

**OPTIMALISASI ANTARMUKA *WEBSITE* GLAD2GLOW
BERDASARKAN PENGALAMAN PENGGUNA
MENGUNAKAN METODE UEQ+ DAN KANO MODEL**

SKRIPSI



OLEH:

MELISA ANGGINI

NIM. 2210817220004

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN, JUNI 2026**

**OPTIMALISASI ANTARMUKA *WEBSITE* GLAD2GLOW
BERDASARKAN PENGALAMAN PENGGUNA
MENGUNAKAN METODE UEQ+ DAN KANO MODEL**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi



OLEH:

MELISA ANGGINI

NIM. 2210817220004

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN, JUNI 2026**

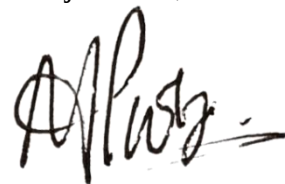
PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melisa Anggini
NIM : 2210817220004
Fakultas : Teknik
Prodi : Teknologi Informasi
Judul : Optimalisasi Antarmuka *Website* Glad2Glow
Berdasarkan Pengalaman Pengguna
Menggunakan Metode UEQ+ dan Kano Model
Pembimbing Utama : Nurul Fathanah Musatamin, S.Pd., M.T.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Banjarmasin, 4 Mei 2026



Melisa Anggini

NIM. 2210817220004

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 TEKNOLOGI INFORMASI

**Optimalisasi Antarmuka *Website Glad2Glow* Berdasarkan Pengalaman
Pengguna Menggunakan Metode UEQ+ dan Kano Model**

Oleh
Melisa Anggini (2210817220004)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 02 Juni 2026 dan dinyatakan

LULUS

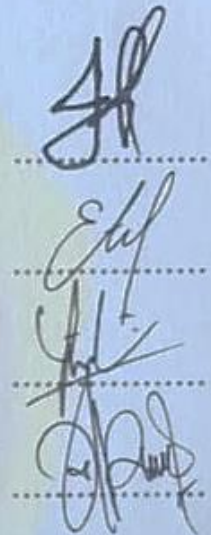
Komite Penguji :

Ketua : Helda Yunita, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199106192024062001

Anggota 1 : Erika Maulidiya, S.Kom., M.Kom.
NIP. 200006192025062016

Anggota 2 : Muhammad Fajrian Noor, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199611092023211009

Pembimbing : Nurul Fathanah Musatamin, S.Pd., M.T.
Utama NIP. 199110252019032018



11 JUN 2026

Banjarbaru,

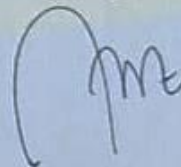
Diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,



Dr. Mahmud, S.T., M.T.
NIP. 197401071998021001

Koordinator Program Studi
S-1 Teknologi Informasi,



Andrevan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199307032019031011

PERSETUJUAN MAJU SIDANG SKRIPSI

OPTIMALISASI ANTARMUKA *WEBSITE* GLAD2GLOW BERDASARKAN
PENGALAMAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE UEQ+ DAN
KANO MODEL

OLEH

MELISA ANGGINI

NIM. 221081220004

Telah diperiksa dan terpenuhi semua persyaratan akademik, administrasi, dan
disetujui untuk dipertahankan di hadapan dewan penguji

Banjarmasin, 4 Mei 2026

Pembimbing Utama

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nurul Fathanah Musatamin'.

Nurul Fathanah Musatamin, S.Pd., M.T.

NIP. 199110252019032018

ABSTRAK

Website Glad2Glow merupakan platform *e-commerce skincare* yang antarmukanya belum optimal, khususnya pada aspek efisiensi penggunaan, kejelasan struktur informasi, dan kualitas penyajian konten. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengalaman pengguna, menentukan prioritas perbaikan antarmuka, dan menghasilkan rekomendasi optimalisasi berbasis data pengguna menggunakan metode UEQ+ dan Kano Model dengan melibatkan 100 responden. Hasil UEQ+ menunjukkan bahwa aspek *attractiveness* (*mean* 1,81) dan *trustworthiness of content* (*mean* 1,71) berada pada kategori *excellent*, *perspicuity* (*mean* 1,34) pada kategori *good*, *quality of content* (*mean* 0,54) pada kategori *above average*, sedangkan *efficiency* (*mean* -0,93) dan *clarity* (*mean* -1,40) berada pada kategori *bad*. Analisis Kano Model menghasilkan 21 atribut kategori *one-dimensional* dan 3 atribut kategori *must-be*, dengan integrasi kedua metode menetapkan *efficiency* dan *clarity* sebagai prioritas utama perbaikan. Solusi desain dikembangkan menggunakan pendekatan *User-Centered Design* dan diimplementasikan sebagai prototipe berbasis web pada halaman beranda, kategori produk, dan detail produk. Evaluasi akhir menunjukkan peningkatan signifikan, di mana *efficiency*, *clarity*, dan *quality of content* seluruhnya meningkat ke kategori *excellent* dengan nilai *mean* masing-masing 2,41, 2,40, dan 2,29.

Kata Kunci: Antarmuka *Website*, Kano Model, Optimalisasi, Pengalaman Pengguna, Prototipe, UEQ+.

ABSTRACT

The Glad2Glow website is a skincare e-commerce platform whose interface has not been fully optimized, particularly in terms of usage efficiency, information structure clarity, and content quality. This study aims to measure user experience, determine interface improvement priorities, and produce data-driven optimization recommendations using the UEQ+ and Kano Model methods involving 100 respondents. UEQ+ results show that attractiveness (mean 1.81) and trustworthiness of content (mean 1.71) are in the excellent category, perspicuity (mean 1.34) in good, quality of content (mean 0.54) in above average, while efficiency (mean -0.93) and clarity (mean -1.40) fall under the bad category. Kano Model analysis produced 21 one-dimensional and 3 must-be attributes, with the integration of both methods identifying efficiency and clarity as the primary improvement priorities. Design solutions were developed using a User-Centered Design approach and implemented as a web-based prototype covering the homepage, product category, and product detail pages. The final evaluation demonstrates significant improvement, with efficiency, clarity, and quality of content all rising to the excellent category with mean values of 2.41, 2.40, and 2.29 respectively.

Keywords: Kano Model, Optimization, Prototype, UEQ+, User Experience, Website Interface.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, kesehatan, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Optimalisasi Antarmuka *website* Glad2Glow Berdasarkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Metode UEQ+ dan Kano Model” ini dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S-1) pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih setulus-tulusnya, penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat, yang telah memberikan izin dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Informasi, yang senantiasa memberikan bimbingan serta dukungan selama masa studi.
3. Ibu Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T. selaku pembimbing utama, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Orang tua, kakak penulis, yaitu Edy Jaya Kurniawan dan Dewi, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral dan material, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Dwipayana Ismulya, yang telah memberikan dukungan, semangat, bantuan, serta menjadi tempat berdiskusi bagi penulis selama masa perkuliahan dan proses penyelesaian skripsi ini.
6. Noorlaini Marratain, yang senantiasa menemani, memberikan dukungan, motivasi, serta saling membantu dan berbagi selama perjalanan perkuliahan dari awal hingga akhir, sehingga menjadi bagian penting dalam proses penyelesaian studi penulis.

7. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Teknologi Informasi, yang telah menjadi tempat berbagi ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
8. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Skripsi ini terdiri dari beberapa bab dan sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I: Pendahuluan, yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat Penelitian.
- BAB II: Tinjauan Pustaka, berisi landasan teori, penelitian terkait, dan kerangka pemikiran.
- BAB III: Metodologi Penelitian, meliputi alat dan bahan, lokasi penelitian, dan alur penelitian.
- BAB IV: Hasil dan Pembahasan, yang memaparkan hasil penelitian serta analisisnya.
- BAB V: Kesimpulan dan Saran, yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi para pembaca.

Banjarmasin, 4 Mei 2026

Penulis,



MELISA ANGGINI

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN MAJU SIDANG SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis	10
1.5.3 Manfaat Akademis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terkait.....	9
2.1.1 Analisis Pengaruh Persepsi Harga dan <i>User Experience</i> Terhadap Minat Beli Platform Go-Food	9

2.1.2	<i>Optimizing User Satisfaction: A Comprehensive Evaluation of the Info BMKG App Using UEQ+ and IPA Methods</i>	9
2.1.3	<i>Automated Classification of User Needs for Beginner User Experience Designers: A Kano Model and Text Analysis Approach Using Deep Learning</i>	10
2.1.4	Evaluasi Kinerja Aplikasi Shopee Berdasarkan Perspektif Pengguna Menggunakan Metode <i>Service Quality</i> dan Kano	11
2.1.5	<i>Service Quality Assessment Using Servqual and Kano Models</i>	12
2.1.6	Evaluasi Penggunaan Aplikasi <i>E-Commerce</i> dengan <i>User Experience Questionnaire</i>	13
2.2	Landasan Teori	18
2.2.1	<i>Website</i>	18
2.2.2	<i>User Interface</i>	18
2.2.3	<i>User Experience</i>	19
2.2.4	Minat Pembelian	19
2.2.5	Glad2Glow	19
2.2.6	UEQ+	20
2.2.7	Kano Model	22
2.2.8	<i>User-Centered Design</i>	24
2.3	Kerangka Pemikiran	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	Alat dan Bahan Penelitian	27
3.1.1	Alat Penelitian	27
3.1.2	Bahan Penelitian	27
3.2	Lokasi dan Objek Penelitian	28
3.3	Alur Penelitian	28

3.3.1	Identifikasi Masalah.....	29
3.3.2	Studi Literatur	29
3.3.3	Penentuan Metode Penelitian.....	30
3.3.4	Penyusunan Instrumen Penelitian	31
3.3.5	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	42
3.3.6	Penentuan Populasi dan Sampel.....	45
3.3.7	Penyebaran Kuesioner.....	48
3.3.8	Analisis dan Pengolahan Data.....	48
3.3.9	Perancangan Prototipe.....	54
3.3.10	Kesimpulan dan Saran.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kuesioner	58
4.1.1	Uji Validitas dan Reliabilitas UEQ+	58
4.1.2	Uji Validitas dan Reliabilitas Kano Model	60
4.2	Penyebaran Kuesioner	64
4.2.1	Metode Penyebaran Kuesioner	64
4.2.2	Target Responden.....	64
4.3	Profil Responden	65
4.4	Analisis dan Pengolahan Data	67
4.4.1	Analisis Hasil UEQ+	68
4.4.2	Analisis Hasil Kano Model	73
4.4.3	Integrasi Data	75
4.5	Perancangan Prototipe Rekomendasi Optimalisasi Antarmuka	79
4.5.1	<i>Specify the Context of Use</i>	79
4.5.2	<i>Specify User Requirements</i>	80

4.5.3	<i>Design Solution</i>	82
4.5.4	<i>Evaluate Design</i>	121
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		125
5.1	Kesimpulan.....	125
5.2	Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA		127
LAMPIRAN.....		136