



Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Pada Website mahasiswa.pkkb.ac.id Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)

I Putu Yesha Agus Ariwanta^{1,*}, I Made Agus Oka Gunawan², Gede Indrawan¹

¹Program Pascasarjana, Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja
Jl. Udayana No.11, Banjar Tegal, Singaraja, Kabupaten Buleleng, Bali, Indonesia

²Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tabanan, Tabanan
Jl. Wagimin No.8, Kediri, Kec. Kediri, Kabupaten Tabanan, Bali, Indonesia

Email: ^{1,*}yesha@student.undiksha.ac.id, ²agusokagunawan@gmail.com, ³gindrawan@undiksha.ac.id

Email Penulis Korespondensi: yesha@student.undiksha.ac.id

Submitted: 26/10/2023; Accepted: 08/12/2023; Published: 07/01/2024

Abstrak–Sistem Informasi website pada mahasiswa.pkkb.ac.id adalah platform penting bagi mahasiswa untuk mengakses informasi akademik, jadwal kuliah, dan sumber daya pendidikan lainnya. Evaluasi pengalaman pengguna atau User Experience (UX) pada sebuah sistem informasi website ini adalah langkah penting dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan online. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengukur UX pada situs informasi website mahasiswa.pkkb.ac.id. Penelitian ini dilaksanakan di Politeknik Kesehatan Kartini Bali dengan 63 responden mahasiswa yang berstatus masih aktif secara akademik. Hasil penilaian evaluasi user experience menggunakan metode UEQ diperoleh untuk setiap aspek yang dinilai menggunakan metode UEQ adalah nilai daya tarik 1.513, nilai kejelasan 1.341, nilai efisiensi 1.488, nilai ketepatan 1.409, nilai stimulasi 1.552 dan nilai kebaruan 1.115. Hal ini dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek user experience memperoleh nilai positif. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan metode yang efektif dalam mengkaji dan mengukur User Experience (UX) sistem informasi website mahasiswa.pkkb.ac.id, dan rekomendasi perbaikan yang dihasilkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan masa depan dalam meningkatkan layanan pendidikan online.

Kata Kunci: Sistem Informasi; Website; User Experience Questionnaire; User Experience; Evaluasi Pengalaman Pengguna

Abstract–The information system website on mahasiswa.pkkb.ac.id is a crucial platform for students to access academic information, class schedules, and other educational resources. Evaluating the User Experience (UX) of such a website's information system is a critical step in enhancing the quality of online educational services. In this research, the researcher utilized the User Experience Questionnaire (UEQ) method to measure the UX on the mahasiswa.pkkb.ac.id student information website. The research was conducted at Kartini Bali Health Polytechnic with 63 student respondents who are currently active academically. The results of evaluating user experience using the UEQ method for each aspect are evaluated as follows: 4,444 attractiveness points are rated 1,513, clarity is rated 1,341, effectiveness is rated 1,488, reliability is rated 1,488 was rated 1,409, stimulation was rated 1,552 and novelty was rated 1,115. This shows that all aspects of the value user experience received positive ratings. The outcomes of this study demonstrate that the User Experience Questionnaire (UEQ) is an effective method for assessing and measuring the User Experience (UX) of the mahasiswa.pkkb.ac.id student information website, and the resulting improvement recommendations can serve as the foundation for future developments in enhancing online educational services.

Keywords: Information System; Website; User Experience Questionnaire; User Experience; User Experience Evaluation

1. PENDAHULUAN

Penggunaan sistem informasi di institusi pendidikan telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Fokus utama penggunaan sebuah sistem informasi pada lembaga atau institusi pendidikan ialah untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas dalam proses menempuh studi dan mengefisiensikan penyusunan tugas sehingga lebih akurat, terarah, dan juga efektif dalam hal waktu dan sumber daya keuangan.[1]. Sistem informasi akademik mahasiswa memiliki beragam fitur atau menu yang berperan penting dalam mendukung kelancaran studi mahasiswa selama mereka menempuh pendidikan di sebuah Perguruan Tinggi (PT)[2]. Perguruan Tinggi memperbaharui secara berkala sistem informasi akademik mahasiswa ini dengan tujuan meningkatkan pelayanan akademik kepada mahasiswa. Beberapa fitur atau menu yang disediakan oleh sistem informasi akademik mahasiswa mencakup layanan pendaftaran mahasiswa, pengecekan status pembayaran mahasiswa, akses ke catatan hasil nilai akademik mahasiswa, dan penyediaan informasi tentang tugas akhir mahasiswa[3].

Politeknik Kesehatan Kartini Bali merupakan institusi pendidikan tinggi swasta di daerah bali yang berfokus meningkatkan ilmu pendidikan kesehatan, saat ini telah menggunakan dan terus mengembangkan sistem informasi akademik untuk mahasiswa yang bisa diakses melalui laman website www.mahasiswa.pkkb.ac.id. Pengembangan sistem informasi akademik untuk mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id telah menjadi prioritas penting Politeknik Kesehatan Kartini Bali dalam menjaga kualitas layanan pendidikan di era digital. Mahasiswa mengandalkan platform ini untuk mengakses informasi akademik, jadwal kuliah, dan sumber daya pendidikan lainnya. Oleh karena itu, memastikan kualitas pengalaman pengguna User Experience (UX) pada sistem ini menjadi sangat penting dan krusial sehingga digunakan lah metode User Experience Questionnaire (UEQ) untuk melaksanakan evaluasi pada nilai User Experience (UX)[4] sebuah sistem informasi akademik untuk



mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id. Di Politeknik Kesehatan Kartini Bali, tahap ini menjadi sangat tepat karena sebelumnya belum dilaksanakan evaluasi pada aspek Pengalam Pengguna (UX) terhadap sistem informasi dibidang akademik untuk mahasiswa pada sebuah website www.mahasiswa.pkkb.ac.id yang digunakan.

Pengalaman Pengguna (UX) telah menjadi aspek yang sangat penting dan krusial dalam mengeksplorasi dan memenuhi kebutuhan dalam pengembangan produk yang berpusat pada pengguna (manusia). Oleh karena itu, UX harus menjadi pertimbangan utama sejak tahap awal pengembangan produk[5][6]. Dalam merancang antarmuka sistem informasi, pengalaman pengguna dapat digunakan sebagai panduan. Salah satu ciri-ciri kegagalan suatu aplikasi atau produk adalah ketidaknyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi atau produk tersebut. Untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi atau produk, kita dapat melakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna (user experience)[7][8]. Evaluasi Pengalaman Pengguna (User Experience atau UX) adalah langkah yang krusial untuk memahami sejauh mana produk atau layanan memenuhi ekspektasi pengguna dan mengidentifikasi area dimana perbaikan dapat dilakukan. Dalam konteks ini, kita menggunakan Metode Kuesioner Pengalaman Pengguna (User Experience Questionnaire atau UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna saat menggunakan suatu aplikasi atau sistem. Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ) adalah alat standar yang digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi bagaimana pengguna merasakan dan menilai suatu produk atau layanan. Kuesioner ini terdiri dari 26 pertanyaan yang harus dijawab oleh responden, yang mencakup 6 skala pengukuran, yakni Nilai Daya Tarik (Attractiveness), Nilai Kejelasan (Perspicuity), Nilai Efisiensi (Efficiency), Nilai Ketepatan (Dependability), Nilai Stimulasi (Stimulation), dan Nilai Kebaruan (Novelty).[9][10].

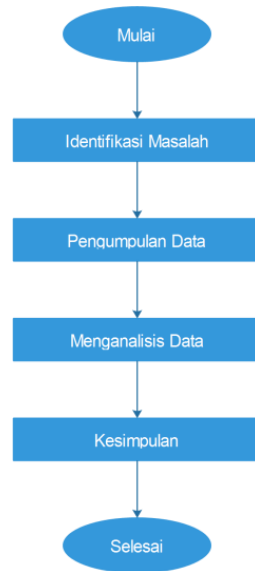
Berdasarkan penelitian[11] berhasil melakukan penilaian User Experience (UX) dari Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) dalam berbagai nilai aspek atau sebuah indikator dengan menggunakan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UX) metode User Experience Questionnaire (UEQ). Data hasil penelitian secara statistik deskriptif dari 100 responden yang digunakan untuk mengevaluasi masing-masing aspek atau indikator UX dengan UEQ. Pada jurnal[12] menggunakan 44 responden mahasiswa dengan hasil yang didapat pada situs Sistem Akademik Universitas Singaperbangsa Karawang, memiliki nilai normal dimana skala tersebut memiliki nilai – 0,05 sampai 0,51. Tidak cenderung ke positif karena tidak ada nilai skala yang melebihi 0,8 dan juga tidak cenderung ke negatif karena tidak ada skala yang memiliki nilai lebih dari –0,8. Pada penelitian[13] Melibatkan 459 mahasiswa aktif dari Universitas Teknologi Yogyakarta yang telah menggunakan SIA UTY selama minimal satu tahun. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa dalam hal aspek daya tarik (attractiveness) mendapatkan skor 1,284, kejelasan (perspicuity) meraih skor 1,593, efisiensi (efficiency) mencapai skor 1,099, ketepatan (dependability) memperoleh skor 1,075, stimulasi (stimulation) memiliki skor 1,004, dan kebaruan (novelty) mendapatkan skor 0,420. Berdasarkan dari referensi penelitian sebelumnya yang sejenis pada penelitian ini maka pada peneliti ini menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) untuk melakukan evaluasi User Experience (UX) mahasiswa terhadap sistem. Penerapan metode UEQ pada sistem sistem informasi akademik untuk mahasiswa di Politeknik Kesehatan Kartini Bali mempunyai fungsi yang sangat penting dalam menguji dan memastikan kualitas pengalaman pengguna User Experience (UX) pada sistem ini.

Tujuan dari melakukan penelitian ini adalah untuk dapat mengembangkan sistem informasi akademik untuk mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id, dibutuhkan sebuah evaluasi terkait kinerja, fitur, layanan, tampilan pengguna, dan sebagainya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keseluruhan sistem informasi akademik untuk mahasiswa di situs web www.mahasiswa.pkkb.ac.id, dengan penekanan pada pengalaman pengguna (user experience) sebagai faktor utama dalam proses evaluasi. Penelitian ini mengevaluasi sistem informasi akademik untuk mahasiswa di situs web www.mahasiswa.pkkb.ac.id menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dalam versi Bahasa Indonesia. Pemilihan versi Bahasa Indonesia bertujuan agar respons yang diperoleh dapat lebih mencerminkan impresi subjektif dari responden yang terlibat. Kuesioner ini didistribusikan kepada mahasiswa aktif di Politeknik Kesehatan Kartini Bali, sehingga kami dapat mengumpulkan data tentang pengalaman pengguna saat menggunakan sistem informasi akademik untuk mahasiswa di situs web www.mahasiswa.pkkb.ac.id.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Pada Penelitian

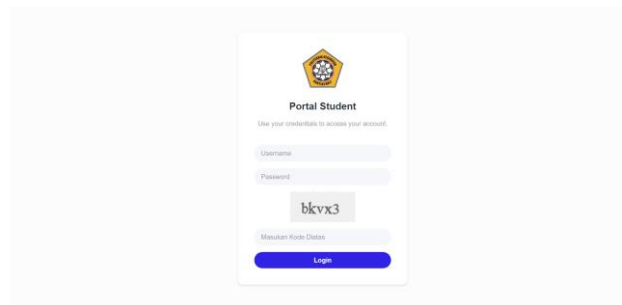
Pada penelitian ini akan menganalisis sistem informasi akademik mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id menggunakan metode penilaian User Experience Questionnaire (UEQ). Kajian diawali dengan mengidentifikasi permasalahan terkait evaluasi pengalaman pengguna pengguna/siswa sebagai sebuah kajian. objek. Kemudian dilakukan penelitian bibliografi terhadap sumber bacaan yang relevan untuk memperoleh landasan teori yang mendasari penelitian yang dilakukan, serta mencari sumber bacaan yang berkaitan dengan metode dan ilmu penelitian yang akan dibahas. Penelitian ini dilaksanakan melalui alur atau tahapan dalam melakukan penelitian ini yang ditunjukkan pada Gambar 1 berikut ini:



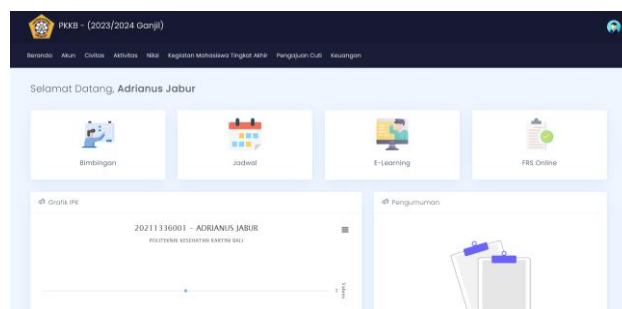
Gambar 1. Tahapan Penelitian Evaluasi User Experience

Berikut penjelasan pada Gambar 1:

- a. Pada tahap awal penelitian, Dalam melakukan penilaian atau pengamatan untuk sebuah sistem informasi berbasis situs web, seorang peneliti perlu melakukan identifikasi terlebih dahulu dengan mengakses sistem informasi tersebut. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengevaluasi, menggunakan, dan memahami bagaimana semua fitur dan layanan dalam sistem informasi tersebut beroperasi[9]. Sistem informasi yang akan dievaluasi pengalaman pengguna dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) adalah Sistem Informasi Akademik Mahasiswa yang terdapat pada situs web www.mahasiswa.pkkb.ac.id milik Politeknik Kesehatan Kartini Bali. Sistem Informasi Akademik (SIA) Mahasiswa ini dapat diakses secara online, dan hasilnya setelah login dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini yang menunjukkan tampilan login SIA mahasiswa. Selain itu, pada Gambar 3 di bawah ini, terdapat tampilan beranda SIA mahasiswa yang berisikan berbagai fitur dan layanan yang memudahkan mahasiswa.



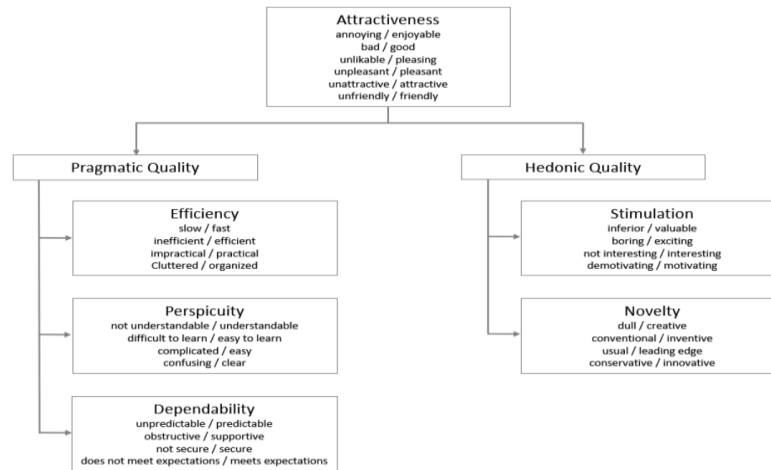
Gambar 2. Halaman Login SIA Mahasiswa



Gambar 3. Halaman Beranda SIA Mahasiswa

- b. Pengumpulan data, pada penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dalam pengumpulan data untuk menyelesaikan permasalahan penelitian yang melibatkan data berupa angka dan analisis statistik[9]. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner, yang merupakan alat untuk mengumpulkan informasi dari para responden. Penggunaan kuesioner dalam metode pengumpulan data kuantitatif memiliki keuntungan karena efisien dalam menggali pandangan, tindakan, dan sikap subjek dalam waktu singkat serta melibatkan partisipasi yang luas[14]. Kuesioner yang digunakan dalam studi ini adalah Kuesioner Pengalaman Pengguna (User Experience

Questionnaire atau UEQ), yang terdiri dari 26 pertanyaan yang harus diisi oleh para responden. Pertanyaan-pertanyaan ini mencakup enam skala evaluasi[15], yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, keandalan, stimulus, dan kebaruan. Rincian skala-skala ini dapat dilihat pada Gambar 4, dengan setiap pertanyaan dirumuskan dalam bahasa Indonesia dan memiliki skala penilaian dari 1 hingga 7, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Kuesioner akan didistribusikan kepada mahasiswa aktif Politeknik Kesehatan Kartini Bali dalam bentuk formulir Google, dan hasil data dari para responden mahasiswa/i Politeknik Kesehatan Kartini Bali akan diunduh dalam format file .csv (Microsoft Excel).



Gambar 4. Struktur Skala Evaluasi dari UEQ

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

Gambar 5. Gambaran Kuesioner UEQ Versi Bahasa Indonesia

- c. Menganalisis data, Setelah responden atau mahasiswa Politeknik Kesehatan Kartini Bali mengisi kuesioner yang telah diberikan, selanjutnya peneliti akan memasukkan dan mengolah data tersebut dengan tools yang tersedia yaitu UEQ Data Analysis Tools Versi 12.
- d. Setelah melewati proses analisis data, kemudian dibuat sebuah rangkuman yang memuat kesimpulan hasil analisa pengalaman pengguna atau User Experience (UX) dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) yang telah dilakukan. Disertakan juga rekomendasi terkait analisis ini, dengan harapan bahwa hal ini akan memberikan manfaat dalam analisis berikutnya untuk mencapai hasil yang lebih memuaskan dan optimal.

2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian untuk melaksanakan evaluasi user experience ini dilakukan di Politeknik Kesehatan Kartini Bali yang berlokasi di Jln. Piranha No. 2, Kelurahan Sesetan, Kota Denpasar, Provinsi Bali.

2.3 Populasi Data Penelitian

Penentuan populasi penelitian merupakan aspek umum dalam melakukan penelitian, yang mencakup suatu Objek/subjek dengan nilai dan karakteristik tertentu Peneliti menentukan jenis karakteristik data untuk penelitian,



kemudian merumuskan sebuah kesimpulan. Populasi data yang menjadi subjek penelitian ini ialah pengguna sistem sistem informasi akademik untuk mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id di Politeknik Kesehatan Kartini Bali[16]. Kriteria itu dipilih karena SIA Mahasiswa dikhususkan untuk mendukung proses pembelajaran yang tepat dan efisien kepada para pemakai yang termasuk pengguna atau user dari SIA Mahasiswa adalah mahasiswa aktif secara akademik di karena merupakan pengguna aktif yang menggunakan atau mengoperasikan sistem tersebut sehingga dijadikan responden dalam penelitian ini. Jumlah mahasiswa aktif Politeknik Kesehatan Kartini Bali tahun akademik 2023/2024 Genap sebanyak 172 mahasiswa aktif.

2.4 Metode Pengambilan Sampel

Pada penelitian ini mengadopsi metode pengambilan sebuah sampel menggunakan teknik probabilitas. Pemilihan teknik pengambilan sampel ini dianggap cocok untuk jenis penelitian yang sedang dilakukan karena teknik probabilitas memberikan sebuah peluang yang setara bagi setiap elemen atau anggota sebuah populasi untuk dipilih sebagai sampel. Penentuan ukuran sampel dari sebuah populasi untuk tingkat kesalahan dari 0%, 1%, 5%, 10% sesuai dengan metode Slovin[17] adalah sebagai berikut.

$$N = \frac{N}{1+Ne^2} \tag{1}$$

Keterangan:

N = Jumlah Sebuah Populasi

E = Batas kesalahan yang ditoleransi dalam pengambilan sampel

N = Jumlah Sebuah Sampel

$$N = \frac{172}{1+(172 \cdot 0.10^2)} = 63$$

Berdasarkan rumus yang ditemukan oleh Slovin di atas, dengan anggota populasi berjumlah 172 yang merupakan kelompok mahasiswa aktif tahun akademik 2023/2024 Genap dari total 5 program studi yang ada digunakan taraf kesalahan 10% sehingga diperoleh sampel sebanyak 63 mahasiswa aktif.

2.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini mengadopsi metode pengumpulan data dengan menggunakan sebuah kuesioner. Kuesioner adalah alat penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari para responden melalui serangkaian pertanyaan yang tersusun secara terstruktur. Umumnya, kuesioner ini berisi pertanyaan yang meminta responden memberikan jawaban berdasarkan pilihan tertentu, seperti dalam skala penilaian dari 1 hingga 7, sesuai dengan User Experience Questionnaire (UEQ).[18]. Kuesioner merupakan alat yang dapat digunakan dalam berbagai domain penelitian, termasuk dalam penelitian evaluasi User Experience. Dalam konteks mengevaluasi aspek pengalaman pengguna dari sistem informasi di lingkungan akademik perguruan tinggi melalui situs web www.mahasiswa.pkkb.ac.id menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ), metode kuesioner dapat digunakan untuk menggali data terkait evaluasi pengalaman pengguna terhadap tampilan dan fitur yang disediakan oleh sistem tersebut.

2.6 Metode Analisa Data

Dalam penelitian ini, digunakan analisis statistik deskriptif, yang merupakan pendekatan statistik yang bertujuan untuk memberikan gambaran dan ringkasan data dalam bentuk angka atau nilai numerik. Metode analisis statistik deskriptif ini bertujuan utama untuk menyajikan data karakteristik yang diamati secara rinci dan padat[19]. Pada penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk merumuskan informasi mengenai bagaimana para responden menilai pengalaman pengguna yang terkait dengan pemanfaatan sistem informasi di situs web www.mahasiswa.pkkb.ac.id dengan memanfaatkan metode Kuesioner Pengalaman Pengguna atau User Experience Questionnaire (UEQ).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah didapat dan dilaksanakan, peneliti telah mengumpulkan cukup data yang akan dilakukan analisis. Sebanyak 63 responden telah merespons pertanyaan dalam kuesioner sebagai bagian dari analisis dalam studi ini. Data yang telah terkumpul kemudian diolah untuk mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna terhadap sistem informasi di situs web www.mahasiswa.pkkb.ac.id yang digunakan di Politeknik Kesehatan Kartini Bali. Proses analisis ini melibatkan pemanfaatan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dengan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Variabel atau nilai yang akan dianalisis dalam penelitian ini terdiri dari Nilai Attractiveness atau daya tarik, Nilai Perspicuity atau kejelasan, Nilai Efficiency atau efisiensi, Nilai Dependability atau ketepatan, Nilai Stimulation atau stimulasi dan Nilai Novelty atau kebaruan berdasarkan hasil

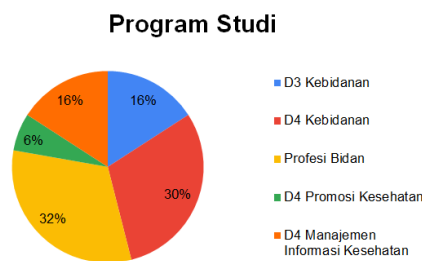
umpan balik yang diberikan oleh responden melalui kuesioner[20]. Peneliti menggunakan UEQ Data Analysis Tools Versi 12 untuk melakukan evaluasi User Experience dalam penelitian ini.

3.2 Analisis Demografis

Berdasarkan penyebaran kuesioner yang di lakukan di lingkungan kampus Politeknik Kesehatan Kartini Bali dalam penelitian ini, kami berhasil menghimpun respond yang memadai untuk data penelitian. Data yang kami peroleh dari partisipan dapat dikelompokkan berdasarkan program studi, usia pengguna, dan lama penggunaan[16]. Berikut adalah hasil analisis data demografi:

3.2.1 Program Studi

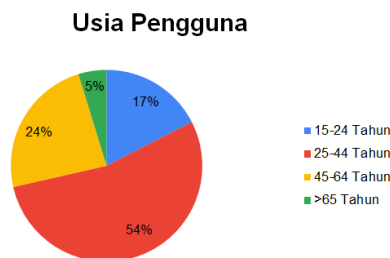
Berdasarkan gambar diagram yang ditampilkan pada gambar 6 maka dapat disimpulkan bahwa dari 63 sampel responden, mayoritas atau partisipan terbanyak dari responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari program studi profesi bidan sebanyak 20 orang atau 32%, program studi D4 kebidanan sebanyak 19 orang atau 30%, program studi D3 Kebidanan dan D4 Kebidanan masing masing jumlah data sama sebanyak 10 orang atau 16%, dan terakhir dari program studi D4 promosi kesehatan sebanyak 4 orang atau 6%.



Gambar 6. Diagram Program Studi

3.2.2 Usia Pengguna

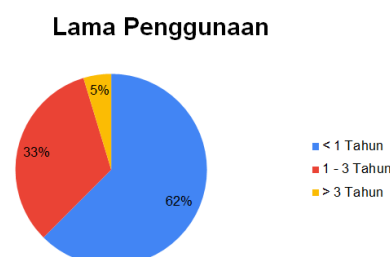
Berdasarkan gambar diagram yang ditampilkan pada gambar 7 maka dapat disimpulkan bahwa dari 63 sampel responden, mayoritas atau partisipan terbanyak dari responden dalam penelitian ini berusia 25-44 Tahun sebanyak 34 orang atau 54%, berusia 45-64 Tahun sebanyak 15 orang atau 24%, berusia 15-24 Tahun sebanyak 11 orang atau 17% dan >65 Tahun sebanyak 3 orang atau 5%.



Gambar 7. Usia Pengguna

3.2.3 Lama Penggunaan

Berdasarkan gambar diagram yang ditampilkan pada gambar 8 maka dapat disimpulkan bahwa dari 63 sampel responden, mayoritas atau partisipan terbanyak dari responden dalam penelitian ini sudah mengenal atau menggunakan sistem kurang dari 1 tahun sebanyak 40 orang atau 62%, penggunaan 1-3 tahun sebanyak 21 orang atau 33% dan penggunaan diatas 3 tahun sebanyak 3 orang atau 5%.



Gambar 8. Lama Penggunaan

3.3 Interpretasi dan Diskusi Hasil Analisis Demografis

Berdasarkan hasil analisis demografis responden yang telah dilakukan, selanjutnya peneliti akan melakukan interpretasi dan mendiskusikan hasil analisis demografis berdasarkan data yang telah di dapat.

- a. Program Studi, Berdasarkan diagram program studi yang ditunjukkan oleh gambar 6, mayoritas responden berasal dari program studi Profesi Bidan. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa para responden berjenis kelamin perempuan yang lebih banyak menggunakan sistem informasi akademik untuk mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id.
- b. Usia Pengguna, Berdasarkan diagram usia pengguna yang ditunjukkan oleh gambar 7, mayoritas responden berusia 25-44 Tahun. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa pengguna sistem informasi akademik untuk mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id didominasi oleh responden yang melanjutkan pendidikan bidan di Politeknik Kesehatan Kartini Bali.
- c. Lama Penggunaan, Berdasarkan diagram lama penggunaan yang ditunjukkan oleh gambar 8, mayoritas responden merupakan pengguna baru di bawah 1 tahun yang mengindikasikan bahwa responden baru menggunakan sistem informasi akademik untuk mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id.

3.4 Analisis Hasil User Experience Questionnaire (UEQ)

Setelah mengumpulkan data melalui kuesioner tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data, berdasarkan hasil penilaian yang sudah didapatkan maka akan dilakukan analisis dengan menggunakan User Experience Questionnaire atau UEQ untuk mencari nilai pengalaman pengguna saat mengakses sistem informasi akademik untuk mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id di Politeknik Kesehatan kartini Bali[21]. Pada UEQ hasil penilaian akan ditransformasikan[22] dengan skala dari -3 hingga +3 yang terlihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Transformasi Data

		Items																										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	-3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	0	-1	-1	3	3	2	3	-1	1	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	-2	2	2	2	2	-1	0	-1	-2	2	2
3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	-2
3	3	3	2	3	3	3	0	3	0	3	0	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	0	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
1	1	3	-1	2	1	3	1	-1	1	2	3	1	3	1	1	2	3	2	1	2	3	2	1	-1	2	0	0	2
1	2	-1	-1	-1	2	2	2	-2	-1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	0	2
1	1	-1	-1	-1	1	1	1	-1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	-1	-1	-1	1	-1	1	-1	-1	-1	-1	1
-2	-2	1	3	3	-1	-2	-2	2	3	-2	3	-2	3	-1	-3	-2	2	2	2	2	2	2	3	-1	1	2	2	-2
-2	-2	-1	1	-3	-3	-1	-1	1	0	0	0	0	-2	-1	0	-1	-1	0	0	1	-1	2	-2	-2	-2	0	0	
2	2	2	1	3	1	2	0	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1
2	2	-2	-2	-2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	-2	2	3	3	3	2	3	1	2	3	1	2	3	-2	1	2	1	3	3	1	3	3	2	3	3	1	1
2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	3	0	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	2
-1	0	1	1	-1	1	0	-1	1	1	1	-1	1	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	-1	1	1	-1	
Dst..	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2

Pada tabel 1 dapat dilihat tabel hasil transformasi dari hasil penilaian di kuesioner responden. Angka pada tabel tersebut menetapkan skala -3 hingga +3 yang dimana skala tersebut berdasarkan penilaian 1 hingga 7 pada kuesioner. Untuk memperjelas hasil transformasi tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Transformasi

Nilai	Transformasi
1	-3
2	-2
3	-1
4	0
5	1
6	2
7	3

Tabel diatas menunjukkan hasil transformasi dari nilai skala likert 7, dimana apabila hasil yang didapatkan – 3 maka responden sepenuhnya setuju dengan istilah negatif, begitupun apabila hasil yang didapat + 3 maka responden sepenuhnya setuju dengan istilah positif.

3.5 Hasil Analisis

Setelah Pada tahapan ini adalah penjabaran dari hasil analisis yang telah dilakukan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Dari keseluruhan penilaian responden setelah dilakukan proses analisis maka hasilnya akan disatukan dan mendapatkan rata – rata dari penilaian tersebut, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	↑ 1.3	2.6	1.6	63	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	↑ 1.4	2.5	1.6	63	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	↑ 1.0	3.1	1.8	63	kreatif	monoton	Kebaruan
4	↑ 1.4	2.8	1.7	63	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	↑ 1.5	3.4	1.9	63	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	↑ 1.5	2.0	1.4	63	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	↑ 1.7	1.7	1.3	63	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	↑ 1.2	2.1	1.5	63	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	↑ 1.4	2.1	1.5	63	cepat	lambat	Efisiensi
10	→ 0.8	2.7	1.6	63	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	↑ 1.5	1.8	1.4	63	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	↑ 1.7	2.1	1.5	63	baik	buruk	Daya tarik
13	↑ 1.2	2.1	1.4	63	rumit	sederhana	Kejelasan
14	↑ 1.4	2.1	1.4	63	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	↑ 1.3	2.5	1.6	63	lazim	terdepan	Kebaruan
16	↑ 1.4	1.9	1.4	63	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	↑ 1.4	2.6	1.6	63	aman	tidak aman	Ketepatan
18	↑ 1.6	2.3	1.5	63	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	↑ 1.5	1.7	1.3	63	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	↑ 1.4	1.8	1.4	63	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	↑ 1.4	2.2	1.5	63	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	↑ 1.6	1.7	1.3	63	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	↑ 1.6	2.2	1.5	63	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	↑ 1.5	2.1	1.4	63	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	↑ 1.6	1.6	1.3	63	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	↑ 1.3	2.2	1.5	63	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 9. Hasil rataaan, varian dan simpangan baku

Pada gambar 9 menunjukkan hasil penilaian dari seluruh pertanyaan (26 pertanyaan) yang telah ditransformasikan dan didapatkan mean atau rataannya. Berdasarkan pada gambar tabel tersebut dapat dilihat pada kolom mean, nilai tertinggi yang didapat adalah nilai dari pertanyaan yang tergolong pada skala daya tarik dengan nilai 1,7 dimana nilai tersebut sudah termasuk kedalam kategori positif. Sedangkan, hasil terendah terdapat dari pertanyaan yang tergolong pada skala kebaruan dengan nilai 0,8 dimana nilai tersebut sudah termasuk kedalam kategori negatif. Kemudian, didapat nilai rata-rata sebuah impresi dan varian skala seperti pada gambar 10 dibawah ini.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 1.513	1.26
Kejelasan	↑ 1.341	1.32
Efisiensi	↑ 1.488	1.31
Ketepatan	↑ 1.409	1.32
Stimulasi	↑ 1.552	1.52
Kebaruan	↑ 1.115	1.22

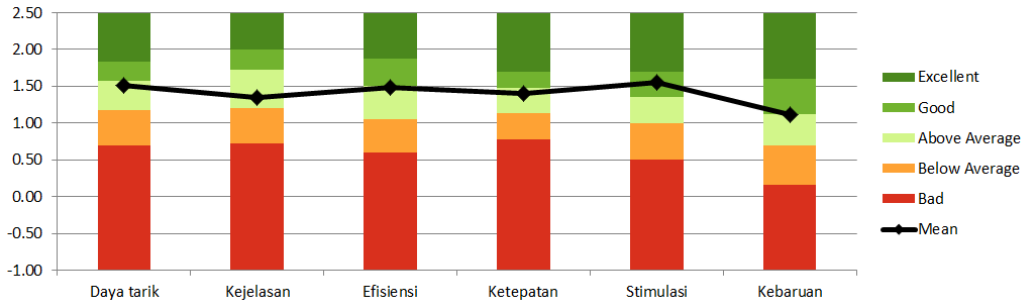
Gambar 10. Rata-rata Impresi dan Varian

Hasil rata-rata menunjukkan bahwa 6 skala menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ), dimana mencakup Nilai-nilai Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan semuanya menunjukkan hasil di atas 0,8. Namun, rata-rata skala Kebaruan masih lebih rendah dibandingkan dengan skala lainnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perlu ditingkatkan pengalaman pengguna dalam aspek Kebaruan agar rata-rata nilai dapat setara dengan skala yang lain. Hasil rata-rata ini kemudian digunakan untuk menganalisis data benchmark, yakni perbandingan sistem informasi akademik untuk mahasiswa di website www.mahasiswa.pkkb.ac.id. Gambar 11 memperlihatkan hasil analisis data benchmark.

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1.51	Above average	25% of results better, 50% of results worse
Kejelasan	1.34	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1.49	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Ketepatan	1.41	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Stimulasi	1.55	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	1.12	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

Gambar 11. Rata-rata Impresi dan Varian

Hasil analisis data benchmark, jika diilustrasikan dalam bentuk grafik seperti yang terlihat pada Gambar 12, mengindikasikan sejauh mana kualitas atau nilai aspek User Experience (UX) dari produk yang dievaluasi. Berdasarkan evaluasi dari set data benchmark, didapati bahwa aspek Novelty (Kebaruhan) memperoleh nilai terendah, yakni 1,12 (berada di bawah rata-rata). Aspek Novelty ini mencerminkan sejauh mana desain produk bersifat kreatif dan sejauh mana produk tersebut mampu menarik minat pengguna.

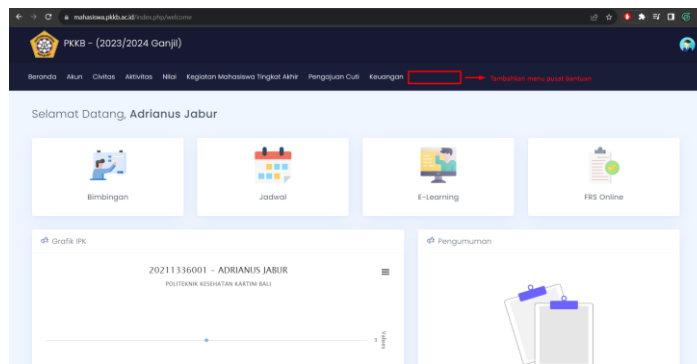


Gambar 12. Grafik Benchmark

Berdasarkan kesimpulan perbandingan dengan skala benchmark, hasil pada aspek nilai daya tarik (attractiveness), nilai kejelasan (perspicuity), nilai efisiensi (efficiency), nilai ketepatan (dependability), dan nilai kebaruan (novelty) hasilnya berada di atas rata-rata (above average). Sebaliknya untuk stimulasi hasilnya adalah baik (good). Hasil yang didapat tersebut menunjukkan bahwa sistem informasi akademik untuk mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id ini menurut evaluasi yang sudah dilakukan memiliki nilai yang sudah baik, namun masih perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan aspek atau nilai daya tarik dengan menyediakan fungsi atau fitur yang membantu mahasiswa menggunakan sistem informasi akademik untuk mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar atau acuan untuk mengembangkan sistem informasi akademik mahasiswa yang baru.

3.6 Rekomendasi Perbaikan

Dari hasil penilaian setelah menganalisis data menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ), maka peneliti dari penelitian ini memberikan saran desain yang sesuai dengan parameter yang telah ditetapkan untuk meningkatkan sistem informasi akademik[23] untuk mahasiswa pada website www.mahasiswa.pkkb.ac.id dapat dilihat pada gambar 13 yaitu menambah menu Pusat Bantuan agar setiap mahasiswa yang menggunakan sistem dapat lebih mudah memahami sistem yang digunakan.



Gambar 13. Rekomendasi Sistem

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini berhasil mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) sistem informasi akademik bagi mahasiswa di situs website www.mahasiswa.pkkb.ac.id pada setiap aspek atau indikator menggunakan Kuesioner Pengalaman Pengguna (User Experience Questionnaire/UEQ). Berdasarkan data statistik deskriptif untuk 63 responden yang digunakan dalam penelitian ini dalam mengukur setiap aspek atau indikator pengalaman pengguna menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) pada sistem informasi akademik untuk mahasiswa di situs web www.mahasiswa.pkkb.ac.id, hasil evaluasinya positif pada semua aspek atau indikator yang digunakan, yaitu daya tarik rata-rata 1.51, kejelasan rata-rata 1.34, efisiensi rata-rata 1.49, ketepatan rata-rata 1.41, stimulasi rata-rata 1.55, dan kebaruan rata-rata 1.12. Berdasarkan hasil benchmark Skala User Experience Questionnaire (UEQ) untuk sistem informasi akademik bagi mahasiswa di situs web www.mahasiswa.pkkb.ac.id, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi akademik tersebut menerima penilaian di atas rata-rata dalam indikator atau aspek daya



tarik (attractiveness), kejelasan (perspicuity), efisiensi (efficiency), ketepatan (dependability), dan kebaruan (novelty). Sementara itu, penilaian untuk stimulasi juga dikategorikan sebagai baik. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna (UX) dalam sistem informasi akademik bagi mahasiswa di situs web www.mahasiswa.pkkb.ac.id sesuai dengan batasan yang telah ditetapkan berdasarkan hasil evaluasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan petunjuk-Nya saya dapat menyelesaikan jurnal penelitian ini. Saya juga ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing saya, yaitu Bapak I Made Agus Oka Gunawan dan Bapak Gede Indrawan, atas bimbingan dan petunjuk yang sangat berharga sehingga penelitian ini dapat berhasil saya laksanakan. Saya juga tidak lupa untuk mengucapkan banyak terima kasih kepada Politeknik Kesehatan Kartini Bali atas segala dukungan, informasi, serta masukan yang telah diberikan dalam diskusi terkait pengembangan sistem informasi akademik. Dan tentu saja, kepada pasangan dan keluarga saya, saya sangat berterima kasih banyak atas dukungan moril dan materil yang telah mereka berikan.

REFERENCES

- [1] S. R. Henim and R. P. Sari, "User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- [2] I. N. Y. A. Si Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik, I Putu Satwika, "Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 95–106, 2019, doi: 10.35889/jutisi.v8i3.382.
- [3] A. A. G. K. E. Putra, H. M. Az-zahra, and D. Pramono, "Evaluasi dan Perbaikan User Experience pada Situs Web Sistem Informasi Mahasiswa Online (SIMON) Universitas Warmadewa menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Human Centered Design (HCD)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 8, pp. 3828–3837, 2022.
- [4] E. Apriliyanto and A. A. R. Nugroho, "Analysis Usability of User Experience of the Srawung With the User Experience Questionnaire (Ueq) Method," *Julia J. Ilmu Komput. An Nuur*, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, 2023.
- [5] F. Heri Surya Ramadhani, "Analisa Website Sistem Akademik Institut Bisnis Dan Teknologi Menggunakan Metode Ueq (User Experience Questionnaire)," *J. Satya Inform.*, vol. 8, no. 01, pp. 95–103, 2023, doi: 10.59134/jsk.v8i01.243.
- [6] Firdaus, D. Mulyanti, and B. S. Wiraputra, "Evaluasi Penggunaan Modul Interaktif Berdasarkan Penerimaan Dan Peningkatan Pengetahuan Pengguna," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 1163–1170, 2023, doi: 10.31004/innovative.v3i2.415.
- [7] W. Ariannor and S. Abidah, "Evaluasi User Experience Sistem E-Learning Menerapkan User Experience Questionnaire," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 2, p. 383, 2022, doi: 10.35889/jutisi.v11i2.902.
- [8] A. Maharani, B. Intan, and A. T. Susilo, "Analisis User Experience Pada Website Smk Negeri Tugumulyo Berbasis User Experience Questionnaire (Ueq)," *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 6, no. 2, pp. 169–177, 2021, doi: 10.32767/jusim.v6i2.1479.
- [9] E. Ratmoko and M. Pakereng, "Analisis User Experience Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Siasat Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Tek. Inf. dan Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 11–18, 2022, doi: 10.37600/tekinkom.v5i1.498.
- [10] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 217–226, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [11] R. Herdjuno and P. Kusumo, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Pros. Autom.*, vol. 4, no. 1, 2023.
- [12] A. A. Lasawali, A. Susilo, Y. Irawan, R. Mayasari, and B. Nugraha, "User Experience Analysis with User Experience Questionnaire (UEQ) in Academic Information Systems," *Systematics*, vol. 4, no. 3, pp. 482–492, 2022.
- [13] M. A. Romli, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi," *Explore*, vol. 12, no. 1, pp. 50–56, 2021.
- [14] N. A. Gumilang, "Kuesioner Adalah: Pengertian, Jenis-Jenis, dan Karakteristik." <https://www.gramedia.com/literasi/kuesioner/> (accessed Oct. 26, 2023).
- [15] E. Susilo, "Cara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Uji UX," <https://www.edisusilo.com/>, 2019. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/> (accessed Oct. 22, 2023).
- [16] I. P. Y. Agus Ariwanta, I. G. T. Eka Saputra, N. P. E. Apriyanthi, I. M. A. O. Gunawan, and G. Indrawan, "Analisis Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode EUCS Pada Sistem Computer Based Test di Institusi Pendidikan," *J. Comput. Syst. Informatics*, vol. 4, no. 4, pp. 942–951, 2023, doi: 10.47065/josyc.v4i4.3752.
- [17] Dodi Sukma R.A., R. Hardianto, and Heleni Filtri, "Analisa Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Pada Era Pandemi COVID-19," *Zo. J. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 130–142, 2021, doi: 10.31849/zn.v3i2.8353.
- [18] Y. Wijayanti, S. Suyoto, and A. T. Hidayat, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Janitra Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 10–17, 2023, doi: 10.25008/janitra.v3i1.169.
- [19] N. T. Irawan and I. J. Saputra, "Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Akademik Universitas Cokroaminoto Palopo," vol. 1, no. 1, pp. 90–99, 2022.
- [20] Y. Sari, M. Arafah, and Novitasari, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Dosen Menggunakan User Experience Questionnaire dan Heuristic Walkthrough," *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 5, no. 2, pp. 247–253, 2021, doi: 10.29207/resti.v5i2.3022.



- [21] M. Schrepp, “User Experience Questionnaire Handbook v10(03.05.2023),” pp. 1–16, 2023, [Online]. Available: www.ueq-online.org
- [22] M. Ariansidi, I. M. Candiasa, and I. M. G. Sunarya, “Analisis Usability Pada Sistem Informasi LAPORBUP Menggunakan Performance Measurement , Retrospective Think Aloud dan User Experience Questionnaire,” vol. 3, no. 6, pp. 754–764, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.807.
- [23] R. Basatha, A. Kristianto, T. Rahmawati, B. Adiwena, N. T. Hariyanti, and A. Wirapraja, “UI / UX Design : Panduan , Teori dan Aplikasi,” pp. 1–178, 2022.