



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 2638-2644

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Redesain Antarmuka Website PT Saranawisesa Properindo Menggunakan Metode *User-Centered Design* dan Evaluasi *System Usability Scale* Serta *User Experience Questionnaire*

Ayunisa Yasmin¹, Hidaynthi Dwi Puja², Pindo Saputra Harmanto³, Garno⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Informatika S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang Indonesia
2310631170008@student.unsika.ac.id 2310631170020@student.unsika.ac.id 2310631170110@student.unsika.ac.id

Abstrak

Di era transformasi digital, keberadaan website resmi perusahaan tidak lagi hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga menjadi representasi identitas, kredibilitas, dan profesionalisme perusahaan. Website PT Saranawisesa Properindo digunakan sebagai sarana informasi digital yang dapat diakses oleh masyarakat umum, calon klien, mitra bisnis, dan pemangku kepentingan perusahaan. Berdasarkan hasil survei awal terhadap 34 responden, diketahui bahwa sebanyak 91,2% pengguna mengakses website melalui perangkat mobile. Namun, tampilan antarmuka website saat ini dinilai belum responsif, kurang modern, dan belum mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Kondisi tersebut menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam mengakses informasi secara nyaman, cepat, dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang (*redesain*) antarmuka website PT Saranawisesa Properindo menggunakan pendekatan *User-Centered Design (UCD)* yang berfokus pada kebutuhan, karakteristik, dan kenyamanan pengguna selama proses perancangan sistem. Tahapan penelitian meliputi pemahaman konteks pengguna, spesifikasi kebutuhan pengguna, perancangan prototype, serta evaluasi desain. Prototype yang dihasilkan kemudian diuji menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)* untuk mengukur tingkat usability dan pengalaman pengguna terhadap desain yang dikembangkan. Melalui penerapan metode *UCD* yang divalidasi menggunakan *SUS* dan *UEQ*, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain website yang lebih responsif, mudah digunakan, nyaman diakses, serta mampu meningkatkan kepuasan pengguna secara menyeluruh, khususnya pada perangkat mobile.

Kata kunci: *Redesain Website, User Interface, User Experience, User-Centered Design, System Usability Scale, User Experience Questionnaire.*

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang telah mendorong transformasi digital dalam berbagai sektor, yang mewajibkan organisasi untuk menyediakan layanan berbasis digital yang efisien dan mudah diakses [1]. Website korporat bukan sekadar sarana informasi, melainkan representasi citra Perusahaan. Dalam hal ini, kualitas antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) menjadi faktor krusial. UI mencakup elemen visual seperti teks, warna, tombol, dan ikon yang menjadi media interaksi sedangkan ux merupakan pengalaman menyeluruh pengguna saat berinteraksi UX merupakan pengalaman menyeluruh pengguna saat berinteraksi dengan sistem, mencakup aspek kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi [1]. Antarmuka yang intuitif dan responsif akan mendorong keterlibatan aktif pada pengguna, di mana UI/UX yang baik terbukti secara langsung berdampak pada kepuasan pelanggan dan membangun loyalitas nyata [10].

PT Saranawisesa Properindo merupakan entitas bisnis yang mengelola berbagai unit usaha [5]. Website perusahaan menjadi portal utama bagi berbagai segmen pengguna, khususnya Masyarakat umum (52,9%) [3]. Namun, berdasarkan survei awal terhadap 34 responden, teridentifikasi sejumlah permasalahan *usability*. Sebanyak 55,9% responden menyatakan bahwa *mobile* responsiveness sangat perlu dioptimalkan, yang mana temuan ini sangat relevan karena 91,2% pengguna mengakses *website* melalui perangkat seluler [3]. Selain itu, 38,2% pengguna menilai tampilan UI perlu diperbarui agar lebih modern, dan evaluasi kualitas desain visual menunjukkan hanya 29,4% yang memberikan skor profesionalitas tertinggi [3]. Keluhan seperti navigasi yang membingungkan dan tampilan tidak responsif di perangkat *mobile* merupakan indikasi perlunya perbaikan menyeluruh [2].

Untuk mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini menerapkan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). UCD adalah pendekatan yang meningkatkan kegunaan suatu sistem dengan menyesuaikan desain terhadap kebutuhan, batasan, dan harapan pengguna sebelum membuat dan mengevaluasi solusi desain [1]. Proses perancangan prototipe akan dilakukan menggunakan platform Figma [4]. Selanjutnya, untuk mendapatkan evaluasi yang komprehensif, pengujian hasil redesain akan diukur menggunakan dua instrumen: *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kelayakan dan kemudahan penggunaan, serta *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengevaluasi persepsi dan pengalaman emosional pengguna secara mendalam [12].

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi kebutuhan spesifik pengguna; (2) merancang prototipe redesain antarmuka menggunakan pendekatan UCD; dan (3) mengevaluasi tingkat usability dan pengalaman pengguna pada rancangan baru menggunakan instrumen SUS dan UEQ guna memastikan peningkatan kenyamanan secara holistik.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. *User Interface* dan *User Experience*

User Interface (UI) merupakan sistem yang mengatur tampilan antarmuka sekaligus memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem [4]. Desain UI yang menarik dan konsisten akan memudahkan pengguna dalam bernavigasi dan secara langsung meningkatkan kepuasan pengguna [1]. Sementara itu, *User Experience* (UX) adalah keseluruhan persepsi, respons, dan perasaan yang dialami seseorang saat berinteraksi dengan suatu sistem atau produk digital [2]. Kualitas UI/UX bukan sekadar peningkatan estetika, melainkan langkah strategis yang secara empiris mampu mengurangi beban kognitif pengguna dan meningkatkan kepuasan pelanggan secara langsung [10].

2.2. *User-Centered Design* (UCD)

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan desain yang benar-benar sesuai dengan apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh setiap pengguna agar lebih mudah dan efektif digunakan [1]. Pendekatan ini mengedepankan fokus pada pengguna secara aktif dalam setiap fase perancangan [3]. Terdapat empat tahapan utama dalam UCD: (1) memahami konteks penggunaan; (2) menentukan kebutuhan pengguna berdasarkan observasi; (3) mengembangkan solusi desain dalam bentuk prototipe antarmuka; dan (4) melakukan evaluasi terhadap desain untuk mengukur sejauh mana solusi memenuhi harapan pengguna [1].

2.3. *System Usability Scale* (SUS)

System Usability Scale (SUS) awalnya dikembangkan oleh John Brooke (1996) sebagai alat ukur yang sederhana dan cepat (*quick and dirty*) namun terbukti sangat stabil dan valid secara statistik untuk mengevaluasi berbagai jenis produk atau sistem interaktif [7]. SUS terdiri dari sepuluh butir pernyataan berskala Likert untuk memberikan gambaran umum mengenai tingkat *usability* suatu sistem secara subjektif dari pengguna [1], [2]. Skor akhir SUS dihitung dalam rentang 0 hingga 100, di mana interpretasi skor mengacu pada skala adjektif, seperti skor ≥ 85 (*Excellent*), 72–84 (*Good*), 52–71 (*Okay/Marginal*), dan < 52 (*Poor*) [8].

2.4. Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Melengkapi pengujian SUS yang berfokus pada kemudahan penggunaan, *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk mengevaluasi persepsi pengguna secara lebih mendalam dan komprehensif, mencakup aspek fungsional maupun emosional [11], [12]. UEQ terdiri dari 26 butir pernyataan yang dinilai menggunakan skala bipolar untuk mengukur enam dimensi utama, yaitu: daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) [11], [12].

2.5. Penelitian Terdahulu dan *State of the Art*

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas pendekatan UCD, SUS, dan UEQ dalam pengembangan antarmuka sistem digital. Penelitian oleh Hasanah dkk. (2025) membuktikan bahwa penggunaan kombinasi metode SUS dan UEQ sangat efektif dalam memberikan pandangan menyeluruh, dimana SUS memastikan sistem mudah digunakan, sementara UEQ menyoroti perasaan dan motivasi pengguna [12]. Penelitian lain oleh Putra dkk. (2026) yang mengevaluasi *website* organisasi mahasiswa juga menegaskan bahwa kendala seperti navigasi yang membingungkan dan waktu muat yang lambat secara langsung menurunkan skor *usability* [2].

Meskipun pendekatan metode yang digunakan serupa, penelitian ini memiliki pembaruan (*state of the art*) pada objek dan segmen pengguna yang diteliti. Mayoritas penelitian sebelumnya berfokus pada portal akademik atau media pembelajaran interaktif [1], [12]. Sebaliknya, penelitian ini diimplementasikan pada portal bisnis korporat sektor properti (PT Saranawisesa Properindo), di mana antarmuka dituntut untuk mampu mengakomodasi kebutuhan segmen pengguna yang lebih luas, profesional, dan heterogen.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survey untuk mengevaluasi kualitas rancangan *prototype* antarmuka *website* PT Saranawisesa Properindo. Proses perancangan sistem menggunakan metodologi *User-Centered Design* (UCD) yang terdiri dari empat tahap utama yaitu dengan memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, membuat Solusi dengan adanya aplikasi Figma, dan mengevaluasi desain.

Evaluasi dilakukan terhadap 33 responden dengan menggunakan dua instrument utama, yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pengumpulan data SUS menggunakan kuesioner berisi sepuluh butir pernyataan berskala Likert 1 hingga 5 untuk menilai Tingkat *usability* sistem dari perspektif pengguna. Perhitungan skor SUS dilakukan dengan rumus khusus, di mana total kontribusi skor dikalikan dengan 2,5 untuk menghasilkan rentang nilai 0 hingga 100. Hasil akhir SUS kemudian diinterpretasikan ke dalam skala yang adjektif, jadi seperti *Excellent* (≥ 85), *Good* (72–84), *Marginal* (52–71), dan *Poor* (< 52).

Sementara itu, instrument UEQ digunakan untuk mengevaluasi persepsi emosional pengguna yang terdiri dari 26 butir pernyataan berskala bipolar. Data UEQ dianalisis menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* untuk menghasilkan nilai pada enam dimensi utama: daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*). Nilai rata-rata $> 0,8$ dikategorikan sebagai evaluasi positif.

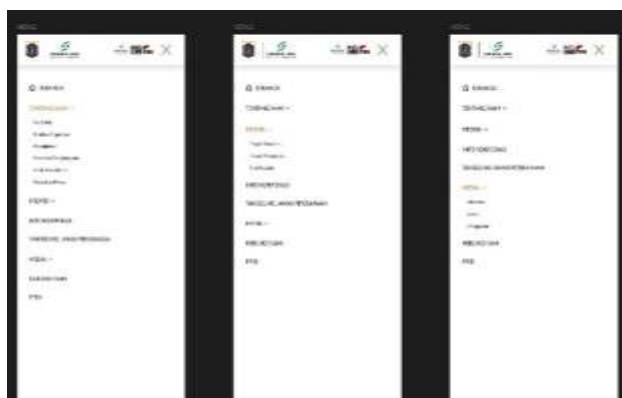
4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Perancangan Antarmuka

Tahap perancangan dieksekusi menggunakan perangkat lunak Figma berdasarkan spesifikasi kebutuhan yang berfokus pada pengoptimalan perangkat seluler (*mobile-first approach*) [4]. Dari keseluruhan purwarupa yang dirancang yang mencakup halaman Visi Misi, Struktur Organisasi, Info Korporasi, Laporan Keberlanjutan, hingga layanan PPID-terdapat tiga implementasi desain utama yang menjadi solusi atas kendala pada *website* sebelumnya.

Pertama, untuk memastikan seluruh fitur dan halaman *website* dapat diakses dengan mudah, dirancanglah struktur navigasi komprehensif menggunakan sistem *hamburger menu* dengan metode *accordion* (buka-tutup). Sebagaimana terlihat pada Figure 1, seluruh fitur utama perusahaan berhasil dihimpun dalam satu antarmuka menu yang sangat rapi. Pendekatan ini merupakan solusi langsung untuk mengatasi keluhan pengguna sebelumnya mengenai navigasi yang r

umit, karena kini pengguna dapat mengakses semua fitur tanpa mengorbankan ruang layar seluler [1].



Gambar 1. Fitur

Kedua, dari aspek estetika visual, antarmuka mengadopsi palet warna hijau tua korporat dengan latar belakang putih (*clean design*). Hal ini tidak hanya merepresentasikan profesionalisme, tetapi juga meminimalisasi beban kognitif pengguna saat memindai konten visual pada halaman utama [10].



Gambar 2. Tampilan Beranda (*Home*) dengan Layout Berbasis Card Design

Ketiga, prototipe memperkenalkan interaktivitas pada halaman penyajian dokumen korporat (*Info Korporasi dan E-Magazine*). Elemen teks statis digantikan dengan penyajian *mockup* buku 3D yang dilengkapi tombol unduh PDF yang sangat mencolok, guna memudahkan mitra bisnis mengakses laporan tanpa alur yang berbelit.



Gambar 3. Visualisasi Interaktif Pengunduhan Dokumen pada Halaman E-Magazine

4.2. Hasil Evaluasi *System Usability Scale* (SUS)

Evaluasi SUS dilakukan kepada 33 responden setelah mereka berinteraksi dengan prototipe redesain. Berdasarkan pengolahan data mentah kuesioner, diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 52,8 dari skala 100. Skor terendah yang diberikan responden adalah 35, sedangkan skor tertinggi adalah 67,5, dengan standar deviasi sebesar 7,53.

Berdasarkan pedoman interpretasi skor SUS, nilai rata-rata 52,8 ini berada pada kategori *Marginal* (rentang 50–69) [8]. Hal ini menunjukkan bahwa sistem dinilai dapat diterima secara batas bawah (*acceptable secara marginal*), namun mutlak membutuhkan penyempurnaan lanjutan sebelum dirilis secara final [8]. Analisis lebih mendalam pada tingkat butir pernyataan (item) menunjukkan bahwa pertanyaan terkait "tingkat kerumitan sistem" (Item Q2) dan "kebutuhan akan bantuan teknis" (Item Q4) mendapatkan skor penolakan yang paling tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian pengguna masih merasa prototipe tersebut agak rumit dan membutuhkan dukungan untuk dapat menavigasinya dengan lancar [2].

4.3. Hasil Evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Berbeda dengan hasil SUS yang berada pada batas *marginal*, evaluasi pengalaman emosional pengguna melalui instrumen UEQ menunjukkan sentimen yang sangat positif dari 33 responden. Berdasarkan pengolahan data

konversi skala (-3 sampai +3) menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*, keenam dimensi UEQ memperoleh nilai rata-rata jauh di atas ambang batas evaluasi positif ($> 0,8$) [11].

Rincian nilai rata-rata untuk masing-masing dimensi adalah sebagai berikut:

1. Daya Tarik (*Attractiveness*): 1,35
2. Kejelasan (*Perspiciuity*): 2,14
3. Efisiensi (*Efficiency*): 2,34
4. Ketepatan (*Dependability*): 2,05
5. Stimulasi (*Stimulation*): 2,18
6. Kebaruan (*Novelty*): 1,04

Aspek efisiensi (2,34) dan stimulasi (2,18) mendapatkan skor tertinggi dalam pengujian ini. Hal ini menandakan bahwa pengguna merasa sistem yang baru dirancang sangat efisien dalam menyelesaikan tugas (seperti mencari informasi) dan mampu memotivasi mereka untuk mengeksplorasi *website* lebih lanjut [11], [12].

4.4. Pembahasan

Berdasarkan hasil olah data pengujian prototipe redesain *website* PT Saranawisesa Properindo, ditemukan dinamika analisis yang sangat menarik antara tingkat kegunaan teknis (SUS) dan pengalaman psikologis pengguna (UEQ). Secara teknis fungsional, skor SUS sebesar 52,8 mengindikasikan bahwa *website* berada pada kategori *Marginal* [8]. Tingginya skor pada item "kebutuhan bantuan teknis" (Q4) diduga kuat menjadi penyebab utama mengapa skor SUS belum menembus kategori *Good* (72–84) [8]. Temuan ini sangat selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra dkk. (2026), di mana keluhan pengguna terkait kompleksitas struktur navigasi terbukti secara langsung menarik turun skor SUS ke kategori *marginal/poor* pada studi kasus *website* BEM Fasilkom UNSIKA [2].

Namun demikian, dari sudut pandang pengalaman pengguna secara holistik (UX) yang diukur melalui UEQ, prototipe ini memperoleh evaluasi positif pada seluruh dimensi [12]. Fakta ini membuktikan bahwa pendekatan visual *mobile-first* yang modern, konsistensi warna hijau korporat, serta tata letak *card design* pada prototipe telah berhasil memberikan kenyamanan emosional bagi pengguna [10]. Terdapat indikasi perilaku pengguna di mana meskipun mereka merasa desain visualnya sangat memuaskan, atraktif, dan efisien secara teori (tercermin dari skor UEQ yang tinggi), mereka secara mekanis saat praktiknya masih membutuhkan waktu adaptasi terhadap struktur alur menunya [2].

Dengan demikian, iterasi penyempurnaan prototipe selanjutnya tidak perlu mengubah identitas visual dan tata letak UI yang sudah dinilai unggul oleh pengguna [1]. Fokus perbaikan harus diarahkan murni pada penyederhanaan alur transisi halaman mikro (*micro-interactions*) dan pemberian panduan visual yang lebih jelas guna menekan angka kebutuhan bantuan teknis pengguna [9].

5. Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil merancang ulang antarmuka *website* PT Saranawisesa Properindo menggunakan metodologi *User-Centered Design* (UCD) yang berfokus pada pengoptimalan antarmuka perangkat seluler dan peningkatan profesionalitas visual. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap 33 responden, diperoleh temuan yang komprehensif mengenai dinamika antara tingkat kegunaan fungsional dan pengalaman emosional pengguna. Evaluasi kegunaan teknis menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor rata-rata sebesar 52,8. Angka ini mengindikasikan bahwa secara fungsional, sistem berada pada kategori *Marginal*. Terdapat kecenderungan bahwa sebagian pengguna masih merasa kesulitan dalam memahami struktur navigasi sehingga merasa membutuhkan bantuan teknis. Di sisi lain, pengujian pengalaman pengguna secara holistik melalui *User Experience Questionnaire* (UEQ) justru menghasilkan sentimen yang sangat positif. Keenam dimensi UEQ memperoleh nilai rata-rata $> 0,8$, dengan dimensi efisiensi (2,34) dan stimulasi (2,18) meraih skor tertinggi. Hal ini membuktikan bahwa meskipun terdapat kendala teknis pada pembiasaan navigasi, redesain antarmuka ini telah berhasil menyajikan tata letak *card design* yang efisien, identitas warna yang profesional, dan interaktivitas yang mampu memotivasi pengguna untuk terus mengeksplorasi sistem. Oleh karena itu, penyempurnaan desain pada tahap selanjutnya cukup difokuskan pada penyederhanaan interaksi mikro tanpa perlu mengubah identitas visual

yang telah terbukti memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna.

Referensi

1. Kurniyawan, A. B., & Irwansyah. (2025). Redesign UI/UX dengan Metode SUS dan UCD pada Website Akademik UHAMKA. *METIK JURNAL*, 9(2), 329-337.
2. Putra, A. P., Burhanudin, A., Baruna, R., & Garno. (2026). Evaluasi Pengalaman Pengguna Website BEM Fasilkom UNSIKA Menggunakan Metode System Usability Scale. *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 10(2), 451-460.
3. Rahman, S., Pramarta, C., Suhartana, I. K. G., & Putra, I. G. N. A. C. (2025). Peningkatan UI/UX Platform Edukasi Budaya Gahita.com Menggunakan Pendekatan User Centred Design dan Rekomendasi Konten Berbasis TF-IDF. *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana*, 14(2), 179-188.
4. Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43-52.
5. Iqbal, A., Khudori, A. N., & Haris, M. S. (2025). UI/UX Design of Pratama Clinic Mobile Application Based on User Cultural Dimensions with User-Centered Design (UCD) Approach. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer MH. Thamrin*, 11(2), 443-460.
6. ISO 9241-11. (2018). *Ergonomics of human-system interaction Part 11: Usability: Definitions and concepts*. Jenewa (Geneva), Swiss: International Organization for Standardization. Retrieved from <https://www.iso.org/standard/63500.html>
7. Brooke, J. (1996). *SUS: A quick and dirty usability scale*. Dalam P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & I. L. McClelland (Eds.). Francis: Usability evaluation in industry. Retrieved from <https://crcpress.com/>
8. Sauro, J. (2021). *Measuring usability with the System Usability Scale (SUS)*. Denver: Measuring Usability LLC. Retrieved from <https://measuringu.com/sus/>
9. Ferdiansyah, F., Heryana, N., & Solehudin, A. (2022). Analisis user experience (UX) pada website Universitas Singaperbangsa Karawang menggunakan metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 6457-6465. doi:10.31004/jpdk.v4i4.6505
10. Servanda, Y., Salsabila, F., & Aisyah, S. (2026). Analisis UI/UX Terhadap Kepuasan Pelanggan Gacoan Dalam Sistem Informasi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 3(1), 1092-1101.
11. Wulandari, S., Anggraini, P., & Faradika. (2025). Analisis Konseptual Desain UI UX pada Aplikasi Dompotku dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *JISKA: Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, 3(2), 87-94.
12. Hasanah, F. U., Satrio, R. W., Hanafri, M. I., & Maisaroh, S. (2025). Implementation of Design Thinking on UI/UX of 2D Educational Game of Haditst Memorization Using System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ). *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 5(2), 711-721.
13. Nielsen, J. (1994). *Usability Engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers. Retrieved from Morgan Kaufmann Publishers
14. Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition)*. New York: Basic Books. Retrieved from [Basic Books](#)
15. Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition)*. Berkeley: New Riders. Retrieved from [New Riders](#)
16. Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire. Dalam HCI and Usability for Education and Work. Berlin: Springer. Retrieved from [Springer](#)
17. Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103-108. Retrieved from [International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence](#)