

## ABSTRAK

### STUDI KORELASI USER EXPERIENCE DENGAN TINGKAT KEPUASAN PADA PENGGUNAAN APLIKASI AUGMENTED REALITY DI PERPUSTAKAAN SCU

**Melania Adirati**

22/495550/PMU/11055

Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

*Augmented Reality (AR)* mengintegrasikan elemen virtual dengan dunia nyata secara real-time melalui perangkat seperti ponsel pintar atau tablet. AR dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat pengguna untuk memanfaatkan koleksi fisik yang tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami hubungan antara pengalaman pengguna dan tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi AR dalam pencarian informasi di perpustakaan, serta mengidentifikasi urutan aspek UX yang memiliki hubungan paling kuat ke lemah. Hasil menunjukkan bahwa secara keseluruhan terdapat hubungan positif antara aspek-aspek dalam pengalaman pengguna (UX) dan kepuasan pengguna dalam penggunaan aplikasi AR di Perpustakaan SCU. Hasil analisis menunjukkan bahwa urutan variabel yang paling memiliki hubungan positif paling kuat ke paling lemah, yaitu *Useful*, *Desiderable*, *Usable*, *Accessible*, *Findable*, *Valuable*, dan *Credible*. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna cenderung menunjukkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi ketika mereka menemukan aplikasi yang berguna untuk memenuhi kebutuhan mereka.

**Kata Kunci:** Pengalaman Pengguna, UX Honeycomb, Kepuasan Pengguna, Korelasi, Augmented Reality

## **ABSTRACT**

### **CORELLATION STUDY OF USER EXPERIENCE WITH SATISFACTION LEVEL ON THE USE OF AUGMENTED REALITY APPLICATIONS IN THE SCU LIBRARY**

**Melania Adirati**

22/495550/PMU/11055

Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

Augmented Reality (AR) integrates virtual elements with the real world in real-time through devices such as smartphones or tablets. AR can serve as an effective solution to enhance user interest in utilizing the available physical collections. This study aims to explore the relationship between user experience (UX) and user satisfaction with AR applications in information retrieval at the library, as well as to identify the hierarchy of UX aspects that have the strongest to weakest relationships. The results indicate that overall, there is a positive relationship between the various aspects of user experience (UX) and user satisfaction in the use of AR applications at the SCU Library. The analysis reveals that the order of variables, ranked from the strongest to the weakest positive relationships, is as follows: Useful, Desirable, Usable, Accessible, Findable, Valuable, and Credible. This suggests that users tend to exhibit higher levels of satisfaction when they encounter applications that are useful in meeting their needs.

**Keyword:** User Experience, UX Honeycomb, User Satisfaction, Correlation, Augmented Reality