

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI METODE KANSEI ENGINEERING
PADA BENGKELANUGERAHCRIPTAMANDIRI.COM UNTUK
MENGHASILKAN USER EXPERIENCE**

¹ *Fachrurrizal Miftahul Arief*(12 1065 1112), ² *Ir Dewi Lusiana, M. Kom.*

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Jember*

Email: fachrurrizalmarif@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi semakin berkembang dengan sangat canggih. Komputer sangat berperan penting dalam perkembangan teknologi ini. Internet dan *World Wide Website* telah berevolusi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi cenderung menuntut manusia untuk selalu berinteraksi dan bersosialisasi dengan komputer dalam aktifitasnya. Tugas Akhir ini membahas tentang analisis dan Implementasi *user interface* untuk meningkatkan *User Experience* menggunakan metode *Kansei Engineering* dan *Extended Goal Question Metric* yang dilakukan pada website Bengkelanugerahciptamandiri.com. *User Experience* berperan penting dalam sebuah *website*, dengan menganalisis masalah dan mengusulkan beberapa agar mampu bersaing antar perusahaan dalam proses bisnis. Sebagai hasil dari penelitian ditemukan bahwa penerapan *User Experience* mempengaruhi perilaku dan emosional *user* terhadap interaksinya dengan *website* dan dapat meningkatkan *User Experience*.

Kata Kunci : *User Interface, User Experience, E-commerce, Website, Kansei Engineering , Extended Goal Question Metrics.*

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI METODE KANSEI ENGINEERING
PADA BENGKELANUGERAHCRIPTAMANDIRI.COM UNTUK
MENGHASILKAN USER EXPERIENCE**

¹ *Fachrurrizal Miftahul Arief*(12 1065 1112), ² *Ir Dewi Lusiana, M. Kom.*

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Jember*

Email: fachrurrizalmarif@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi semakin berkembang dengan sangat canggih. Komputer sangat berperan penting dalam perkembangan teknologi ini. Internet dan *World Wide Website* telah berevolusi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi cenderung menuntut manusia untuk selalu berinteraksi dan bersosialisasi dengan komputer dalam aktifitasnya. Tugas Akhir ini membahas tentang analisis dan Implementasi *user interface* untuk meningkatkan *User Experience* menggunakan metode *Kansei Engineering* dan *Extended Goal Question Metric* yang dilakukan pada website Bengkelanugerahciptamandiri.com. *User Experience* berperan penting dalam sebuah *website*, dengan menganalisis masalah dan mengusulkan beberapa agar mampu bersaing antar perusahaan dalam proses bisnis. Sebagai hasil dari penelitian ditemukan bahwa penerapan *User Experience* mempengaruhi perilaku dan emosional *user* terhadap interaksinya dengan *website* dan dapat meningkatkan *User Experience*.

Kata Kunci : *User Interface, User Experience, E-commerce, Website, Kansei Engineering , Extended Goal Question Metrics.*

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI METODE KANSEI ENGINEERING
PADA BENGKELANUGERAHCRIPTAMANDIRI.COM UNTUK
MENGHASILKAN USER EXPERIENCE**

¹ *Fachrurrizal Miftahul Arief(12 1065 1112),* ² *Ir Dewi Lusiana, M. Kom.*

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Jember*

Email: fachrurrizalmarif@gmail.com

ABSTRACT

Technology is growing very sophisticated . Computer very important role in the development of this technology . Internet and World Wide Websites have evolved in everyday life . Technological developments tend to require people to always interact and socialize with the computer in the activity . This final project discusses the analysis and implement the user interface to improve the User Experience using Kansei Engineering and Extended Goal Question Metric performed on Bengkelanugeragciptamandiri.com website . User Experience plays an important role in a website , to analyze problems and propose in order to compete in the inter-company business processes . As a result of the research found that the application of User Experience influence emotional behavior and interaction with the user on the website and can improve the User Experience.

Keywords : *User Interface, User Experience, E-commerce, Website, Kansei Engineering , Extended Goal Question Metrics.*