

User Experience Analysis with User Experience Questionnaire (UEQ) in Academic Information Systems

¹Abdurahman Azis Lasawali, ²Agung Susilo Yuda Irawan, ³Rini Mayasari, ⁴Bagja Nugraha
Program Studi Informatika, Universitas Singaperbangsa Karawang
Email: abdurahman.azis17030@student.unsika.ac.id

Abstract

Technological growth in Indonesia is growing rapidly along with the times. The internet is one example of technological developments that can connect one user to another. One of the services that internet users often visit is a website. The website is one of the important means of disseminating and exchanging information. One of the things that must be considered in website development is the user experience. Therefore, in this study, we will discuss how to analyze the user experience or user experience of a website. The research method used in this study is the questionnaire method to obtain data and the User Experience Questionnaire (UEQ) method to analyze the data that has been collected. The case study in this research is the Academic System (SIKAD) website of Universitas Singaperbangsa Karawang, assisted by tools, such as Microsoft Excel and UEQ to analyze the experience of users who use the website. Thus, it is hoped that the results of the analysis in this study can be used as evaluation material for future website development.

Keywords: Analysis, UEQ, User Experience, User Experience Questionnaire.

1. INTRODUCTION

User Experience atau pengalaman pengguna sendiri adalah tingkat kepuasan atau juga pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk digital. Pengalaman ini dilihat dari bagaimana pengguna dengan mudahnya mendapatkan suatu hal yang dia inginkan saat menggunakan produk digital tersebut. Menurut Rizki (2019) menyatakan bahwa *user experience* atau pengalaman pengguna merupakan suatu desain yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan dari pengguna *website* dengan melalui kesenangan dan juga kegunaan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna internet dan produk digital.

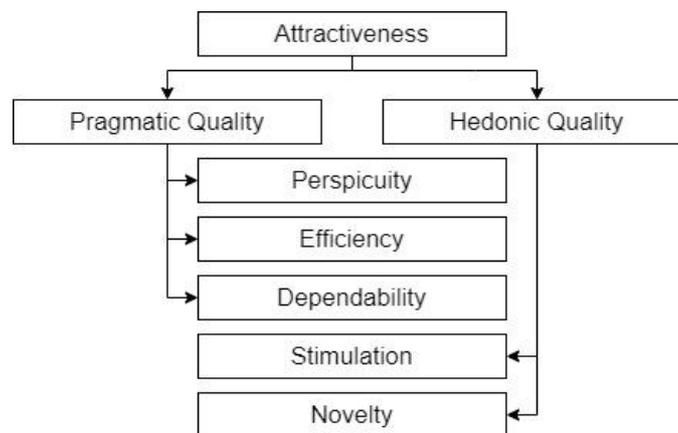
Universitas Singaperbangsa Karawang (UNSIKA) adalah salah satu lembaga pendidikan yang memanfaatkan *website* Sistem Informasi Akademik (SIKAD). Siakad berperan sangat penting untuk mendapatkan informasi mengenai mata kuliah, administrasi, dan nilai mahasiswa. Namun dikarenakan banyaknya jumlah mahasiswa yang mengakses *web* tersebut maka muncul berbagai keluhan negatif dari penggunanya, seperti lambatnya akses *website*, terbatasnya pengguna yang dapat *login*, hingga *user interface* yang kurang ramah pengguna.

Berdasarkan masalah diatas, Pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengalaman pengguna atas sistem informasi akademik dengan pendekatan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ merupakan suatu alat atau kuesioner untuk mengukur secara efisien tingkat pengalaman pengguna atau *user experience* (UX). Penelitian ini dilakukan di Universitas

Singaperbangsa Karawang, dengan melakukan analisis terhadap Sistem Informasi Akademik (SIKAD) untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana pengalaman pengguna yang menggunakannya.

2. METHODS

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan suatu alat ukur yang berfungsi untuk mengevaluasi pengalaman pengguna., Mengukur pengalaman pengguna secara efisien dengan cara yang sederhana.



Gambar 1. Skala UEQ.

1. *Attractiveness* (Daya Tarik)

Dimana untuk menilai apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk tersebut.

2. *Perspicuity* (Kejelasan)

Digunakan untuk menilai kemudahan pengguna dalam mengenal produk dan kemudahan pengguna dalam belajar menggunakan produk tersebut.

3. *Efficiency* (Efisiensi)

Untuk menilai apakah pengguna dapat menyelesaikan tugas mereka secara efisien.

4. *Dependability* (Ketepatan)

Untuk menilai apakah informasi yang diinginkan pengguna sesuai dengan apa yang mereka harapkan.

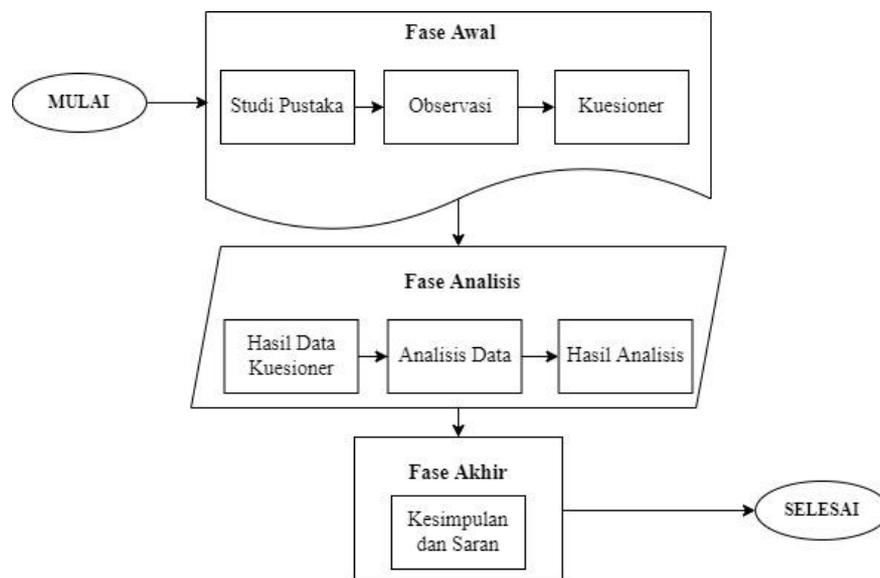
5. *Stimulation* (Stimulasi)

Digunakan untuk menilai apakah pengguna tertarik dan termotivasi untuk menggunakan produk tersebut.

6. *Novelty* (Kebaruan)

Untuk menilai apakah produk tersebut inovatif dan kreatif, dan apakah produk tersebut menangkap minat pengguna

2.1. Rancangan Penelitian



Gambar 2. Bagan alir rancangan penelitian.

2.2. Proses Penelitian

Proses dalam metodologi penelitian ini memiliki tiga fase, adapun fase dan tahapan yang ditempuh pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Fase Awal

Pada fase awal terdapat tiga tahapan, yaitu :

a. Studi Pustaka

Pada tahapan studi pustaka peneliti mengumpulkan berbagai data yang dapat menunjang penelitian, baik itu bersumber dari jurnal, skripsi, dan literatur lainnya.

b. Observasi

Peneliti melakukan observasi pada objek yang akan diteliti, dan bertanya kepada beberapa pengguna mengenai pendapat mereka saat menggunakan *website* tersebut.

c. Kuesioner

Mahasiswa/mahasiswi diminta untuk ketersediaannya dalam mengisi kuesioner yang diberikan secara online dan menjadi responden dalam kuesioner penelitian ini. Kuesioner ini dibagi menjadi dua halaman, dihalaman pertama akan berisi identitas responden seperti nama, jurusan, fakultas, angkatan, dan lain sebagainya.

2. Fase Analisis

Pada fase analisis ini digunakan sebagai penuntun utama dalam alur tugas (*taksflow*) dari proses penelitian yang dilakukan setelah tahap awal sudah dilalui. Terdapat tiga tahapan proses pada fase analisis ini. Adapun tahapan – tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

Dimulai dari mengumpulkan data – data yang sudah didapatkan berdasarkan hasil dari responden yang sudah mengisi kuesioner yang sudah disebar, data – data tersebut akan berformat excel untuk kemudian dianalisis menggunakan UEQ.

b. Analisis Data

Pada tahap analisis ini menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*) untuk mengetahui pengalaman pengguna saat atau selama mengakses *website* SIAKAD Unsika. Dengan berisi 26 komponen pertanyaan dan terdapat 7 tingkatan jawaban dapat mengukur tingkat kepuasan pengguna.

c. Hasil Analisis

Tahapan ini adalah tahapan dimana data – data yang sudah diproses menggunakan metode UEQ menghasilkan suatu inti permasalahan yang dihadapi pengguna saat mengakses *website* tersebut.

3. Fase Akhir

Pada fase terakhir ini adalah fase yang dimana berisi pengambilan kesimpulan dari keseluruhan proses penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, pada fase ini akan berisi kesimpulan dari inti permasalahan yang dihadapi pengguna dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk *website* SIAKAD Universitas Singaperbangsa kedepannya.

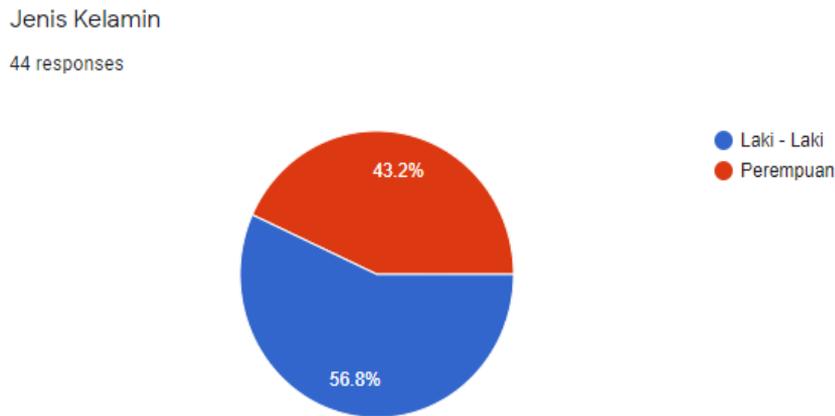
3. RESULTS AND DISCUSSION

3.1. Tahapan Penelitian

Tahapan pada penelitian ini diawali dengan studi pustaka, dimana peneliti mencari setiap materi – materi yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian baik dari alat yang diperlukan maupun berbagai jenis paper yang berhubungan dengan topik penelitian. Kemudian melakukan observasi pada objek yang diteliti dan juga melakukan survey dengan bertanya secara langsung kepada beberapa pengguna *website* yang akan di analisis. Setelah melakukan kedua tahap tersebut, selanjutnya peneliti membuat kuesioner dengan menggunakan Google Form yang kemudian disebar kepada mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang, khususnya mahasiswa Teknik Informatika angkatan 2017.

3.2. Pengumpulan Data

Tahapan selanjutnya adalah dengan melakukan pengumpulan data dari kuesioner yang sudah disebar. Hasil dari kuesioner yang sudah disebar tersebut mendapatkan responden sebanyak 44 mahasiswa yang dimana 56,8% merupakan mahasiswa laki – laki, dan 43,2% mahasiswa perempuan.



Gambar 3. Grafik jenis kelamin responden.

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

Gambar 4. Komponen Pertanyaan Pada UEQ

Pada Gambar 4 dapat dilihat komponen pertanyaan yang digunakan pada UEQ dalam kuesioner, total keseluruhan terdapat 26 pertanyaan yang sudah ditetapkan oleh metode UEQ, ke-26 pertanyaan tersebut yang nantinya akan dijawab oleh responden melalui Google Form.

	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
1	4	6	4	3	3	4	4	7	5	4	6	3	5	5	4	5	6	5	3	4	3	5	2	3	3	4
2	4	6	3	4	4	2	4	6	2	2	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	6	4	4	3	3	4
3	5	6	4	6	4	4	4	5	4	5	5	3	5	4	4	6	3	3	4	4	3	6	3	4	3	4
4	4	6	5	3	4	4	3	4	7	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	5	3	5	3	4	4	4
5	5	6	3	3	2	5	6	5	4	5	6	2	6	6	6	5	2	2	3	5	2	6	3	3	3	6
6	6	6	6	5	7	5	6	5	5	5	6	6	5	5	6	5	6	6	5	5	5	6	5	6	5	5
7	4	6	4	6	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	6	4	5	5	5	6	6	5	5	6	5	5
8	6	7	2	1	1	6	6	6	4	4	7	2	6	5	4	5	2	3	3	5	3	6	3	3	3	5
9	4	7	3	1	4	4	5	6	5	4	5	2	6	4	3	4	6	4	5	1	2	4	4	3	5	4
10	6	6	3	2	2	3	5	6	2	4	6	2	7	5	5	5	2	3	3	2	2	6	2	5	2	2
11	3	6	6	3	3	3	4	6	6	6	6	4	6	4	4	5	4	6	4	5	5	5	3	4	3	5
12	5	7	3	2	4	3	3	6	4	4	4	4	4	4	3	4	6	5	5	4	4	5	5	5	5	4
13	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	4	7	5	2	3	4	4	5	6	4	5	4	5	3	4	3	5	5	4	4	3	5	3	4	2	4
15	3	5	5	2	5	4	5	5	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4
16	4	4	6	5	4	2	1	4	7	4	1	5	1	1	1	2	5	7	7	1	7	1	7	7	7	1
17	6	5	6	6	5	7	7	6	5	7	5	6	6	5	5	5	7	5	6	5	6	6	5	6	5	5
18	4	6	4	2	2	2	4	4	5	4	6	2	5	5	4	5	6	6	4	5	3	4	2	5	3	3
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	4	7	4	7	7	7	7	7	6	7	6	6	6	7	6	6	6	5	7	7	7	6	6	6	6	6
21	7	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	6	6	6	5	5	4	4	6	6	6	5	6	6	6
22	5	5	4	4	1	5	3	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	3	4	3	5
23	4	6	4	2	3	4	3	5	7	4	5	2	6	4	4	4	5	5	4	5	3	5	3	4	2	4
24	5	5	2	5	5	2	4	4	5	5	4	5	2	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	2	2
25	5	5	3	3	2	6	6	5	4	4	5	3	5	6	5	3	3	4	6	4	6	3	4	4	4	6
26	3	5	3	2	2	4	5	3	6	3	6	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	5	3	4	3	4
27	5	6	4	2	3	4	5	4	6	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4
28	3	2	6	7	4	4	1	6	4	4	4	4	1	2	4	1	4	7	6	2	7	2	6	7	7	3
29	2	4	3	5	2	4	3	4	6	4	6	1	2	4	4	1	5	4	5	2	6	3	5	5	4	4
30	1	1	1	1	3	3	7	7	7	3	7	2	1	1	5	2	2	6	7	3	1	6	1	3	6	6
31	5	7	6	1	1	1	3	7	7	7	3	3	6	3	1	3	2	4	7	2	3	3	2	6	7	1
32	1	2	7	6	5	2	1	3	7	7	1	4	1	1	1	1	4	7	7	1	7	3	5	7	7	1
33	3	3	4	3	5	4	5	4	5	4	5	3	3	4	4	5	3	4	3	5	4	3	3	3	5	3
34	6	7	6	7	7	7	7	7	6	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
35	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4
36	6	5	5	7	5	5	6	7	6	7	6	6	5	6	7	6	6	5	6	6	5	7	6	5	7	6
37	5	6	4	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	6	5	3	4	5	3	5	3	3	4	5
38	4	6	4	3	3	5	5	4	5	4	5	3	5	4	4	4	3	3	5	3	5	3	4	4	3	4
39	7	7	1	1	1	4	3	4	2	3	3	1	4	5	5	5	3	1	2	7	1	7	1	1	1	7
40	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	6	5	4	6	5	5	4	5	5	5	5	5	5
41	3	5	5	3	1	4	4	7	7	4	4	1	7	3	5	3	3	1	6	5	3	5	5	5	4	3
42	5	7	5	1	1	4	4	5	3	4	6	2	6	5	5	4	4	4	4	5	2	5	3	3	2	4
43	4	3	3	3	3	4	6	5	5	3	4	4	5	5	6	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4
44	1	2	7	7	2	2	3	2	7	4	2	6	1	1	1	1	2	7	7	1	7	1	7	7	7	1

Gambar 5. Hasil Penilaian Responden

Gambar 5 menunjukkan hasil respon dari mahasiswa yang berjumlah total 44 orang. Data tersebut menunjukkan skala penilaian 1 hingga 7, dengan total pertanyaan sebanyak 26 pertanyaan.

3.3. Analisis Data

Tahapan selanjutnya adalah analisis data, berdasarkan hasil penilaian yang sudah didapatkan maka akan dilakukan analisis dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mencari tingkat pengalaman pengguna saat mengakses Sistem Akademik Universitas Singaperbangsa Karawang. Pada UEQ hasil penilaian akan di transformasikan dengan skala dari -3 hingga +3.

	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
1	0	2	0	1	1	0	0	3	-1	0	2	1	1	1	0	1	-2	-1	1	0	1	1	2	1	1	0
2	0	2	1	0	0	-2	0	2	2	2	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	-2	0	0	1	1	0
3	1	2	0	-2	0	0	0	1	0	-1	1	1	1	0	0	2	1	1	0	0	1	2	1	0	1	0
4	0	2	-1	1	0	0	-1	0	-3	0	0	1	1	0	0	0	0	-1	0	1	1	1	1	0	0	0
5	1	2	1	1	2	1	2	1	0	-1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2
6	2	2	-2	-1	-3	1	2	1	-1	-1	2	-2	1	1	2	1	-2	-2	-1	1	-1	2	-1	-2	-1	1
7	0	2	0	-2	0	0	0	1	-1	-1	0	-1	1	1	2	0	-1	-1	-1	2	-2	1	-1	-2	-1	1
8	2	3	2	3	3	2	2	0	0	3	2	2	1	0	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
9	0	3	1	3	0	0	1	2	-1	0	1	2	2	0	-1	0	-2	0	-1	-3	2	0	0	1	-1	0
10	2	2	1	2	2	-1	1	2	2	0	2	2	3	1	1	1	2	1	1	-2	2	2	2	-1	2	-2
11	-1	2	-2	1	1	-1	0	2	-2	-2	2	0	2	0	0	1	0	-2	0	1	-1	1	1	0	1	1
12	1	3	1	2	0	-1	-1	2	0	0	0	0	0	0	-1	0	-2	-1	-1	0	0	1	-1	-1	-1	0
13	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	0	3	-1	2	1	0	0	1	-2	0	1	0	1	-1	0	-1	-1	-1	0	0	1	1	1	0	2	0
15	-1	1	-1	2	-1	0	1	1	1	-1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	-1	1	-1	-1	0	0
16	0	0	-2	-1	0	-2	-3	0	-3	0	-3	-1	-3	-3	-3	-2	-1	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3
17	2	1	-2	-2	-1	3	3	2	-1	-3	1	-2	2	1	1	1	-3	-1	-2	1	-2	2	-1	-2	-1	1
18	0	2	0	2	2	-2	0	0	-1	0	2	2	1	1	0	1	-2	-2	0	1	1	0	2	-1	1	-1
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	0	0
20	0	3	0	-3	-3	3	3	3	-2	-3	2	-2	2	3	2	2	-2	-1	-3	3	-3	2	-2	-2	-2	2
21	3	1	-1	-1	-1	0	0	-1	0	0	1	-1	2	2	2	1	-1	0	0	2	-2	2	-1	-2	-2	2
22	1	1	0	0	3	1	-1	0	-1	-1	1	1	1	1	1	1	-1	0	0	1	1	1	1	0	1	1
23	0	2	0	2	1	0	-1	1	-3	0	1	2	2	0	0	0	-1	-1	0	1	1	1	1	0	2	0
24	1	1	2	-1	-1	1	-2	0	0	-1	1	0	1	-2	1	0	-1	0	-1	0	-1	0	0	1	2	-2
25	1	1	1	1	2	2	2	1	0	0	1	1	1	2	2	1	1	1	0	2	0	2	1	0	0	2
26	-1	1	1	2	2	0	1	-1	-2	1	2	2	-1	0	0	-1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0
27	1	2	0	2	1	0	1	0	-2	0	0	1	1	0	0	0	-1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
28	-1	-2	-2	-3	0	0	-3	2	0	0	0	0	-3	-2	0	-3	0	-3	-2	-2	-3	-2	-2	-3	-3	-1
29	-2	0	1	-1	2	0	-1	0	-2	0	2	3	-2	0	0	-3	-1	0	-1	-2	-2	-1	-1	-1	0	0
30	-3	-3	3	3	1	-1	3	3	-3	1	3	2	-3	-3	1	-2	2	-2	-3	-1	3	2	3	1	-2	2
31	1	3	-2	3	3	-3	-1	3	-3	-3	-1	1	2	-1	-3	-1	2	0	-3	-2	1	-1	2	-2	-3	-3
32	-3	-2	-3	-2	-1	-2	-3	-1	-3	-3	-3	0	-3	-3	-3	-3	0	-3	-3	-3	-3	-1	-1	-3	-3	-3
33	-1	-1	0	1	-1	0	1	0	-1	0	1	1	-1	0	0	1	1	0	1	1	0	-1	1	1	-1	-1
34	2	3	-2	-3	-3	3	3	3	-3	-2	3	-3	3	3	2	3	-3	-3	-3	3	-3	3	-3	-3	-3	3
35	0	1	-1	0	0	0	0	0	0	0	-1	1	1	1	1	-1	0	0	0	-1	0	0	1	1	0	0
36	2	1	-1	-3	-1	1	2	3	-2	-3	2	-2	1	2	3	2	-2	-1	-2	2	-1	3	-2	-1	-3	2
37	1	2	0	1	1	1	1	1	0	-1	1	-1	1	1	1	2	-1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
38	0	2	0	1	1	1	1	0	-1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
39	3	3	3	3	3	0	-1	0	2	1	-1	3	0	1	1	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3
40	1	1	-1	-1	-1	1	1	0	-1	-1	1	-1	1	2	1	0	-2	-1	-1	0	-1	1	-1	-1	-1	1
41	-1	1	-1	1	3	0	0	3	-3	0	0	3	3	-1	1	-1	1	3	-2	1	1	1	-1	-1	0	-1
42	1	3	-1	3	3	0	0	1	1	0	2	2	1	1	0	0	0	0	1	2	1	1	1	1	2	0
43	4	3	3	3	3	4	6	5	5	3	4	4	5	5	6	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4
44	1	2	7	7	2	2	3	2	7	4	2	6	1	1	1	1	2	7	7	1	7	1	7	7	7	1

Gambar 6. Hasil Transformasi Penilaian.

Pada gambar 6 dapat dilihat tabel hasil transformasi dari hasil penilaian 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 1.

Tabel 1. 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.

3.4. Hasil Analisis

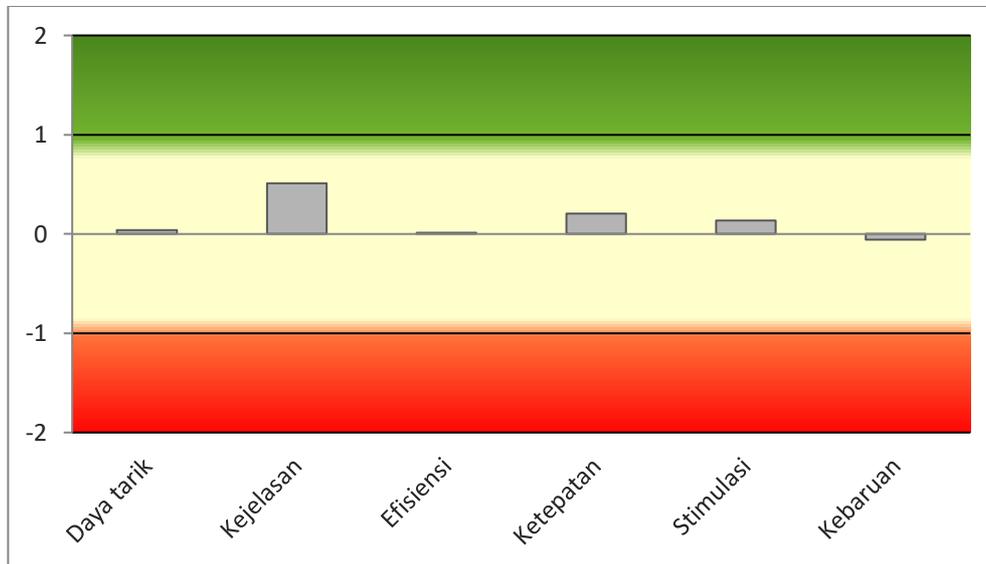
Pada tahapan ini adalah penjabaran dari hasil analisis yang telah dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Dari keseluruhan penilaian responden setelah di lakukan proses analisis maka hasilnya akan di satukan dan mendapatkan rata – rata dari penilaian tersebut, seperti pada gambar tabel dibawah ini.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	⇒ 0,3	2,0	1,4	44	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	↑ 1,3	2,3	1,5	44	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	⇒ -0,2	2,0	1,4	44	kreatif	monoton	Kebaruan
4	⇒ 0,3	3,7	1,9	44	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	⇒ 0,5	2,6	1,6	44	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	⇒ 0,1	1,8	1,3	44	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	⇒ 0,3	2,4	1,6	44	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	↑ 1,0	1,7	1,3	44	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	↓ -1,0	2,1	1,4	44	cepat	lambat	Efisiensi
10	⇒ -0,5	1,4	1,2	44	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	⇒ 0,8	1,9	1,4	44	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	⇒ 0,4	2,3	1,5	44	baik	buruk	Daya tarik
13	⇒ 0,6	2,7	1,7	44	rumit	sederhana	Kejelasan
14	⇒ 0,3	2,2	1,5	44	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	⇒ 0,4	2,0	1,4	44	lazim	terdepan	Kebaruan
16	⇒ 0,1	2,0	1,4	44	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	⇒ -0,3	2,0	1,4	44	aman	tidak aman	Ketepatan
18	⇒ -0,4	2,2	1,5	44	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	⇒ -0,6	1,9	1,4	44	memenuhi ekspektas	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	⇒ 0,3	2,5	1,6	44	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	⇒ -0,2	2,9	1,7	44	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	⇒ 0,8	2,0	1,4	44	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	⇒ 0,0	2,3	1,5	44	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	⇒ -0,5	2,0	1,4	44	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	⇒ -0,2	2,8	1,7	44	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	⇒ 0,1	2,3	1,5	44	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 7. Hasil rataan, varian dan simpangan baku.

Pada gambar 7 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 kejelasan dengan nilai 1,5 dimana nilai tersebut sudah termasuk kedalam kategori positif. Sedangkan, hasil terendah terdapat dari pertanyaan yang tergolong pada skala efisiensi dengan nilai – 1,0 dimana nilai tersebut sudah termasuk kedalam kategori negatif.

Hasil rata – rata skala dari analisis *website* Sistem Informasi Akademik (SIKAD) Unsika dengan menggunakan pendekatan UEQ dapat dilihat dalam grafik pada Gambar 8 dan 9 berikut.



Gambar 8. Grafik rata – rata skala UEQ.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	⇒ 0,042	0,97
Kejelasan	⇒ 0,511	1,73
Efisiensi	⇒ 0,011	1,07
Ketepatan	⇒ 0,205	0,56
Stimulasi	⇒ 0,136	0,79
Kebaruan	⇒ -0,057	0,95

Gambar 9. Hasil Rataan Berdasarkan Skala

Gambar 8 dan 9 menunjukkan hasil penilaian dari keseluruhan pertanyaan pada kuesioner yang digolongkan berdasarkan skala, dimana urutan nilai tertinggi adalah skala kejelasan (*perspicuity*) dengan nilai rataan 0,511. Skala ketepatan (*dependability*) dengan nilai 0,205, skala stimulasi (*stimulation*) dengan nilai 0,136, skala daya tarik (*attractiveness*) dengan nilai 0,042, skala efisiensi (*efficiency*) dengan nilai 0,011, dan skala kebaruan (*novelty*) dengan nilai - 0,057.

4. CONCLUSION

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan, bahwa :

1. Hasil kuesioner UEQ yang telah diisi oleh responden dimana dibagi menjadi 6 skala penilaian yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*) 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.

2. Berdasarkan tabel skala yang sudah didapatkan dapat dilihat nilai terbesar adalah skala kejelasan (*perspicuity*) dengan nilai 0,511, dan skala terkecil adalah skala kebaruan (*novelty*) dengan nilai 0,057. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kebaruan pada Sistem Akademik Universitas Singaperbangsa Karawang kurang terbilang baik, sehingga diperlukan perbaikan untuk kedepannya.

Dengan demikian dapat disampaikan bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan Sistem Akademik Universitas Singaperbangsa Karawang, khususnya perbaikan dalam hal yang memiliki nilai skala terkecil hingga menyeluruh agar dapat menjadikan *website* Sistem Akademik Universitas Singaperbangsa menjadi sarana informasi pendidikan yang lebih baik dan lebih nyaman untuk digunakan.

REFERENCES

- [1] A. A. I. I. Paramitha, G. R. Dantes, and G. Indrawan, “The evaluation of web based academic progress information system using heuristic evaluation and user experience questionnaire (UEQ),” *Proc. 3rd Int. Conf. Informatics Comput. ICIC 2018*, no. April 2020, pp. 1–6, 2018, doi: 10.1109/IAC.2018.8780430.
- [2] A. R. Primasari, H. Tolle, and H. Muslimah Az-Zahra, “Evaluasi Dan Perbaikan User Experience Pada Aplikasi Mobile Muslimnesia Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada PT. DOT INDONESIA,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, pp. 6997–7005, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [3] F. Fitrandi, H. M. Az-zahra, and A. D. Herlambang, “Evaluasi User Experience pada Kahoot dan Socrative menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada SMKN 3 Malang),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10701–10704, 2019.
- [4] 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, p. 217, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [5] J. Xu and Z. Zhang, “Research on User Experience Based on Competition Websites,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1875, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1875/1/012014.
- [6] K. A. Lukita, M. Galinium, and J. Purnama, “User Experience Analysis of an E-Commerce Website Using User Experience Questionnaire (UEQ) Framework,” *Semin. Nas. Pakar ke I*

- Tahun 2018*, vol. 1, pp. 347–355, 2018.
- [7] 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.
- [8] Mochammad Aldi Kushendriawan, Harry Budi Santoso, Panca O. Hadi Putra, and Martin Schrepp, “Evaluating User Experience of a Mobile Health Application ‘Halodoc’ using User Experience Questionnaire and Usability Testing,” *J. Sist. Inf.*, vol. 17, no. 1, pp. 58–71, 2021, doi: 10.21609/jsi.v17i1.1063.
- [9] N. K. Suastini, A. R. Putra, and P. Satwika, “Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans),” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 3, pp. 135–144, 2018.
- [10] N. Samrgandi, “User Experience of Academic Library Websites,” *Int. J. Comput. Sci. Mob. Comput.*, vol. 9, no. 11, pp. 57–69, 2020, doi: 10.47760/ijcsmc.2020.v09i11.006.
- [11] S. Hendra and F. Miftahul, “Analisis User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Stmik Palcomtech Palembang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq),” *J. Sekol. Tinggi Manaj. Inform. dan Komput.*, p. 60, 2020.
- [12] S. V. Izabal, I. Aknuranda, and H. M. Az-zahra, “Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 9, pp. 3224–3232, 2018.