

# Evaluasi User Experience pada Prototipe Website Wedding Organizer Menggunakan Metode UEQ pada Lenny Wedding Gallery Palembang

Risang Narota Ragwedha <sup>1</sup> dan Nur Widjiyati <sup>2\*</sup>

1 Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta;  
risang.nr@students.amikom.ac.id

2 Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta;  
nurwiwid@amikom.ac.id

\* Korespondensi: nurwiwid@amikom.ac.id

## Info Artikel:

Dikirim: 16 April 2026

Direvisi: 16 Mei 2026

Diterima: 04 Juni 2026

**Abstract:** Lenny Wedding Gallery Palembang is a wedding organizer service provider that still relies on social media for promotion and service bookings. This condition limits the effectiveness of information delivery and interaction between the service provider and customers. This study aims to evaluate the user experience quality of a wedding organizer website prototype for Lenny Wedding Gallery Palembang using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The website was designed as a digital promotional platform and a service booking medium to improve interaction quality between the system and its users. The evaluation involved 31 respondents who had interacted with the website prototype. The UEQ method was employed to assess six dimensions of user experience: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The evaluation results indicate that all UEQ dimensions achieved average scores above the positive threshold (>0.8) and were classified within the Excellent category. These findings demonstrate that the website prototype offers a high level of usability, information clarity, interaction efficiency, and visual appeal. Therefore, the proposed prototype is considered suitable for further development and full-scale system implementation.

**Keywords:** User Experience Questionnaire; Website; User Experience; Wedding Organizer; Prototype.

**Intisari:** Lenny Wedding Gallery Palembang merupakan salah satu penyedia jasa wedding organizer yang dalam promosi dan pemesanan layanan masih menggunakan media sosial. Kondisi tersebut menyebabkan keterbatasan dalam penyajian informasi serta interaksi antara penyedia jasa dan pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk menilai kualitas user experience pada prototipe website wedding organizer Lenny Wedding Gallery Palembang dengan menerapkan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Website dirancang sebagai sarana promosi digital sekaligus media pemesanan layanan untuk meningkatkan kualitas interaksi antara sistem dan pengguna. Evaluasi dilakukan terhadap 31 responden pengguna yang telah mencoba prototipe website. UEQ digunakan untuk mengukur enam dimensi pengalaman pengguna, meliputi attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh dimensi UEQ memperoleh nilai rata-rata di atas batas positif (>0.8) dengan kategori Excellent. Hal ini menunjukkan bahwa prototipe website memiliki tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, efisiensi interaksi, serta daya tarik visual yang tinggi, sehingga layak untuk dikembangkan ke tahap implementasi sistem secara menyeluruh.

---

**Kata Kunci:** User Experience Questionnaire; Website; User Experience; Wedding Organizer; Prototipe;

---

## 1. Pendahuluan

Pernikahan merupakan momen penting dan sakral yang umumnya hanya terjadi sekali dalam seumur hidup. Oleh karena itu, setiap pasangan calon pengantin berusaha mempersiapkan berbagai kebutuhan acara secara maksimal, mulai dari dekorasi, tata rias, dokumentasi, hingga katering. Namun dalam praktiknya, proses persiapan pernikahan seringkali menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan waktu, kurangnya informasi, serta minimnya pengalaman dalam mengatur acara. Kondisi tersebut menyebabkan calon pengantin membutuhkan bantuan pihak profesional, salah satunya melalui layanan wedding organizer [1].

Wedding organizer memiliki peran penting dalam membantu pelanggan merancang dan mengelola acara pernikahan agar berjalan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pelanggan. Akan tetapi, sebagian besar wedding organizer masih memanfaatkan media sosial sebagai sarana utama promosi dan komunikasi layanan [2]. Penggunaan media sosial memiliki beberapa keterbatasan, seperti penyampaian informasi yang kurang terstruktur, kesulitan dalam pengelolaan data pelanggan, serta proses pemesanan layanan yang belum terintegrasi secara optimal. Selain itu, pelanggan juga mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi paket layanan secara lengkap dan efisien.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi wedding organizer untuk meningkatkan kualitas layanan melalui pemanfaatan website [3]. Website dapat digunakan sebagai media informasi, promosi, katalog layanan, serta pemesanan secara online yang mampu mempermudah interaksi antara penyedia jasa dan pelanggan [4]. Dengan adanya website, pelanggan dapat mengakses informasi layanan kapan saja dan dimana saja secara lebih praktis dan efisien.

Lenny Wedding Gallery Palembang merupakan salah satu penyedia jasa wedding organizer yang mulai memanfaatkan teknologi digital melalui pengembangan prototipe website sebagai media promosi dan pemesanan layanan. Pengembangan website ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pelayanan, memperluas jangkauan pemasaran, serta memberikan pengalaman interaksi yang lebih baik bagi pengguna.

Dalam pengembangan sebuah website, aspek pengalaman pengguna atau user experience (UX) menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan. User experience berkaitan dengan persepsi, kenyamanan, kemudahan penggunaan, serta kepuasan pengguna ketika berinteraksi dengan sistem [5]. Website dengan tampilan menarik namun sulit digunakan dapat menyebabkan pengguna merasa bingung dan menurunkan minat penggunaan sistem secara berkelanjutan. Oleh karena itu, evaluasi pengalaman pengguna diperlukan untuk memastikan bahwa sistem mampu memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

Salah satu metode yang banyak digunakan dalam evaluasi pengalaman pengguna adalah User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ merupakan metode evaluasi berbasis kuesioner yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kualitas pengalaman penggunaan suatu produk digital secara cepat dan terukur [6]. UEQ memiliki enam dimensi penilaian, yaitu attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penerapan UI/UX pada sistem wedding organizer maupun layanan berbasis website. Penelitian oleh Ramadano dkk. [7] berfokus pada perancangan UI/UX pre-order dekorasi pernikahan menggunakan pendekatan desain antarmuka. Penelitian lainnya oleh Kaligis dan Fatri [8] menitikberatkan pada pengembangan antarmuka berbasis User Centered Design (UCD). Selain itu, penelitian lain juga membahas penerapan UCD pada pengembangan antarmuka sistem berbasis web [9][10]. Namun demikian, penelitian sebelumnya umumnya masih berfokus pada tahap perancangan sistem dan belum banyak melakukan evaluasi pengalaman pengguna secara kuantitatif menggunakan metode UEQ, khususnya pada prototipe website wedding organizer.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki novelty berupa evaluasi pengalaman pengguna pada prototipe website wedding organizer menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dengan analisis benchmark untuk mengetahui kualitas pengalaman pengguna secara lebih objektif dan terukur. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan website wedding organizer yang tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna pada prototipe website Lenny Wedding Gallery Palembang. Metode penelitian dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

### 2.1. Tahapan Penelitian

Tahapan Penelitian yang dilakukan terdiri dari:

1. Persiapan instrumen – menyusun kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) ke dalam bentuk Google Form, serta menyediakan panduan penggunaan website sebagai acuan bagi responden.
2. Pelaksanaan pengujian – responden diminta untuk mencoba prototipe website berdasarkan panduan yang telah diberikan untuk mensimulasikan proses pemesanan layanan secara nyata.
3. Pengisian kuesioner – responden kemudian mengisi kuesioner UEQ secara online untuk menilai aspek kegunaan dan pengalaman pengguna.
4. Pengumpulan dan pengolahan data – hasil pengisian kuesioner dikumpulkan dan dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dari masing-masing instrumen, yang kemudian dijadikan sebagai dasar dalam menginterpretasikan hasil penelitian.

### 2.2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) melalui Google Form kepada responden yang telah mencoba prototipe website Lenny Wedding Gallery Palembang. Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 31 orang yang terdiri dari pelanggan dan calon pelanggan Lenny Wedding Gallery Palembang, Sumatera Selatan. Jumlah responden tersebut telah memenuhi rekomendasi minimal penggunaan UEQ yaitu 20 hingga 30 responden agar hasil evaluasi dapat dianalisis secara optimal.

Sebelum mengisi kuesioner, responden diminta mencoba prototipe website melalui tautan Figma yang telah disediakan. Setelah itu, responden mengisi 26 item pertanyaan UEQ menggunakan skala semantic differential dengan rentang nilai 1 sampai 7.

**Tabel 1.** Jumlah Responden

Responden	Jumlah
Laki-laki	11
Perempuan	20
Total	31

Responden pada penelitian ini terdiri dari pelanggan dan calon pelanggan wedding organizer dengan rentang usia 20-35 tahun yang telah terbiasa menggunakan website maupun media digital dalam mencari informasi layanan pernikahan. Pemilihan responden tersebut dilakukan karena sesuai dengan target pengguna utama website Lenny Wedding Gallery Palembang.

### 2.3. Metode Evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan alat yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna (UX) dengan cara yang cepat dan sederhana. Alat ini membantu desainer atau peneliti memahami tingkat kenyamanan, kepuasan, serta persepsi pengguna terhadap suatu produk digital. Selain itu, UEQ juga dapat digunakan untuk membandingkan kualitas pengalaman antara satu produk dengan produk lainnya sehingga hasilnya dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kualitas desain dan fungsionalitas sistem. UEQ digunakan untuk mengukur aspek usability, daya tarik, efisiensi, kejelasan, dan kepuasan pengguna terhadap desain yang telah dibuat. Pada gambar 1 akan disajikan daftar 26 pertanyaan dan 7 pilihan jawaban yang sudah menggunakan bahasa Indonesia.

Saat ini silakan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris item.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
mengalahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 1. Pertanyaan UEQ [6]

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan metode evaluasi pengalaman pengguna yang dikembangkan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap suatu produk digital secara cepat dan komprehensif [6]. UEQ digunakan untuk menilai kualitas pengalaman pengguna berdasarkan enam dimensi utama, yaitu:

1. Attractiveness (Daya Tarik), mengukur kesan umum pengguna terhadap sistem secara keseluruhan.
2. Perspicuity (Kejelasan), mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam memahami dan menggunakan sistem.
3. Efficiency (Efisiensi), mengukur kemampuan pengguna dalam menyelesaikan tugas secara cepat dan efisien.
4. Dependability (Ketepatan), mengukur tingkat kontrol dan konsistensi sistem saat digunakan pengguna.
5. Stimulation (Stimulasi), mengukur tingkat motivasi dan kesenangan pengguna ketika menggunakan sistem.
6. Novelty (Kebaruan), mengukur tingkat kreativitas dan inovasi desain sistem.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Evaluasi user experience dilakukan terhadap prototipe website Lenny Wedding Gallery Palembang menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Pengujian dilakukan kepada 31 responden yang terdiri dari pelanggan dan calon pelanggan wedding organizer di wilayah Palembang.

#### 3.1. Olah Data Hasil Kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ)

Hasil evaluasi user experience pada prototipe website wedding organizer Lenny Wedding Gallery Palembang dilakukan dengan melibatkan 31 orang responden. Proses pengujian dilaksanakan secara online melalui Google Form yang dibagikan kepada responden. Responden diminta untuk mencoba prototipe interaktif website Lenny Wedding Gallery melalui tautan Figma yang tersedia sesuai petunjuk, kemudian mengisi kuesioner yang telah diberikan menggunakan UEQ. Kuesioner UEQ berisi 26 butir pertanyaan yang disajikan dalam bentuk format skala semantic differential dengan nilai antara 1 sampai 7. Pada tabel 2 menampilkan hasil evaluasi user experience pada prototipe website Lenny Wedding Gallery berdasarkan enam skala UEQ untuk responden admin dan pengguna.

**Tabel 2.** Hasil Kuesioner UEQ

	Skor Asli UEQ																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
R1	7	7	1	1	1	7	7	7	1	2	6	2	6	7	6	6	2	2	1	7	1	7	1	1	2	6
R2	1	1	6	7	7	7	1	7	7	7	1	6	1	7	7	1	6	6	7	1	7	7	7	7	7	7
R3	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	1	6	6	6	6	1	1	1	6	1	7	2	2	2	7
R5	7	7	1	1	1	7	7	7	1	5	7	1	7	7	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
R6	7	7	1	1	1	7	7	7	1	4	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R7	6	6	1	1	1	5	6	6	2	2	7	1	6	5	4	5	2	1	1	7	1	7	1	2	1	6
R8	7	7	1	1	1	7	7	1	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R9	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R10	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R11	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R12	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R13	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R14	7	6	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R15	7	7	2	1	1	7	7	7	1	6	7	1	6	7	7	7	2	1	1	6	1	7	1	1	2	7
R16	7	7	1	1	1	7	7	4	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R17	5	5	2	2	2	5	6	4	2	2	6	2	6	6	5	6	6	6	6	6	2	6	2	2	2	6
R18	7	7	6	6	6	6	6	5	1	1	7	7	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1
R19	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R20	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4
R21	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	6	1	5	7	6	6	2	2	2	6	1	6	2	2	2	6
R22	6	6	2	1	1	6	6	6	3	2	7	1	6	6	6	7	1	2	1	7	2	6	1	1	1	7
R23	6	6	2	2	2	6	6	6	2	3	6	2	6	6	4	5	3	2	3	5	2	6	2	2	2	6
R24	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	1	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R25	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R26	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
R27	4	5	3	4	2	6	5	4	4	4	4	1	5	5	4	6	2	3	3	7	1	6	2	2	2	7
R28	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R29	4	6	6	5	1	6	6	6	4	1	5	1	4	4	7	5	5	2	1	6	1	5	3	4	5	7
R30	6	5	3	3	3	6	5	5	4	4	5	2	4	5	4	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5
R31	6	6	3	5	4	5	6	5	3	4	4	4	5	6	4	5	3	4	3	5	3	5	3	3	3	6

3.2. Hasil Evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ)

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan UEQ Data Analysis Tool, diperoleh nilai rata-rata dan varians dari enam dimensi UEQ seperti pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Mean dan Varians Skala UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	2.156	1.33
Kejelasan	2.065	1.75
Efisiensi	2.169	1.32
Ketepatan	2.000	1.49
Stimulasi	2.129	1.25
Kebaruan	1.815	1.20

Berdasarkan hasil evaluasi pada tabel 3, seluruh dimensi UEQ memperoleh nilai mean di atas batas positif (>0,8). Hal ini menunjukkan bahwa prototipe website Lenny Wedding Gallery memberikan pengalaman pengguna yang baik secara keseluruhan.

Dimensi efficiency memperoleh nilai tertinggi sebesar 2.169. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna merasa website mampu membantu proses pencarian informasi dan pemesanan layanan secara efektif dan efisien. Tingginya nilai efficiency dipengaruhi oleh struktur navigasi yang sederhana, tata letak menu yang terorganisir, serta alur interaksi yang mudah dipahami pengguna.

Dimensi attractiveness memperoleh nilai sebesar 2.156 yang menunjukkan bahwa tampilan visual website dinilai menarik oleh pengguna. Penggunaan kombinasi layout modern, tampilan visual yang rapi, serta desain antarmuka yang konsisten memberikan kesan positif terhadap pengalaman penggunaan website.

Pada dimensi perspicuity, nilai sebesar 2.065 menunjukkan bahwa pengguna dapat memahami cara penggunaan website dengan mudah. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan ikon, menu navigasi, dan struktur informasi yang sederhana sehingga pengguna tidak membutuhkan waktu lama untuk mempelajari sistem.

Dimensi dependability memperoleh nilai sebesar 2.000 yang menunjukkan bahwa sistem dinilai cukup konsisten dan mudah dikontrol oleh pengguna selama berinteraksi dengan prototipe website. Pengguna merasa fitur-fitur yang tersedia dapat digunakan sesuai dengan harapan tanpa menimbulkan kebingungan.

Selanjutnya, dimensi stimulation memperoleh nilai sebesar 2.129 yang menunjukkan bahwa website mampu memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan dan memotivasi pengguna untuk mengeksplorasi layanan yang tersedia. Hal ini dipengaruhi oleh tampilan visual yang interaktif dan penyajian informasi yang menarik.

Meskipun seluruh dimensi memperoleh hasil positif, dimensi novelty memiliki nilai paling rendah yaitu sebesar 1.815. Nilai tersebut menunjukkan bahwa prototipe website masih belum memberikan kesan inovatif yang kuat bagi sebagian pengguna. Hal ini kemungkinan disebabkan karena desain antarmuka masih menggunakan pola layout umum yang sering ditemukan pada website wedding organizer lainnya. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya dapat difokuskan pada penambahan fitur interaktif, personalisasi layanan, maupun desain visual yang lebih modern untuk meningkatkan aspek kebaruan sistem.

### 3.3. Hasil Evaluasi Kualitas Pragmatis dan Hedonis

**Tabel 4.** Hasil Mean Tiga Kelompok UEQ

<b>Pragmatic and Hedonic Quality</b>	
Daya tarik	2.16
Kualitas Pragmatis	2.08
Kualitas Hedonis	1.97

Berdasarkan tabel 4, nilai daya tarik memperoleh skor tertinggi sebesar 2.16 yang menunjukkan bahwa pengguna memiliki kesan positif terhadap tampilan dan pengalaman penggunaan website secara keseluruhan.

Kualitas pragmatis memperoleh nilai 2.08 yang menunjukkan bahwa website telah mampu memenuhi kebutuhan pengguna dari sisi kegunaan dan kemudahan penggunaan. Tingginya kualitas pragmatis dipengaruhi oleh struktur navigasi yang jelas, proses pencarian informasi yang mudah, serta desain antarmuka yang mendukung efektivitas penggunaan sistem.

Sementara itu, kualitas hedonis memperoleh nilai 1.97 yang menunjukkan bahwa website juga mampu memberikan pengalaman emosional yang positif bagi pengguna. Namun nilai tersebut masih lebih rendah dibanding kualitas pragmatis karena aspek kreativitas dan inovasi desain sistem belum sepenuhnya optimal.

### 3.4. Hasil Evaluasi UEQ Benchmark

Hasil pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ) pada tabel 5, berisi nilai rata-rata perbandingan terhadap benchmark, serta interpretasi untuk setiap dimensi penilaian sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Benchmark UEQ

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	2.16	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	2.06	Excellent	In the range of the 10% best results
Efisiensi	2.17	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	2.00	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	2.13	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1.81	Excellent	In the range of the 10% best results

Hasil benchmark menunjukkan bahwa seluruh dimensi UEQ berada pada kategori Excellent dan termasuk dalam rentang 10% hasil terbaik berdasarkan benchmark dataset UEQ. Hasil ini menunjukkan bahwa prototipe website memiliki kualitas pengalaman pengguna yang sangat baik dibandingkan dengan berbagai produk digital lain yang telah dianalisis menggunakan metode UEQ.

Dimensi efficiency menjadi aspek dengan nilai tertinggi, yang menunjukkan bahwa pengguna merasa sistem mampu membantu aktivitas pengguna secara efektif dan efisien. Tingginya nilai efficiency juga menunjukkan bahwa struktur navigasi dan alur penggunaan website telah dirancang dengan baik.

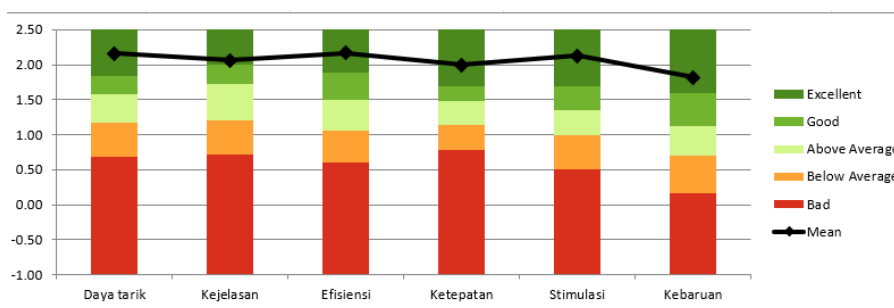
Selain itu, nilai attractiveness dan stimulation yang tinggi menunjukkan bahwa desain visual website mampu memberikan kesan positif dan pengalaman penggunaan yang menyenangkan bagi pengguna. Tampilan antarmuka yang modern dan penyajian informasi yang terstruktur menjadi faktor utama yang mempengaruhi penilaian tersebut.

Sementara itu, dimensi novelty memperoleh nilai paling rendah dibandingkan dimensi lainnya. Walaupun masih berada pada kategori Excellent, hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek inovasi sistem masih perlu ditingkatkan. Pengembangan fitur personalisasi layanan, penggunaan desain interaktif, serta penambahan fitur konsultasi online dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada aspek kebaruan.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa prototipe website Lenny Wedding Gallery telah mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik dari sisi usability maupun aspek emosional pengguna. Oleh karena itu, prototipe website dinilai layak untuk dikembangkan ke tahap implementasi sistem secara lebih lanjut.

### 3.5. Hasil Grafik Benchmark

Hasil evaluasi prototipe pengguna dengan benchmark dataset berdasarkan grafik pada gambar 2, menampilkan penilaian enam variabel daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan menggunakan lima kategori kualitas (Bad hingga Excellent).



Gambar 2. Grafik Hasil Benchmark UEQ Pengguna

Berdasarkan hasil pada grafik benchmark, sebagian besar variabel menunjukkan dominasi kategori positif "Excellent". Nilai mean yang berada pada rentang 1,8 hingga 2,2 yang menunjukkan bahwa prototipe website Lenny Wedding Gallery mengindikasikan kecenderungan penilaian yang konsisten baik, terutama pada lima variabel utama yang memiliki distribusi skor positif lebih besar. Namun, variabel kebaruan menunjukkan performa terendah dengan proporsi penilaian rendah yang lebih besar dan mean yang berada di posisi paling bawah, sehingga aspek ini perlu mendapatkan perhatian dan peningkatan untuk memperkuat kesan inovatif pada sistem secara keseluruhan.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi pengalaman pengguna pada prototipe website wedding organizer Lenny Wedding Gallery Palembang dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ), dapat disimpulkan bahwa kualitas user experience yang dihasilkan berada pada tingkat yang sangat baik. Hasil penilaian dari 31 responden menunjukkan bahwa keenam dimensi UEQ, yaitu attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty, memperoleh nilai rata-rata di atas batas positif (>0,8) dan termasuk dalam kategori Excellent. Hasil ini menunjukkan bahwa prototipe website mampu menyajikan informasi secara jelas, mudah digunakan, efisien dalam mendukung aktivitas pengguna, serta memiliki tampilan yang menarik. Meskipun demikian, dimensi kebaruan memiliki nilai paling rendah dibandingkan dimensi lainnya, sehingga perlu mendapat perhatian lebih lanjut untuk meningkatkan kesan inovatif pada sistem. Secara keseluruhan, prototipe website dinilai layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi dan pengembangan lebih lanjut guna mendukung layanan wedding organizer secara optimal.

## Daftar Pustaka

- [1] H. Setyani, J. Rahmadian, R. Syawali, A. P. Ningrum, dan S. Adli, "Perancangan Aplikasi Wedding Organizer Berbasis Website pada Rira Griya Rias Pengantin," JATI: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, vol. 8, no. 6, pp. 11677–11681, 2024.

- [2] S. S. Mulyati dan M. Hisyam, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web dengan PHP dan MySQL pada Kiki Rias," *Jurnal Teknik*, vol. 7, no. 2, pp. 29–35, 2019, doi: 10.31000/jt.v7i2.1355.
- [3] D. Handoko, "Rancang Bangun Sistem Booking Online Wedding Organizer Berbasis Mobile," *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering and Informatics*, vol. 2, no. 4, pp. 193–202, 2024, doi: 10.58602/chain.v2i4.152.
- [4] Hendra dan Y. F. Riti, "Perancangan dan Implementasi Website dengan Konsep UI/UX untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan," *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, vol. 11, no. 3S1, pp. 980–985, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3s1.3430.
- [5] D. Norman, *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books, 2013.
- [6] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook Version 11," pp. 1–16, 2023. [Online]. Available: [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)
- [7] M. A. M. Ramadano, N. Huda, dan Megawaty, "Rancang Bangun UI/UX Pre-Order Dekorasi Pernikahan pada Wedding Organizer DSN," *JBKom: Jurnal Bina Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 9–12, 2022.
- [8] D. L. Kaligis dan R. R. Fatri, "Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web dengan Metode User-Centered Design," *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. 10, no. 2, pp. 106–114, 2023.
- [9] L. N. Andryanto, "User-Centered Design pada Pengembangan Interface Web Penyedia Jasa Pembuatan Undangan Pernikahan (Fairytale)," *Uranus: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, Sains dan Informatika*, vol. 2, no. 4, pp. 244–263, 2024, doi: 10.61132/uranus.v2i4.525.
- [10] P. Nuria, E. Septiana E. P., A. D. Safitri, dan S. Solehatin, "Enhance the User Interface Design of the Booking Application at Rana Photo Studio by Applying the User-Centered Design (UCD) Method," *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, vol. 15, no. 1, pp. 22–27, 2024, doi: 10.31937/si.v15i1.3463.