A., & Wulansari, A. (2024). Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Access by KAI Menggunakan Metode UX Honeycomb. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 13.
- Subandi, S., Syahidi, A. A., Redhani, A. Z., & Sayuti, A. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna menggunakan Metode UX Honeycomb pada Aplikasi Pengenalan Wadai Banjar berbasis Augmented Reality. *SMATIKA Jurnal*, 12(02), 278–286.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suseta, P., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi Pengalaman

- Pengguna pada Aplikasi E-Commerce Tapp Market Menggunakan Parameter UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 6191–6199.
- Utamaningrum, K. M., Andhyka, W., & Wahyuni, E. D. (2017). Analisa Pendekatan User Experience dan Psikologi Kognitif Terhadap Kenyamanan Pengguna Sistem Informasi KRS-Online Sebagai Bahan Evaluasi dan Pengembangan Sistem. *JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science)*, 1(1), 21.
- Vossen, G., Dillon, S., & Schönthaler, F. (2017). The web at graduation and beyond: Business impacts and developments. *The Web at Graduation and Beyond: Business Impacts and Developments*, 1–292.
- Wahidmurni. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Zuhriyandi, & Alfannajah, M. (2023). Penafsiran Ayat-Ayat Tentang Teknologi dan Inovasi Dalam Al-Qur'an: Implikasi Untuk Pengembangan Ilmu Pengetahuan di Era Modern. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(6), 616–626.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jalan Gajayana 50 Malang 65144 Telepon/Faksimile (0341) 558933
Website: <http://saintek.uin-malang.ac.id>, email: saintek@uin-malang.ac.id

Malang, 07 November 2023

Nomor : B-271.O/FST.01/TL.00/11/2023
Lampiran : -
Hal : Izin Observasi

Yth. Kepala Perpustakaan Universitas Merdeka
Malang

Jl. Terusan Halimun No.11B, Pisang Candi, Kec.
Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65146

Dengan hormat,
Sehubungan dengan tugas mata kuliah Seminar
Proposal mahasiswa jurusan Perpustakaan dan
Sains Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN
Maulana Malik Ibrahim Malang dengan nama -
nama sebagai berikut :

NIM	Nama	Dosen Pembimbing
200607110061	MUHAMMAD IKHTIAR MADANI	WAHYU HARIYANTO,MM

Maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan
memberikan izin pada mahasiswa tersebut untuk
melakukan observasi di wawancara persiapan
penelitian dengan waktu pelaksanaan pada
tanggal 10 November 2023 - Selesai.

Demikian permohonan ini, atas perhatiannya
disampaikan terimakasih.

Malang, 18 November 2024

Scan QRCode ini



untuk verifikasi surat



Rektor

Dr. Anton Prasetyo, M.Si
NIP. 19770925 200604 1 003

Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian



UNIVERSITAS MERDEKA MALANG

Kantor Jl. Terusan Raya Dieng No. 62-64 ☎ 0341.568395 📠 0341.564994, MALANG 65146

Homepage : <http://www.unmer.ac.id> e-mail : official@unmer.ac.id

STATUS : SEMUA PROGRAM STUDI TERAKREDITASI

FAKULTAS HUKUM
Prod. S1 HukumFAKULTAS TEKNIK
Prod. S1 Teknik Sipil
S1 Teknik Mesin
S1 Teknik Arsitektur
S1 Teknik Industri
S1 Teknik ElektroFAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Prod. S1 Ekonomi Pembangunan
S1 Manajemen
S1 Akuntansi
D3 Perbankan dan Keuangan
D3 AkuntansiFAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
Prod. S1 Sistem Informasi
D3 Sistem InformasiFAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Prod. S1 Administrasi Publik
S1 Administrasi Bisnis
S1 Ilmu Komunikasi
D3 Bahasa InggrisPROGRAM DIPLOMA KEPARIWISATAAN
Prod. D4 Destinasi Wisata
D3 Perhotelan
D3 Perjalanan WisataPROGRAM PASCASARJANA
Prod. Magister Manajemen
Magister Administrasi Publik
Magister Hukum
Magister Arsitektur
Magister Akuntansi
Doktor Ilmu Ekonomi
Doktor Ilmu SosialFAKULTAS PSIKOLOGI
Prod. S1 PsikologiPROGRAM DI LUAR KAMPUS UTAMA
Prod. S1 Manajemen
S1 Ilmu Hukum
S1 Ilmu Administrasi Negara
S1 Agroteknologi

Nomor : B - 346 /UM/III/2024

21 Maret 2024

Lampiran : -

Hal : Ijin Penelitian

Kepada Yth : Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Jl. Gajayana 50, Malang 65144
Jawa Timur

Dengan Hormat,

Menunjuk surat Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor : B-16.0/FST.01/TL.00/03/2024 tanggal 14 Maret 2024 perihal Izin Observasi, atas nama :

Nama : Muhammad Ikhtiar Madani
NIM : 200607110061
Universitas : Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Fakultas : Sains dan Teknologi
Jurusan : Perpustakaan dan Ilmu Informasi
Lokasi Penelitian : Universitas Merdeka Malang
Dosen pembimbing : Wahyu Harianto, M.M.

Dengan ini kami beritahukan bahwa pada prinsipnya tidak keberatan mahasiswa tersebut di atas melakukan penelitian di lingkungan Universitas Merdeka Malang, dengan judul :
"Analisis Kualitas Website Perpustakaan Universitas Merdeka Malang Menggunakan Metode Web Qual 4.0"

Catatan :

1. Sebelum melaksanakan penelitian agar menghadap ke Kepala Biro Akademik Universitas Merdeka Malang (Dr. Diyah Sukanti C., SE., M.SA.)
2. Wajib mengirimkan 1 (satu) copy Tugas Akhir setelah selesai melaksanakan penelitian.

Demikian pemberitahuan ini disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

An. Rektor
Wakil Rektor I,

Dr. Sukardi, M.Si.
NIDN : 0714016502

Tembusan Yth. :

1. Rektor Universitas Merdeka Malang (sebagai laporan)
2. Ka. LPPM Universitas Merdeka Malang

Lampiran 3 Kuesioner

Kuesioner Penelitian "Analisis Kualitas Website Perpustakaan Universitas Merdeka Malang Menggunakan Metode UX Honeycomb"

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, salam sejahtera bagi kita semua, om swastyastu namo buddhaya, salam kebajikan.

Kepada Yang Terhormat Saudara/i, perkenalkan saya mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang jurusan Perpustakaan dan Sains Informasi yang sedang melakukan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi. Penelitian ini berjudul "Analisis Kualitas Website Perpustakaan Universitas Merdeka Malang Menggunakan Metode UX Honeycomb"

Dengan kriteria responden yang **pernah menggunakan website perpustakaan Universitas Merdeka Malang**

Saya mohon kesediaan saudara/i untuk mengisi kuesioner ini sesuai pendapat dan pengalaman masing-masing. Semua respon dalam kuesioner ini bersifat rahasia dan hanya untuk kepentingan penelitian yang dilakukan peneliti.

Untuk partisipasi dan waktunya, saya ucapkan terima kasih.

Email

Jawaban Anda

Nama *

Jawaban Anda

Program Studi *

Jawaban Anda

Berikutnya

Kosongkan formulir

Useful (Berguna)	Usable (Dapat Digunakan)
Indikator Penilaian 1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Netral 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju	Indikator Penilaian 1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Netral 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju
Saya merasa informasi yang disediakan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini bermanfaat. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju	Saya merasa mudah menemukan informasi atau layanan yang dibutuhkan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju
Saya merasa fitur pencarian di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memudahkan dalam menemukan buku, artikel, atau jurnal yang relevan dengan kebutuhan akademik. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju	Saya merasa navigasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang jelas dan mudah dipahami. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju
Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu dalam mencapai tujuan pengguna. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju	Saya merasa cepat dan mudah dalam memahami fitur-fitur yang ada di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju
Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang memiliki fitur-fitur inovatif yang tersedia dalam mendukung kebutuhan akademik. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju	

Desirable (Menarik)	Findable (Mudah Ditemukan)
Indikator Penilaian 1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Netral 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju	Indikator Penilaian 1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Netral 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju
Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memiliki warna, penulisan dan tampilan yang nyaman. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju	Saya merasa mudah menemukan informasi atau buku yang saya cari di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju
Saya merasa elemen grafis seperti ikon, *, gambar, dan tombol di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu memudahkan navigasi dan penggunaan sesuai/sudah baik. Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju	Saya merasa mencari informasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang dengan efisien. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju
Saya merasa tampilan menyeluruh <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyenangkan ketika digunakan. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju	Saya merasa organisasi menu pada layar <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini disajikan dengan jelas. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju
Saya merasa tampilan menyeluruh <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyenangkan ketika digunakan. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyajikan menu atau pilihan navigasi dalam format yang tidak membingungkan. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju

Accessible (Mudah Diakses)	Credible (Dapat Dipercaya)
Indikator Penilaian 1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Netral 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju	Indikator Penilaian 1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Netral 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju
Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (desktop, tablet, ponsel). * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang aman digunakan serta terhindar dari <i>phising</i> dan <i>malware</i>. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju
Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan lancar dan jarang terjadi <i>error</i>. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju	Saya merasa informasi yang tersedia di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat dipercaya. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju
	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini informasinya aktual. * Sangat Tidak Setuju 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ Sangat Setuju

Valuable (Bernilai)

Indikator Penilaian

- 1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Netral
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Saya merasakan manfaat dari *website* *
perpustakaan Universitas Merdeka
Malang.

Sangat Tidak Setuju

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Sangat Setuju

Saya merasa *website* perpustakaan *
Universitas Merdeka Malang dapat
mendukung tujuan perpustakaan.

Sangat Tidak Setuju

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

Sangat Setuju

**KUESIONER ANALISIS KUALITAS WEBSITE PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
MERDEKA MALANG MENGGUNAKAN METODE UX HONEYCOMB**

NAMA :

PROGRAM STUDI :

Berilah tanda ✓ untuk setiap pernyataan ini sesuai dengan kenyataan pada kolom.

STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju

NO	PERNYATAAN	PENILAIAN				
		1 STS	2 TS	3 N	4 S	5 SS
A.	USEFUL					
1.	Saya merasa informasi yang disediakan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini bermanfaat.					
2.	Saya merasa fitur pencarian di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memudahkan dalam menemukan buku, artikel atau jurnal yang relevan dengan kebutuhan akademik.					
3.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu dalam mencapai tujuan pengguna.					
4.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang memiliki fitur-fitur inovatif yang tersedia dalam mendukung kebutuhan akademik.					
B.	USABLE					
5.	Saya merasa mudah menemukan informasi atau layanan yang dibutuhkan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.					
6.	Saya merasa navigasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang jelas dan mudah dipahami.					
7.	Saya merasa cepat dan mudah dalam memahami fitur-fitur yang ada di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.					
C.	DESIRABLE					
8.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memiliki warna, penulisan dan tampilan yang nyaman.					

9.	Saya merasa elemen grafis seperti ikon, gambar, dan tombol di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu memudahkan navigasi dan penggunaan sesuai/sudah baik.					
10	Saya merasa tampilan menyeluruh <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyenangkan ketika digunakan.					
D.	FINDABLE					
11.	Saya merasa mudah menemukan informasi atau buku yang saya cari di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.					
12.	Saya merasa mencari informasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang dengan efisien.					
13.	Saya merasa organisasi menu pada layar <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini disajikan dengan jelas.					
14.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyajikan menu atau pilihan navigasi dalam format yang tidak membingungkan.					
E.	ACCESSIBLE					
15.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (<i>desktop</i> , tablet, ponsel).					
16.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan lancar dan jarang terjadi <i>error</i> .					
F.	CREDIBLE					
17.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang aman digunakan serta terhindar dari <i>phising</i> dan <i>malware</i> .					
18.	Saya merasa informasi yang tersedia di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat dipercaya.					
19.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini informasinya aktual.					
G.	VALUABLE					
20.	Saya merasakan manfaat dari <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.					
21.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang dapat mendukung tujuan perpustakaan.					

Lampiran 4 Hasil Kuesioner

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya merasa informasi yang disediakan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini bermanfaat.	1	1	7	48	43
2.	Saya merasa fitur pencarian di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memudahkan dalam menemukan buku, artikel atau jurnal yang relevan dengan kebutuhan akademik.	1	2	9	41	47
3.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu dalam mencapai tujuan pengguna.	0	2	9	47	42
4.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang memiliki fitur-fitur inovatif yang tersedia dalam mendukung kebutuhan akademik.	2	3	18	47	30
5.	Saya merasa mudah menemukan informasi atau layanan yang dibutuhkan di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	1	0	24	40	35
6.	Saya merasa navigasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang jelas dan mudah dipahami.	0	1	12	56	31
7.	Saya merasa cepat dan mudah dalam memahami fitur-fitur yang ada di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	1	1	22	44	32
8.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini memiliki warna, penulisan dan tampilan yang nyaman.	2	3	15	45	35
9.	Saya merasa elemen grafis seperti ikon, gambar, dan tombol di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang membantu memudahkan navigasi dan penggunaan sesuai/sudah baik.	3	1	18	44	34
10.	Saya merasa tampilan menyeluruh <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyenangkan ketika digunakan.	3	1	29	37	30
11.	Saya merasa mudah menemukan informasi atau buku yang saya cari di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	2	1	13	48	36
12.	Saya merasa mencari informasi pada <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang dengan efisien.	2	0	19	44	35

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
13.	Saya merasa organisasi menu pada layar <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini disajikan dengan jelas.	2	2	17	42	37
14.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang menyajikan menu atau pilihan ` ZT21Qnavigasi dalam format yang tidak membingungkan.	3	1	20	44	32
15.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (<i>desktop</i> , tablet, ponsel).	2	1	14	35	48
16.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat diakses dengan lancar dan jarang terjadi <i>error</i> .	1	2	27	45	25
17.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang aman digunakan serta terhindar dari <i>phising</i> dan <i>malware</i> .	3	1	15	52	29
18.	Saya merasa informasi yang tersedia di <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini dapat dipercaya.	3	0	8	40	49
19.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang ini informasinya aktual.	2	0	14	44	40
20.	Saya merasakan manfaat dari <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang.	2	1	9	50	38
21.	Saya merasa <i>website</i> perpustakaan Universitas Merdeka Malang dapat mendukung tujuan perpustakaan.	3	0	8	41	48

Lampiran 5 Surat Pernyataan Penyebaran Kuesioner

SURAT PERNYATAAN PENYEBARAN KUESIONER

Dalam rangka pelaksanaan penelitian dengan metode penyebaran kuesioner kepada Mahasiswa aktif Universitas Merdeka Malang untuk keperluan penyusunan skripsi, saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Muhammad Ikhtiar Madani
NIM : 200607110061
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

Program Studi : Perpustakaan dan Sains Informasi

Pelaksanaan penyebaran kuesioner dilaksanakan di lingkungan Universitas Merdeka Malang, menurut waktu dan alamat berikut:

Alamat : Jl. Terusan Halimun No.11B, Kota Malang.

Tgl Pelaksanaan : 02-10 Oktober 2024

Dengan ini menyatakan bahwa kuesioner yang berjudul "Analisis Kualitas Website Perpustakaan Univeristas Merdeka Malang Menggunakan Metode UX Honeycomb" benar-benar asli dan dibuat untuk tujuan penelitian skripsi. Kuesioner ini tidak disalin atau diadaptasi dari sumber lain tanpa izin, dan semua data yang diperoleh dari responden akan digunakan sesuai dengan tujuan tersebut.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 17 Oktober 2024

Malang, 17 Oktober 2024

Mengetahui,



Dr. Ir. R. DJOKO ANDRIJONO, M.T.

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17
X1	Pearson Correlation	1	.608**	.597**	.589**	.342**	.221*	.477**	.484**	.488**	.408**	.303**	.323**	.414**	.371**	.342**	.427**	.475**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.027	.000	.000	.000	.000	.002	.001	.000	.000	.001	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X2	Pearson Correlation	.608**	1	.618**	.555**	.574**	.335**	.514**	.473**	.448**	.374**	.429**	.431**	.253*	.396**	.399**	.301**	.393**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.011	.000	.000	.002	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X3	Pearson Correlation	.597**	.618**	1	.605**	.440**	.298**	.509**	.453**	.410**	.386**	.384**	.402**	.460**	.381**	.279**	.317**	.295**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.005	.001	.003
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X4	Pearson Correlation	.589**	.555**	.605**	1	.524**	.205*	.527**	.585**	.597**	.624**	.396**	.443**	.535**	.547**	.438**	.480**	.484**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.041	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X5	Pearson Correlation	.342**	.574**	.440**	.524**	1	.434**	.561**	.388**	.343**	.501**	.511**	.581**	.300**	.480**	.415**	.320**	.391**

	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.005	.000	.000	.012	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X16	Pearson Correlation	.427**	.301**	.317**	.480**	.320**	.338**	.511**	.499**	.658**	.605**	.545**	.516**	.653**	.706**	.625**	1	.577**
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.001	.000	.001	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X17	Pearson Correlation	.475**	.393**	.295**	.484**	.391**	.217*	.422**	.529**	.659**	.665**	.551**	.572**	.633**	.684**	.555**	.577**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.003	.000	.000	.030	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X18	Pearson Correlation	.495**	.455**	.339**	.409**	.333**	.168	.433**	.515**	.607**	.546**	.480**	.536**	.534**	.622**	.499**	.450**	.727**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.001	.096	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X19	Pearson Correlation	.461**	.332**	.413**	.412**	.287**	.340**	.341**	.523**	.653**	.566**	.410**	.475**	.655**	.583**	.439**	.540**	.608**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.004	.001	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X20	Pearson Correlation	.587**	.461**	.418**	.535**	.384**	.252*	.441**	.619**	.656**	.595**	.613**	.604**	.573**	.625**	.631**	.616**	.724**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.012	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X21	Pearson Correlation	.501**	.446**	.461**	.591**	.377**	.109	.449**	.649**	.622**	.620**	.582**	.553**	.577**	.662**	.477**	.534**	.594**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.319	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Total	Pearson Correlation	.642**	.633**	.610**	.728**	.618**	.426**	.680**	.764**	.842**	.828**	.738**	.773**	.772**	.845**	.734**	.740**	.778**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Correlations

		X18	X19	X20	X21	Total
X1	Pearson Correlation	.495**	.461**	.587**	.501**	.642**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X2	Pearson Correlation	.455**	.332**	.461**	.446**	.633**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X3	Pearson Correlation	.339**	.413**	.418**	.460**	.610**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X4	Pearson Correlation	.409**	.412**	.535**	.595**	.728**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X5	Pearson Correlation	.333**	.287**	.384**	.377**	.618**
	Sig. (2-tailed)	.001	.004	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X6	Pearson Correlation	.168	.340**	.252*	.101	.426**
	Sig. (2-tailed)	.096	.001	.012	.319	.000
	N	100	100	100	100	100
X7	Pearson Correlation	.433**	.341**	.441**	.449**	.680**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X8	Pearson Correlation	.515**	.523**	.619**	.649**	.764**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X9	Pearson Correlation	.607**	.653**	.656**	.622**	.842**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X10	Pearson Correlation	.546**	.566**	.595**	.620**	.828**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X11	Pearson Correlation	.480**	.410**	.613**	.582**	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X12	Pearson Correlation	.536**	.475**	.604**	.553**	.773**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000

	N	100	100	100	100	100
X13	Pearson Correlation	.534**	.655**	.573**	.577**	.772**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X14	Pearson Correlation	.622**	.583**	.625**	.662**	.845**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X15	Pearson Correlation	.499**	.439**	.631**	.477**	.734**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X16	Pearson Correlation	.450**	.540**	.616**	.534**	.740**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X17	Pearson Correlation	.727**	.608**	.724**	.594**	.778**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X18	Pearson Correlation	1	.700**	.743**	.694**	.744**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X19	Pearson Correlation	.700**	1	.601**	.592**	.719**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X20	Pearson Correlation	.743**	.601**	1	.719**	.815**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100

X21	Pearson Correlation	.694**	.592**	.719**	1	.780**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100
Total	Pearson Correlation	.744**	.719**	.815**	.780**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100

Lampiran 7 Uji Reliabilitas

*Useful***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.851	4

*Desirable***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.869	3

*Accessible***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.768	2

*Valuable***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.835	2

*Usable***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.747	3

*Findable***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.877	4

*Credible***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.864	3

Lampiran 8 Dokumentasi



Lampiran 9 Cek Turnitin

madani

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

6%

2

media.neliti.com

Internet Source

2%

3

ijtihad.iainsalatiga.ac.id

Internet Source

2%

4

jpti.journals.id

Internet Source

2%