

Pengaruh Analisa User Experience Quisioner terhadap Website Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun

Fatim Nugrahanti^{1*}, Kelik Sussolaikah², Putri Ramadhani Pasyawati³

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun, Indonesia

¹fatim@unipma.ac.id, ²kelik@unipma.ac.id, ³putridhani397@gmail.com



Histori Artikel:

Diajukan: 19 Juli 2025

Disetujui: 30 Juli 2025

Dipublikasi: 31 Juli 2025

Kata Kunci:

Analisa, Website, UEQ,
Fakultas Teknik,
Universitas PGRI Madiun

*Digital Transformation
Technology (Digitech) is an
Creative Commons License
This work is licensed under a
Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International (CC BY-NC
4.0).*

Abstrak

Website Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun merupakan salah satu media untuk menyampaikan informasi yang berhubungan dengan akademik. Dalam aplikasi dan tampilan, sangat penting adanya penilaian dan evaluasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Website Fakultas Teknik memberikan kemudahan dalam akses, tetapi ada beberapa masalah seperti koneksi internet yang tidak stabil, terkait dengan pembelajaran yang harus menyesuaikan metode dalam blended learning saat ini, serta interaksi antara mahasiswa dan dosen yang kurang baik selama pembelajaran tatap muka, sehingga menurunkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Penilaian terhadap tingkat User Experience pada Website Fakultas Teknik secara umum belum dilakukan sehingga belum diketahui, apakah termasuk dalam kategori baik atau tidak. Mengingat pentingnya dalam proses akademik dan penggunaannya yang luas oleh mahasiswa, evaluasi pengalaman pengguna (UX) Website Fakultas Teknik sangat penting agar mahasiswa dapat mengaksesnya dengan lebih nyaman. Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif menggunakan kuesioner UEQ kepada mahasiswa S-1 aktif Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun sebagai end-user dari Website Fakultas Teknik. Data hasil kuesioner dianalisis menggunakan UEQ data analysis tool. Hasil dari penelitian pengaruh pengalaman pengguna dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) yang memerlukan penilaian berdasarkan enam aspek, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, akurasi, stimulasi, dan kebaruan

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat sehingga hampir semua lembaga pendidikan memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran agar lebih mudah dan efisien. Internet adalah salah satu hasil perkembangan teknologi yang banyak dimanfaatkan oleh berbagai lembaga, termasuk Website Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun. Universitas PGRI Madiun, khususnya Fakultas Teknik, adalah salah satu fakultas yang sudah memiliki website. Salah satu bagian dari institusi pendidikan tinggi, Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun tentunya memiliki situs web resmi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi akademik dan berita fakultas. Akan tetapi efektivitas website tersebut belum dapat sepenuhnya diketahui tanpa evaluasi langsung dari pengguna, baik itu mahasiswa, dosen, maupun pihak eksternal.

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan salah satu metode yang bisa digunakan untuk mengetahui pengalaman pengguna. (Si Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik, I Putu Satwika, n.d.). Studi ini dilaksanakan dengan menggunakan kuesioner terkait pengalaman pengguna. Kuesioner pengalaman pengguna (UEQ) merupakan alat yang sederhana, valid dan andal untuk melengkapi data dari evaluasi lainnya melalui penilaian kualitas yang bersifat subjektif (Giyai et al., 2024). Salah satu metode evaluasi UX yang cukup efektif dan sering diterapkan adalah dengan menyebarkan kuesioner yang mencakup indikator-indikator pengalaman pengguna, seperti kemudahan navigasi, kecepatan akses, kejelasan informasi, tampilan visual, hingga kepuasan secara keseluruhan. Melalui analisa hasil kuesioner ini, pengelola website dapat memahami tingkat kualitas pengalaman pengguna yang telah disiapkan serta mengidentifikasi aspek-aspek mana yang perlu ditingkatkan. Signifikasi kepuasan pelanggan turut ditekankan dalam bagian pendahuluan, dengan menghubungkannya pada kualitas pelayanan serta harga yang sesuai.

Penelitian ini didasarkan penelitian sebelumnya yang membahas tingkat kepuasan pelanggan terhadap aplikasi sejenis Go-jek dan Uber (Wulan Setyaningsih et al., 2024). Metode UEQ sangat mudah diterapkan, efisien, dan lebih akurat metode lainnya. Metode User Experience Questionnaire memiliki kelebihan berupa Data Tools Analysis yang memungkinkan perbandingan tingkat pengalaman setiap responden secara mudah karena dapat dihitung menggunakan alat yang telah tersedia di situs resmi UEQ. (Farisi & Wicaksana, 2022). Website adalah kumpulan halaman web dalam sebuah domain yang megandung informasi (Nindia & Adi Chandra, 2024). Pengalaman pengguna (User Experience/UX) memegang peranan penting dalam memastikan pengguna merasa puas dan nyaman ketika mengakses suatu website. UX mencakup berbagai aspek, seperti kemudahan

navigasi, efisiensi, dan daya tarik yang dapat mendukung tingkat kepuasan serta minat pengguna untuk kembali mengakses website. ((Panulisan et al., 2023).

Menurut Fitriana dan Yanti, Ulasan pengguna yang baik terhadap UX design dapat menjadi daya tarik bagi calon pengguna baru untuk menggunakan produk bisnis digital. peneliti bertujuan untuk melakukan Analisa mengenai bagaimana User Experience (UX) Design berpengaruh terhadap kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi Carsworld. Penelitian dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif berdasarkan 3 (Tiga) factor yang perlu diperhatikan oleh perancang User Experience (UX) design sebagai upaya memberikan kemudahan bagi pengguna aplikasi Carsworld yakni Usability, Look dan Feel. (Wawolumaja, 2021). UEQ memiliki beberapa aturan penggunaan Dimana aturan tersebut Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi) 8 (3) 2024 599 dapat digunakan untuk menentukan area yang memerlukan peningkatan lebih dan menguji apakah sebuah system tersebut memiliki UX yang memadai. (Fadzana & Diartono, 2024).

Dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur EUQ melalui tiga kategori aspek yaitu pragmatis, hedonis, dan daya tarik; yang mana mencakup enam aspek yang diukur: (1) daya tarik, (2) efisiensi, (3) kejelasan, (4) ketepatan, (5) stimulasi, dan (6) kebaruan. Sehingga dapat memberikan kegunaan sebagai panduan bagi pengembang untuk meningkatkan kualitas pada Website Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun.

STUDI LITERATUR

Website institusi pendidikan tinggi, seperti Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun, berperan penting sebagai sarana komunikasi, informasi akademik, dan branding institusi. Untuk memastikan efektivitasnya, perlu dilakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna (User Experience/UX). Salah satu pendekatan umum dalam mengevaluasi UX adalah melalui kuesioner, seperti **System Usability Scale (SUS)**, **User Experience Questionnaire (UEQ)**, atau metode lain yang relevan. Manfaat website saat ini sangat dirasakan, masyarakat dan bahkan sudah menjadi kebutuhan, segala informasi dapat dengan mudah didapatkan di website selama ada koneksi. (Maharani et al., 2021) Dengan kemudahan ini tentunya penyedia website harus memenuhi - kebutuhan pengunjungnya agar pengunjung website merasa nyaman untuk mengakses informasi yang dibutuhkan.

Penggunaan User Experience Questionnaire (UEQ) dalam penelitian untuk mendukung pendekatan pada pengalaman pengguna sudah banyak dilakukan. Sejak lama bidang pendidikan menjadi salah satu kunci kesuksesan bagi masa depan manusia, seperti halnya upaya implementasi pendidikan dengan TIK. Melalui implementasi teknologi yang bersifat dinamis khususnya pada institusi di bidang pendidikan, dapat memengaruhi pencapaian proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Khanza Pangestu et al., 2023) User Experience merupakan tanggapan atau respon yang timbul dari pengalaman seseorang dalam menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan mencakup kemudahan penggunaan, keterlibatan user hingga daya tarik produk secara visual (Soraya Isabella et al., 2020).

User Experience memiliki 4 (empat) unsur fundamental dalam pengalaman pengguna meliputi Value (nilai), Usability (kegunaan), Desirability (keinginan), dan Adoptability (adaptabilitas) pada Sebuah Platform yang harus mempertimbangkan kepentingan semua pihak terkait, sehingga situs web tersebut mudah digunakan, memiliki nilai, dan efektif bagi pengunjung dengan fokus utamanya adalah memberikan kesenangan dan nilai, bukan hanya kinerja. Untuk mengevaluasi pengalaman pengguna secara komprehensif, penelitian ini menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ adalah alat yang dirancang untuk mengukur pengalaman pengguna secara kuantitatif melalui enam dimensi utama: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan keberlanjutan. (Sigid Safarudin, 2018). UEQ yaitu salah satu metode yang digunakan untuk mengukur UX. Enam aspek penilaian pada metode UEQ yang dikelompokkan dari 26 atribut pertanyaan. Berikut penjelasannya sebagai berikut

1. Attractiveness (daya tarik) yaitu kesan secara menyeluruh terhadap produk.
2. Perspicuity (kejelasan) yaitu pengguna tidak merasa bingung dalam mencapai tujuannya.
3. Efficiency (efisiensi) yaitu pengguna tidak memerlukan usaha besar/effort dalam mencapai tujuannya.
4. Dependability (ketepatan) yaitu bagaimana perasaan pengguna dalam mengontrol produk.
5. Stimulation (stimulasi) yaitu motivasi pengguna dalam menggunakan produk.
6. Novelty (kebaruan) yaitu seberapa besar kebaruan produk tersebut.

(Febrianto et al., 2019) Enam skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu aspek daya tarik (attractiveness), aspek pragmatic quality, dan aspek hedonic quality. Aspek pragmatic quality berkaitan dengan manfaat yang dirasakan, efisiensi dan kemudahan digunakan. Kejelasan (perspicuity), efisiensi (efficiency) dan ketepatan (dependability) termasuk kedalam pragmatic quality aspect. Aspek hedonic quality berkaitan dengan stimulasi (stimulation) dan kebaruan (novelty). (Henim & Sari, 2020). Menurut penelitian sebelumnya Derina Yolanova, Aries Dwi Indriyanti bahwa Aplikasi TIX ID merupakan aplikasi yang memberikan layanan pemesanan tiket bioskop secara online yang dirilis pada tanggal 21 Maret 2018 oleh PT. Nusantara Elang Sejahtera. Untuk menggunakan TIX ID, masyarakat dapat dengan mudah mengunduh aplikasi TIX ID di Google Play Store bagi pengguna Android atau melalui App Store bagi pengguna IOS. Jika sudah terunduh, hal yang perlu

dilakukan kemudian adalah membuat akun TIX ID. Menurut (Nindia & Adi Chandra, 2024) Website adalah keseluruhan halaman – halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang megandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. profesional terhadap perkembangan baru di bidangnya dan misi menyediakan fasilitas belajar mengajar sekurang memenuhi standar kurikulum bagi terselenggaranya proses belajar yang baik. Merekrut dan menyediakan tenaga kependidikan yang profesional dan daya serap yang optimal bagi anak didik. Penelitian sebelumnya, telah dilakukan beberapa penelitian mengenai analisis kuesioner tentang pengalaman pengguna. Pada penelitian yang berjudul “Analisis Sistem Informasi Akademik Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) STMIK Primakara”, dilakukan analisis pengalaman pengguna untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap penggunaan sistem dan mengukur kualitas sistem yang digunakan. (Widya Nugroho, 2023).

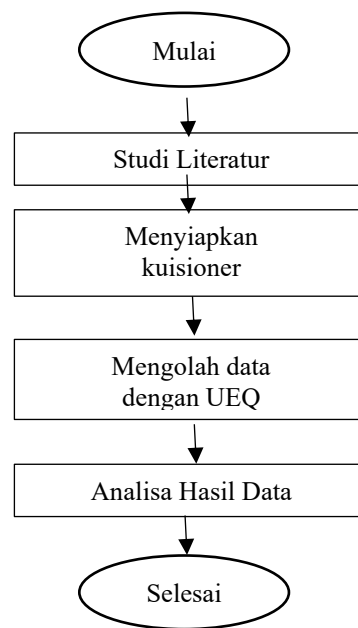
Penelitian sebelumnya yang berjudul Penggunaan metode user experience questionnaire untuk menganalisis kualitas pengalaman pengguna aplikasi Myindihome mobile bahwa Rekomendasi perbaikan yang bisa dilakukan adalah pada aspek Hedonic Quality karena aspek ini mendapat hasil rata-rata dan variasi yang paling kecil dari tiga aspek UEQ, yaitu sebesar 0,86. Hedonic Quality adalah aspek yang menunjukkan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi, yang mencakup dua skala yaitu Stimulation dan Novelty. Kedua skala tersebut masing-masing memiliki 4 indikator penilaian, dan pemilihan indikator dilakukan berdasarkan nilai rata-rata terkecil dari 4 indikator tersebut. Perbaikan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan minat pengguna terhadap aplikasi, sehingga pengguna lebih termotivasi untuk terus menggunakan aplikasi myIndiHome mobile. Perbaikan tersebut dilakukan berdasarkan nilai rata-rata terkecil dari indikator pada skala Stimulation dan skala Novelty. (Karina & Pibriana, 2023).

Menurut ((Umar et al., 2021) dalam jurnal yang berjudul analisis sistem informasi web LSP UAD menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) bahwa hasil analisis pengguna dari proses UEQ mempengaruhi kepuasan pengguna saat menggunakan sistem. Secara rata-rata, skala kejelasan mendapat penilaian yang tinggi, sedangkan skala kebaruan masih berada di bawah skala lainnya. Untuk data benchmark sebagai acuan, dari 246 data dalam set benchmark UEQ, skala efisiensi mendapatkan nilai tertinggi, sedangkan skala kebaruan masih berada di bawah skala lainnya. Pada tingkat pengalaman pengguna, aspek daya tarik dan efisiensi mendapatkan nilai baik, sedangkan skala kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan memiliki nilai di atas rata-rata.

Penelitian yang berjudul Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile) menyimpulkan pengujian skenario yang dilakukan kepada responden kedua menunjukkan bahwa aplikasi yang diujikan pada parameter task completed aplikasi BCA Mobile mendapatkan hasil yang lebih baik. Hal ini karena desain pada bagian halaman utama yang ditampilkan oleh aplikasi BCA Mobile mencoba menampilkan lebih banyak informasi dalam bentuk gambar secara horizontal untuk menarik pengguna yang bersifat agresif saat berinteraksi dengan aplikasi. Namun, hal tersebut justru menimbulkan kendala, sehingga responden merasa lebih rumit dan memakan waktu lebih lama dalam mencari apa yang mereka inginkan (Yuwono et al., 2019)

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, yaitu dengan menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data yang terdiri dari pernyataan responden dalam bentuk data ((Noor & Hadisaputro, 2022) . Kuesioner terdiri dari instrumen UEQ untuk menentukan aspek-aspek pengalaman pengguna terhadap Website Fakultas Teknik dengan menggunakan Google Form. Tahapan penelitian ditunjukkan pada, gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1. Alur Penelitian

Tahapan penelitian ini diawali dengan studi literature, semua landasan teori yang terkait topik penelitian yang dilakukan kemudian diuraikan untuk memberikan landasan teori bagi penelitian ini. Setelah itu menyiapkan kuesioner dibuat dengan google form dengan pertanyaan yang didapat berdasarkan enam skala kuesioner UEQ . Kemudian pengumpulan data dilakukan sebagaimana dibuat dalam google form yang dibagikan kepada responden , rentan usia 17 sampai dengan 65 tahun dalam rentan waktu pengambilan data dimulai pada tanggal 5 Mei – 5 Juni 2025 dan di dapat 200 responden. Setelah mengumpulkan data dari hasil kuesioner, kemudian data diolah menggunakan analisis tools UEQ. Setelah data diolah akan dianalisa lebih lanjut dan dilakukan pembahasan pada hasil pengolahan data tersebut, dan akan didapat kesimpulan mengenai hasil penelitian ini. Pengalaman pengguna dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon pengguna ketika menggunakan sistem dan juga untuk mengukur kualitas sistem yang dikembangkan(Si Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik, I Putu Satwika, n.d.).

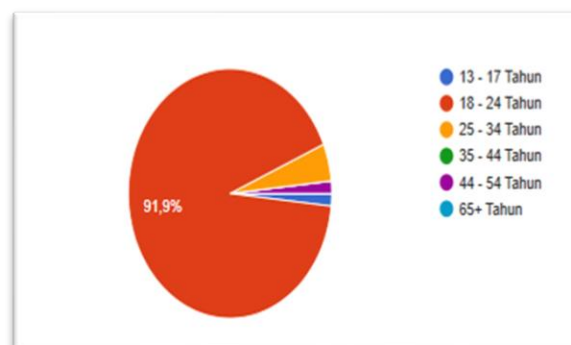
Penelitian ini menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) yaitu untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dan melakukan menyebar kuisisioner untuk menjadi acuan menyusun rekomendasi perbaikan. Dalam penelitian Pengaruh Analisa User Experience Quisioner terhadap Website Fakultas Tehnik Universitas PGRI Madiun menghasilkan data kualitatif deskriptif dan data kuantitatif deskriptif.. Pengukuran pengalaman pengguna Website Fakultas Teknik dilakukan dengan menggunakan pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ). Responden diminta menjawab pertanyaan sebanyak 19 butir pertanyaan. Jumlah responden yang mengisi kuesioner adalah 70 orang. Masing-masing pertanyaan memiliki skor penilaian antara 1 hingga 7. Untuk melakukan perhitungan dan analisis data, isian kuesioner dimasukkan terlebih dahulu ke dalam UEQ Data Analysis Tools yang diunduh dari web resmi UEQ. Setiap aspek penilaian yang ada , kemudian didapat kesimpulan atas kategori dari setiap skor. Kategorinya terdiri dari Excellent, Good, Above Average, Below Average dan Bad. Terdapat daftar pertanyaan pada survei UX menurut pertanyaan yang berjumlah 26 pertanyaan.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	0	0	0	0	0	✓	0	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	0	0	0	0	0	0	0	dapat dipahami	2
kreatif	0	0	0	0	0	0	0	monoton	3
mudah dipelajari	0	0	0	0	0	0	0	sulit dipelajari	4
bermanfaat	0	0	0	0	0	0	0	kurang bermanfaat	5
membosankan	0	0	0	0	0	0	0	mengasyikkan	6
tidak menarik	0	0	0	0	0	0	0	menarik	7
tak dapat diprediksi	0	0	0	0	0	0	0	dapat diprediksi	8
cepat	0	0	0	0	0	0	0	lambat	9
berdaya cipta	0	0	0	0	0	0	0	berdaya cipta	10
menghalangi	0	0	0	0	0	0	0	mendukung	11
baik	0	0	0	0	0	0	0	buruk	12
buruk	0	0	0	0	0	0	0	sederhana	13
tidak disukai	0	0	0	0	0	0	0	menggembirakan	14
lazim	0	0	0	0	0	0	0	terdepan	15
tidak nyaman	0	0	0	0	0	0	0	nyaman	16
aman	0	0	0	0	0	0	0	tidak aman	17
memotivas	0	0	0	0	0	0	0	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	0	0	0	0	0	0	0	Tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	0	0	0	0	0	0	0	efisien	20
jelas	0	0	0	0	0	0	0	membingungkan	21
tidak praktis	0	0	0	0	0	0	0	praktis terorganisasi	22
terorganisasi	0	0	0	0	0	0	0	berantakan	23
atraktif	0	0	0	0	0	0	0	tidak atraktif	24
ramah pengguna	0	0	0	0	0	0	0	tidak ramah pengguna	25
konservatif	0	0	0	0	0	0	0	inovatif	26

Gambar 2. Dua Puluh Enam Atribut Pertanyaan

HASIL

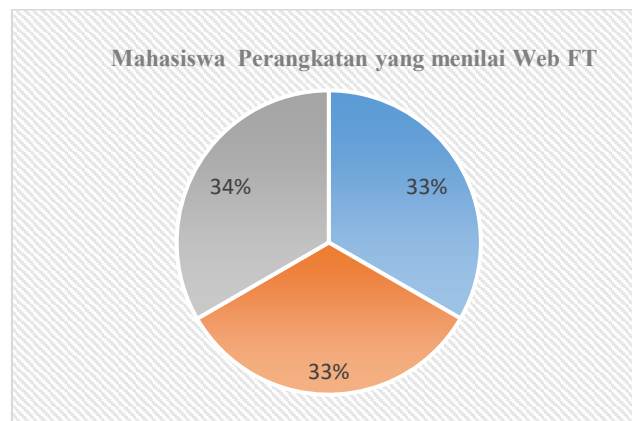
Data kuesioner dikumpulkan dalam waktu ± 1 bulan, yaitu dari tanggal 5 Mei hingga 5 Juli 2025. Berdasarkan kurun waktu pengumpulan data tersebut, jumlah responden yang didapatkan sebanyak 200 mahasiswa. Data responden yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan Kota tempat tinggal, usia, dan jenis kelamin. Responden berasal dari beberapa semester yang mana mahasiswa tersebut dari mahasiswa Teknik Informatika untuk penulis pengambilan sample. Tujuan Metode UEQ digunakan untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna (User Experience) berdasarkan kesan langsung pengguna terhadap sistem, aplikasi, atau produk digital. Dibawah ini merupakan Gambar Grafik responden menurut Usia.



Gambar 3. Grafik Sebaran Usia (Data Pribadi)

Dari Grafik diatas dapat dilihat bahwa ada 91.9 % mahasiswa yang berusia 18-24 tahun, yang terlibat pada penelitian ini. Data hasil responden kemudian diolah dan dianalisis dengan cara menginputkan data hasil responden, adapun tahapnya adalah sebagai berikut tahap transformasi data merupakan pengubahan skala penilaian dari 1-7 ke skala penilaian -3 hingga +3, jika penilaian semakin ke kiri maka istilah sepenuhnya

jawaban negatif, namun apabila jawaban ke kanan maka istilah sepenuhnya jawaban positif. Data yang telah ditransformasi akan dicari rata-rata perorangan berdasarkan setiap variabelnya. Inkonsistensi data adalah tahap identifikasi jawaban responden untuk mengetahui jawaban yang tidak konsisten hal ini bisa saja terjadi dikarenakan responden tidak serius dalam mengisi kuesioner atau tidak paham terhadap butir pertanyaan (ueq online.org, 2021). (Sigid Safarudin, 2018). Input data mentah untuk menghitung Mean per skala, Varian, Convidene Interval, perbandingan Benchmark, Visualisasi. Analisa data yang dilakukan menggunakan tool yang menghasilkan Mean > 0,8; skor tinggi -> kualitas baik, Mean antara -0.8 dan 0.8; Netral. Mean < -8; Buruk. Responden penelitian ini yaitu mahasiswa aktif program sarjana (S-1) angkatan 2022 hingga 2024. Sebaran data responden berdasarkan angkatan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Sebaran Mahasiswa Per Angkatan(Data Pribadi)

Responden yang telah melakukan pengisian kuisisioner memiliki persentase angkatan 2022 sebanyak 34 %, persentase 33% angkatan 2023 dan 33% angkatan 2024.

PEMBAHASAN

Dari 200 data jawaban dari setiap atribut pertanyaan para responden di Google Form dimasukkan ke DAT dalam tab Data yang mana nilai jawaban masih menyatakan poin skala 1 sampai dengan 7, dapat dilihat tabel dibawah ini:

Tabel 1. Sebagian Hasil Kuisisioner EUQ (Sumber dari perhitungan pribadi)

No	Atribut Pertanyaan								
	1	2	3	4		23	24	25	26
1	6	7	7	1		6	2	2	6
2	7	7	7	1		1	1	1	1
3	7	7	1	1		2	3	3	6
4	6	6	4	2		6	2	3	4
5	2	3	4	5		2	3	3	4
6	3	6	2	3		2	4	3	6
7	7	5	4	4		2	4	1	6
8	5	6	4	1		3	4	4	5
9	7	7	1	1		3	2	1	4
10	6	7	6	5		1	1	1	1
....									
195	7	7	2	2		5	1	1	7
196	6	5	3	2		6	2	4	6

197	5	6	3	2		7	3	4	4
198	6	7	4	6		7	6	4	4
199	5	6	3	1		7	4	2	3
200	6	6	5	5		7	6	4	6

Selanjutnya Analisa Data UEQ menampilkan setiap nilai transformasi item range -3 sampai +3 jawaban responden terhadap 26 pertanyaan UEQ yang memperlihatkan skala penilaian dilakukan Transformed Data yang dapat dilihat pada Tabel 2. Tab DT skala di transformed sesuai dengan atribut pertanyaan yang diajukan apakah di mulai dengan atribut pertanyaan negatif (-3,-2,-1, 0, +1, +2, +3) atau atribut pertanyaan positif (+3, +2, +1, 0, -1,-2,-3). DT akan melakukan proses perhitungan untuk tingkat UX dengan memanfaatkan perhitungan statistik UEQ. Terdapat temuan tambahan dari Distribusi Responden adanya variasi antar responden yang cukup besar, terutama pada skala Stimulation, Novelty, dan Dependability. Responden 13 misalnya, memberikan nilai sangat rendah untuk semua skala (bisa jadi outlier atau perlu peninjauan). Akan tetapi dalam melihat hasil per hitungan diperlukan analisis terhadap data yang masuk. Proses analisis dilakukan dengan melihat realibilitas dan inkonsistensi dari data jawaban para responden. Efficiency adalah satu-satunya dimensi yang memperoleh skor positif konsisten dari semua responden, menjadikannya dimensi dengan respon paling stabil dan unggul.

Tabel 2. Hasil sebgaiian Transformasi data dari Kuisisioner EUQ (Sumber data pribadi)

No	Atribut Pertanyaan								
	1	2	3	4		23	24	25	26
1	2	3	2	3		2	2	2	2
2	3	3	3	3		3	3	3	-3
3	3	3	2	3		2	1	1	2
4	2	2	0	2		2	0	1	0
5	-2	-1	0	-1		2	1	1	0
6	1	2	2	-3		2	0	1	2
7	3	1	0	-1		2	0	3	2
8	1	2	0	1		1	0	0	1
9	3	3	3	3		1	3	3	0
10	2	3	-2	-1		3	2	3	-3
....									
195	3	3	2	3		3	1	3	3
196	2	1	1	2		2	1	0	2
197	1	2	-1	1		1	1	0	0
198	2	3	0	-2		-2	-1	0	0
199	1	2	1	3		0	1	2	-1
200	2	2	0	-1		-2	1	0	2

Data hasil survei menggunakan kuesioner UEQ dianalisis melalui UEQ data analysis tool. Alat bantu tersebut dapat diakses pada website www.ueq-online.org. Data yang diperoleh dari 200 mahasiswa Fakultas Teknik diolah untuk mengetahui user experience Website Fakultas Teknik dalam 6 aspek, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Secara kuantitatif, performa terbaik masih dipegang oleh Efficiency, sementara Novelty, Dependability, dan Stimulation masih jadi titik lemah. Skala seperti Perspicuity dan Attractiveness berada di zona "cukup", namun masih berada di bawah benchmark rata-rata global

Tabel 3. Hasil sebagian Skala Inkonsistensi setelah data dihapus.(Data Pribadi)

No	Scales with inconsistent answer						
	<i>Attractiveness</i>	<i>Perspicuity</i>	<i>Efficiency</i>	<i>Dependability</i>	<i>Stimulation</i>	<i>Novelty</i>	<i>Critical</i>
1							0
2						1	1
3				1			1
4							0
5	1						1
6		1					1
7							0
8							0
9							0
10		1	1			1	3
....							
195							0
196							0
197							0
198	1	1	1				3
199							0
200			1	1	1		3

Sesudah melakukan konfirmasi terhadap skala inkonsistensi jawaban para responden, selanjutnya dilakukan perhitungan mean dan variance pada data jawaban responden. Hasil perhitungan mean dan variance dapat dilihat pada Tabel 4. Perhitungan rata-rata dari semua tanggapan para responden yang telah dikelompokkan pada setiap aspek penilaian pada UEQ disebut Mean. Variance memperlihatkan variasi sebaran data dari hasil kuesioner. Mean dengan rentang antara -0,8 dan 0,8 adalah merupakan nilai evaluasi netral, nilai < -0,8 merupakan evaluasi negatif, dan nilai > 0,8 merupakan evaluasi positif.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	↑ 1,471	1,31
Perspicuity	↑ 1,642	1,29
Efficiency	↑ 1,607	1,10
Dependability	↑ 1,243	0,83
Stimulation	↑ 1,135	1,13
Novelty	→ 0,774	1,17

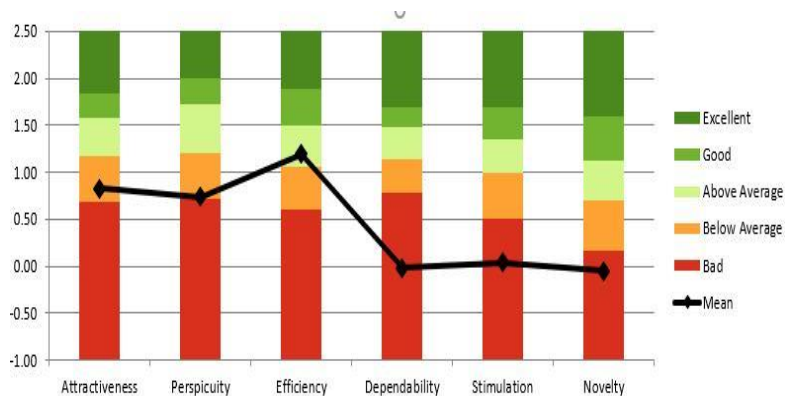
Gambar 5. Nilai Mean Skala UEQ

Perhitungan rata-rata dari semua tanggapan para responden yang telah dikelompokkan pada setiap aspek penilaian pada UEQ disebut Mean. Variance memperlihatkan variasi sebaran data dari hasil kuesioner. Mean dengan rentang antara -0,8 dan 0,8 adalah merupakan nilai evaluasi netral, nilai < -0,8 merupakan evaluasi negatif, dan nilai > 0,8 merupakan evaluasi positif.

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Attractiveness	0.83	Below average	50% of results better, 25% of results worse
Perspiciuity	0.73	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Efficiency	1.19	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Dependability	-0.02	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulation	0.04	Bad	In the range of the 25% worst results
Novelty	-0.05	Bad	In the range of the 25% worst results

Gambar 6 Hasil Data Pada Website Fakultas Teknik Unipma

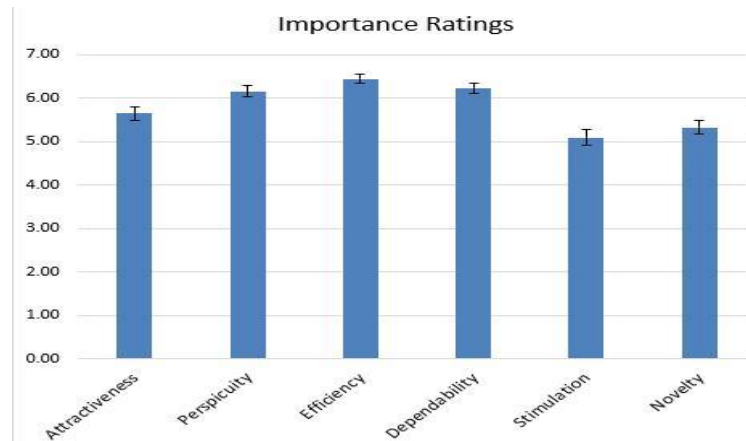
Selain digunakan untuk mengetahui persepsi pengguna, rata-rata nilai juga digunakan untuk mengkategorikan kualitas keenam aspek user experience pada Website Fakultas Teknik. Kualitas tersebut dapat diketahui dengan membandingkan rata rata nilai pada masing-masing aspek dengan interval Benchmark. Untuk mengetahui hasil Benchmark rata rata nilai pada setiap aspek UEQ dan interval Benchmark. Gambar 6 garis hitam menunjukkan rata-rata nilai setiap aspek penilaian. Gambar 5 dan Gambar 6 membuktikan bahwa dari enam aspek penilaian Attractive ness (1,47), Perspicuity (1,64), Stimulation (1,14), dan Novelty (0,77) berada pada kategori Above Average , aspek penilaian Efficiency (1,61) berada pada kategori Below Average dan aspek penilaian Dependability (1.24) berada pada kategori Bad. Kesimpulan pada gambar diatas pada Aspek *Efficiency* kuat, yang perlu diperbaiki pada aspek *Attractiveness*, *Perspiciuity*, sedangkan yang perlu diperbaiki pada aspek *Dependability*, *Stimulation*, *Novelty*.



Gambar 7. Grafik Benchmark UEQ

Grafik menunjukkan **performa rata-rata (mean)** dari 6 skala UEQ (ditandai dengan titik hitam). Analisa pada gambar 7 diatas Efficiency mempunyai skor 1.19 skor tertinggi, masuk zona atas, performa sangat baik, Attractiveness 0.83 masih dalam zona merah, meski mendekati kuning, Perspicuity ~0.73 Sedikit lebih rendah dari Attractiveness, performa masih lemah, Dependability -0.02 Sangat rendah, berada di zona merah tua, performa buruk, Stimulation 0.04 hampir tidak ada stimulasi emosional, sangat lemah, Novelty -0.05 Skor terendah, sistem dianggap tidak inovatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kategori pada skala UX Kuat pada aspek Efficiency, Attractiveness, Perspicuity mempunyai kategori Lemah, dan aspek Dependability, Stimulation, Novelty pada kategori Sangat Lemah. Hasil dari Benchmark UEQ ada beberapa aspek yang diperbaiki .

Pada Website Fakultas Teknik secara umum sudah baik, namun masih perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas kegunaan, terutama mengenai ketepatan dan kebaruan dengan menyediakan fitur yang membantu untuk menyelesaikan pekerjaan secara tepat serta mengikuti perkembangan teknologi terkini.



Gambar 8. Importance Ratings

Grafik "**Importance Ratings**" ini menunjukkan **tingkat kepentingan (importance)** dari enam aspek UX menurut persepsi pengguna, diukur dalam skala 1–7. Setiap bar dilengkapi dengan **error bar** yang menunjukkan variabilitas data (kemungkinan selisih antar pengguna). Sehingga jika dilihat dari Grafik balok tersebut tiga aspek fungsional (*Efficiency*, *Perspicuity*, *Dependability*) dianggap paling penting oleh pengguna.

KESIMPULAN

Evaluasi user experience pada Website Fakultas Teknik menggunakan UEQ dapat mengukur persepsi pengguna dalam enam aspek yang berbeda melalui nilai mean yang dihasilkan. Rata-rata nilai pada Attractiveness adalah 1,47 ; rata-rata nilai pada Perspicuity (1,64); rata-rata nilai pada Stimulation (1,14; rata-rata nilai pada Novelty (0,77); rata-rata nilai pada Efficiency (1,61) dan rata-rata nilai pada Dependability (1,24). Secara keseluruhan, pengguna memiliki persepsi yang positif terhadap user experience pada Website Fakultas Teknik. Hal ini didasari oleh rata rata nilai yang dimiliki oleh aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi berada di atas 0,8. Akan tetapi, pada aspek kebaruan masih memiliki rata-rata nilai kurang dari 0,8. Meskipun begitu, persepsi yang dimiliki pengguna terhadap aspek kebaruan pada Website Fakultas Teknik tidak negatif karena rata-rata nilai pada aspek tersebut masih berada pada kategori netral. Berdasarkan hasil benchmark, Website Fakultas Teknik memiliki kualitas yang di bawah rata-rata jika dibandingkan dengan sistem lainnya. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil benchmark yang menempatkan aspek daya tarik, efisiensi, rinci ketepatan, stimulasi, dan kebaruan di kategori below average. Website Fakultas Teknik memiliki kualitas yang cukup baik pada aspek kejelasan karena berada dalam kategori above average. Dari hasil analisis tersebut, diharapkan kualitas user experience Website Fakultas Teknik pada aspek-aspek yang masih berada dalam kategori below average dapat ditingkatkan. Sehingga perlu adanya perhatian untuk meningkatkan aspek kebaruan karena pengguna masih belum memiliki persepsi yang baik terhadap kebaruan dan inovasi yang diberikan oleh website fakultas teknik. Penelitian ini hanya mengukur user experience berdasarkan aspek-aspek yang telah ada. Maka dari itu, diperlukan penelitian lebih lanjut menggunakan metode lainnya untuk menemukan permasalahan yang lebih teliti dan rinci.

REFERENSI

- Fadzana, M. S., & Diartono, D. A. (2024). Pengaruh User Experience (UX) Design Terhadap Kemudahan Pengguna dalam Menggunakan Aplikasi TIX ID. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 8(3), 597–604. <https://doi.org/10.35870/jtik.v8i3.2080>
- Farisi, A., & Wicaksana, M. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Sistem Pengelola Jurnal Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2016–2026. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i3.3328>
- Febrianto, W. A., Putra, W. H. N., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo). 3(6), 6099–6106.
- Giyai, Y., Inan, D. I., & Baisa, L. Y. (2024). Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Berbasis Seluler Laporkitong Memanfaatkan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ). *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(3), 736–744. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i3.1292>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>

- Karina, K., & Pibriana, D. (2023). Penggunaan Metode User Experience Questionnaire Untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Myindihome Mobile. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 10–19. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no1.pp10-19>
- Khanza Pangestu, K., Lathif, T., Suryanto, M., & Pratama, A. (2023). User Experience Questionnaire (Ueq) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Upn. *442 Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 442–451. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>
- Maharani, A., Intan, B., & Susilo, A. T. (2021). JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas) Analisis User Experience Pada Website Smk Negeri Tugumulyo Berbasis User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Sistem Indormasi Musirawas*, 6(2), 169–177.
- Nindia, N. N. S., & Adi Chandra, A. C. S. (2024). Analisa Ui/Ux Website Smk Negeri 38 Jakarta Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 232–238. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i1.13534>
- Noor, A., & Hadisaputro, E. L. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 672–677. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1881>
- Panulisan, B. S., Akmal, R. F., Suzanti, W., Handayani, Y. S., Rahmatullah, A., Hamdan, H., & Santosa, W. A. S. (2023). Pengendali Robot dengan Mikrokontroler Arduino Berbasis Smartphone Android. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(02), 421–432. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.937>
- Si Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik, I Putu Satwika, I. N. Y. A. (n.d.). *Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- Sigid Safarudin, M. (2018). Analisis Kepuasan Pengguna Marketplace Tokopedia Dengan Metode PIECES di Tokopedia Community Batam. *Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi*, 1(1), 109–114. <https://tools.pingdom.com>
- Soraya Isabella, D. I., Martono, K. T., & Eridani, D. (2020). User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3396>
- Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173–178. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol4no2.pp173-178>
- Wawolumaja, J. F. (2021). Jurnal Pengaruh User Experience (Ux) Design Terhadap Kemudahan Pengguna Dalam Menggunakan Aplikasi Carsworld. *Journal Acta Diurna*, 17(1), 53–71. <https://doi.org/10.20884/1.actadiurna.2021.17.1.3813>
- Widya Nugroho, A. (2023). Analisis User Experience Pada Website Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Mahasiswa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 7(1), 399–407.
- Wulan Setyaningsih, Agus Wahyudi, Ian Harum Prasasti, & Hera Fransiska. (2024). Analisis Aplikasi Gogezit Terhadap Kepuasan Pelanggan Menggunakan User Experience Questionnaire. *Journal of Computer Science and Informatics (JOCSI)*, 1(2), 75–83. <https://doi.org/10.69747/jocsi.v1i2.42>
- Yuwono, R., Wibowo, A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability a dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5666–5673.