

EVALUASI USER INTERFACE WEBSITE UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA (UNUSIA) MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNARIE (UEQ)

Musaid Purnomo Juwono¹, Handy Fernandy², Sry Dhina Pohan³

^{1,2,3}Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
Jl Taman Amir Hamzah No.5, RT.8/RW.4, Pegangsaan, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,
DKI Jakarta 10320

e-mail: ¹purnomo@unusia.ac.id, ²handy@unusia.ac.id, ³dhinapohaninfosys@unusia.ac.id

Abstrak

Evaluasi user interface (UI) dan user experience (UX) menjadi hal yang penting dalam pengembangan website suatu institusi pendidikan tak terkecuali institusi perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas dari website Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) dengan menggunakan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) yang mengukur lewat 26 pertanyaan dengan enam skala pengukuran aspek yakni: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Langkah ini merupakan upaya yang dilakukan dalam rangka untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan berbasis website berdasarkan persepsi mahasiswa sebagai pengguna. Data responden berasal dari 53 mahasiswa angkatan 2024 Prodi Sistem Informasi (SI) dan Teknologi Informasi (TI) UNUSIA dengan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan perbandingan dengan data benchmark UEQ. keenam skala berada pada kategori Above Average, dengan rincian: Attractiveness (1,37), Perspicuity (1,33), Efficiency (1,28), Dependability (1,25), Stimulation (1,24), dan Novelty (0,78). Aspek terkuat adalah Attractiveness, sementara aspek terlemah adalah Novelty. Penelitian ini menyimpulkan bahwa website UNUSIA memiliki kualitas UX di atas rata-rata, namun diperlukan peningkatan inovasi pada aspek novelty serta optimalisasi kecepatan loading time. Rekomendasi meliputi penambahan fitur chatbot, virtual tour kampus, dan dashboard personalisasi pengguna..

Kata kunci: User Interface; User Experience; UEQ; UNUSIA; Evaluasi Website Kampus

Abstract

The evaluation of user interface (UI) and user experience (UX) is an essential aspect in the development of educational institution websites, including higher education institutions. This study aims to evaluate the quality of the website of Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) using the User Experience Questionnaire (UEQ) method, which consists of 26 items measuring six dimensions: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. This effort is conducted to improve the quality of web-based educational services based on students' perceptions as users. The respondent data were collected from 53 students of the 2024 cohort from the Information Systems (IS) and Information Technology (IT) study programs at UNUSIA. Data analysis was performed using descriptive statistics and comparison with the UEQ benchmark dataset. The results indicate that all six scales fall into the "Above Average" category, with the following scores: Attractiveness (1.37), Perspicuity (1.33), Efficiency (1.28), Dependability (1.25), Stimulation (1.24), and Novelty (0.78). The strongest aspect is Attractiveness, while the weakest is Novelty. This study concludes that the UNUSIA website has an above-average UX quality; however, improvements are needed, particularly in enhancing innovation (novelty) and optimizing loading time. Recommendations include the addition of chatbot features, a virtual campus tour, and a personalized user dashboard.

Keywords: User Interface; User Experience; UEQ; UNUSIA; Campus Website Evaluation.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memaksa setiap institusi pendidikan khususnya perguruan tinggi untuk menyediakan media digital yang optimal, salah satunya adalah tersedianya situs *website* sebagai sumber informasi. *Website* dianggap memiliki kelebihan sebagai sistem informasi antaranya dapat diakses kapan pun dan dimana pun selama terhubung dengan internet [1], Informasi dalam *website* dapat diperbarui secara real time sehingga efisien dalam menyebarkan informasi, dan *website* juga dapat diakses di berbagai jenis perangkat seperti *desktop*, *laptop*, *tablet*, hingga *smartphone*[2]. *Website* perguruan tinggi tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai citra dari institusi pendidikan[3] selain itu juga berfungsi sebagai pusat informasi resmi, media promosi, dan sarana komunikasi utama bagi sivitas akademika (mahasiswa) maupun calon mahasiswa. Universitas Nahdlatul Ulama (UNUSIA) sebagai instansi pendidikan perguruan tinggi memiliki *website* resmi beralamat www.unusia.ac.id yang digunakan mahasiswa ataupun calon mahasiswa untuk mengakses informasi mulai dari profil universitas, fakultas, program studi, berita seputar kampus, penerimaan mahasiswa baru, rincian biaya kuliah, informasi beasiswa, dan pengumuman umum lainnya.

Website Unusia sendiri telah mengalami dua kali perubahan, perubahan terbaru dilakukan di tahun 2022 silam dengan tampilan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang berbeda dari sebelumnya. Namun, hingga saat ini belum pernah dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap UI dan UX *website* tersebut, padahal peran keduanya menjadi penting dalam pemenuhan kebutuhan pengguna terhadap kepuasan, loyalitas, dan efektivitas penggunaan sistem[4]. Proses perancangan UI dan UX dilakukan melalui pengamatan terhadap berbagai kebutuhan pengguna, seperti tata letak, desain visual, dan elemen fungsional lainnya[5]. Salah satu metode yang umum untuk mengukur persepsi pengguna terhadap UI dan UX *website* adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ adalah alat ukur yang valid dan reliabel untuk menilai UX secara kuantitatif dengan mengukur kepuasan pengguna dengan enam skala pengukuran aspek yakni: *Attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan)[6]. UEQ terdiri dari 26 pertanyaan dan 7 pilihan jawaban skala *likert* untuk evaluasi terhadap aspek-aspek tersebut[7]. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan UEQ data analysis tool dengan mengunjungi *website* www.ueq-online.org[8]. Pada *website* juga tersedia bahasa Indonesia sehingga diharapkan kemudahan dalam melakukan analisis

Penelitian terdahulu yang memiliki korelasi dan relevansi pada penelitian ini terkait dengan evaluasi *user interface* pada *website* prodi Teknik Informatika UNRI dengan UEQ dengan menyebarkan kuesioner sebanyak 50 responden dengan hasil bahwa *website* sudah baik jika dilihat dari segi UX. Namun untuk hasil maksimal, perlu adanya penyesuaian agar lebih baik lagi terutama dari aspek *Perspicuity* perlu memperjelas cara menggunakan *website*[9]. Penelitian serupa tentang evaluasi UEQ dilakukan pada *website* Politeknik Kesehatan Kartini Bali dengan 63 responden dengan hasil bahwa metode UEQ menjadi metode yang efektif untuk menilai UX pada *website* dan adanya rekomendasi perbaikan untuk pengembangan *website* di masa depan dalam meningkatkan layanan pendidikan secara *online*[10]. Teknik UEQ data *analysis tool* juga digunakan untuk mengukur analisis UX terhadap *website* Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun dengan hasil bahwa *Website* Fakultas Teknik memiliki kualitas yang cukup baik pada aspek kejelasan karena berada dalam kategori *above average*[11].

Berdasarkan tinjauan dari penelitian terdahulu maka dalam penelitian ini mengusulkan penerapan UEQ sebagai bentuk evaluasi untuk membantu mahasiswa maupun calon mahasiswa untuk mengetahui apakah *website* UNUSIA versi terbaru sudah sesuai dan layak untuk digunakan sebagai media digital untuk menyebarkan informasi dengan tools agar data yang dihasilkan bisa tepat, akurat dan dapat diandalkan dalam pengembangan *website*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode UEQ

Pada penelitian ini dilakukan analisis UI dan UX terhadap *website* UNUSIA dengan menggunakan metode penilaian UEQ yang merupakan metode yang digunakan untuk mengukur UX pada suatu sistem, termasuk untuk menganalisis tampilan dari *website*. Metode UEQ memiliki 26 pertanyaan dan pertanyaan menggunakan skala 1 sampai 7 poin ke dalam skala UEQ[12] dengan interval -3 hingga 3. Nilai -3 untuk nilai terendah dan nilai 3 untuk nilai tertinggi[8].

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

Gambar 1. Instrumen Kuesioner UEQ Versi Bahasa Indonesia

Pertanyaan-pertanyaan menyangkut pada enam skala pengukuran aspek yakni: *Attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan)[6]. Untuk pengelompokan setiap item dalam enam skala UEQ ditunjukkan pada tabel 1.

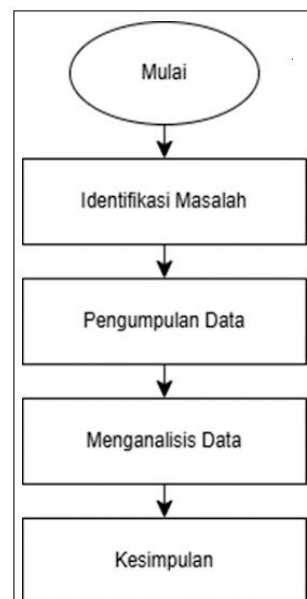
Tabel 1. Pengelompokan Item Setiap Aspek

No item	Kiri	Kanan	Aspek
1	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	kreatif	monoton	Kebaruan
4	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	cepat	lambat	Efisiensi
10	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan

No item	Kiri	Kanan	Aspek
11	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	baik	buruk	Daya tarik
13	rumit	sederhana	Kejelasan
14	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	lazim	terdepan	Kebaruan
16	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	aman	tidak aman	Ketepatan
18	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	konservatif	inovatif	Kebaruan

2.2 Tahapan Penelitian

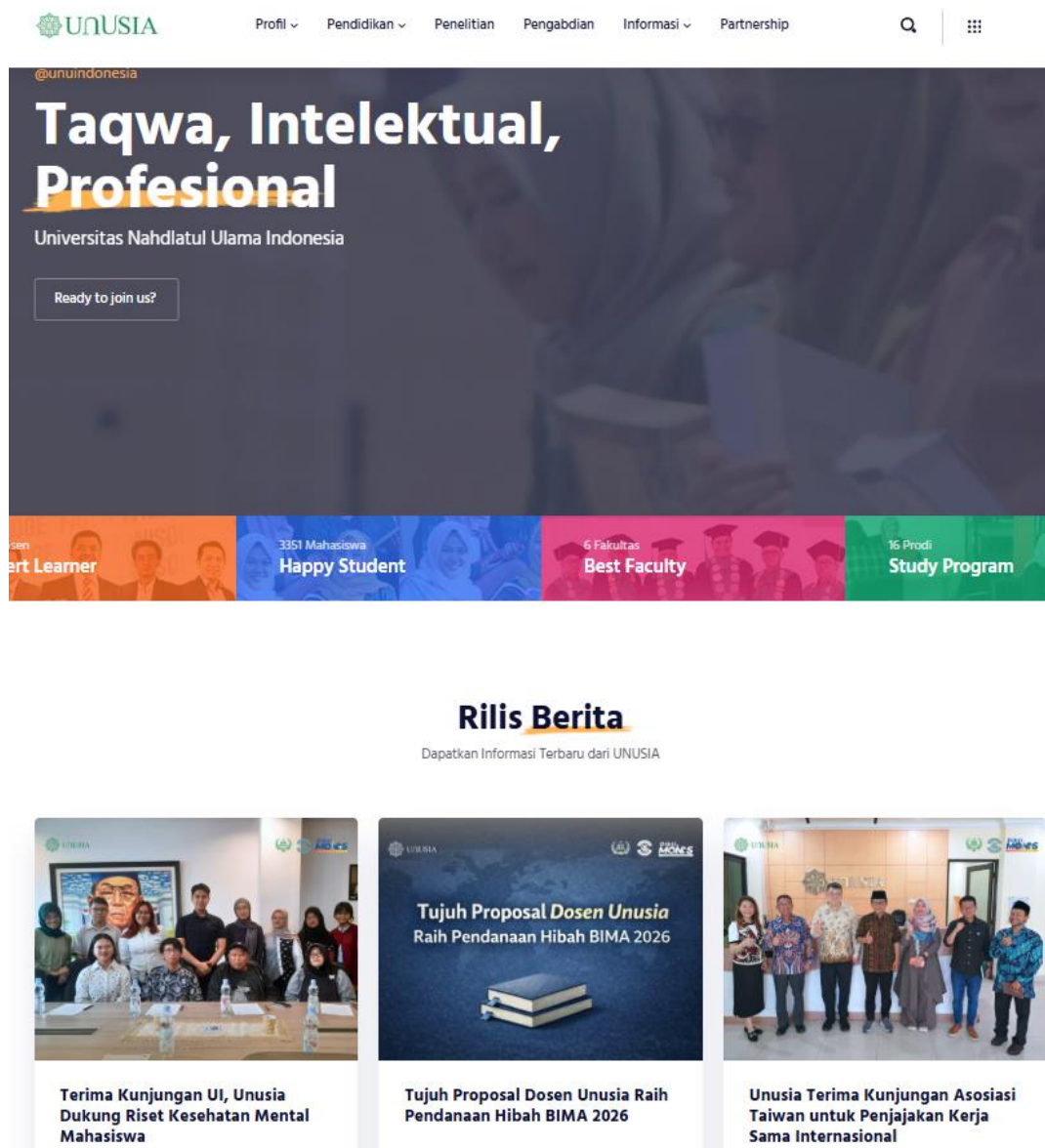
Pada tahap penelitian dimulai dengan melakukan identifikasi, pengumpulan data melalui kuesioner, analisis data dan kesimpulan. Adapun tahap penelitian metode UEQ pada *website* UNUSIA terdapat dalam gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Penelitian UI dan UX pada Website UNUSIA dengan Metode UEQ

2.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam tahap identifikasi masalah dilakukan analisis dan observasi pada *website* UNUSIA yang beralamat www.unusia.ac.id dengan harapan dapat mengevaluasi, mendayagunakan, dan memahami mekanisme kerja berbagai fitur dan layanan yang ada pada *website*[10].



Gambar 3. Tampilan Website UNUSIA

2.2.2 Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pada tahap pengumpulan data dilakukan dengan penelitian kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survei. Penelitian menggunakan survei menjadi salah satu metode yang menawarkan efisiensi dalam pengumpulan data dari populasi lewat kuesioner[13]. Kuesioner digunakan dalam penelitian ini adalah UEQ yang terdiri dari 26 pertanyaan yang akan diisi oleh responden. Kuesioner sebagai alat pengumpulan data dengan cara mengambil sampel dari populasi[14] dengan menggunakan teknik purposive sampling dilakukan dengan mengambil subjek atas dasar dari adanya karakteristik khusus atau relevan dengan tujuan penelitian[15]. Adapun kriteria yang dipilih untuk mengisi kuesioner berdasarkan: (1) merupakan mahasiswa aktif di Program Studi Sistem Informasi dan Teknik Informatika UNUSIA angkatan 2024, (2) telah mengakses *website* UNUSIA www.unusia.ac.id dengan seminimal-minimalnya tiga kali dalam satu bulan terakhir, dan (3) bersedia mengisi kuesioner secara sukarela. Mahasiswa melakukan pengisian data melalui google form yang dibagikan kepada mahasiswa lewat grup mahasiswa Whatsapp.

Pada tahap uji dilakukan Uji Validitas dan Uji reliabilitas. Uji validitas menjadi alat ukur yang digunakan pada penelitian ini dalam rangka menilai instrumen dengan mengukur seberapa baik setiap pertanyaan dalam kuesioner berfungsi[16]. Suatu instrumen kuesioner dinyatakan valid apabila nilai r-

hitung lebih besar daripada nilai r-tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Semakin rendah tingkat validitas instrumen, semakin lemah pula ketepatan pengukurannya. Sebaliknya, semakin tinggi tingkat validitasnya, semakin akurat hasil pengukuran yang diperoleh[16]. Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi konsistensi hasil pengukuran apabila instrumen yang sama digunakan secara berulang pada subjek atau kasus yang sama[17]. Suatu instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas yang memadai apabila nilai koefisien reliabilitasnya mencapai $\geq 0,700$ [18]. Semakin tinggi tingkat reliabilitas suatu instrumen, semakin konsisten pula hasil yang dihasilkan oleh alat ukur tersebut[19].

2.2.3 Menganalisa Data

Pada tahap analisis data dilakukan setelah data kuesioner yang disebar sudah terpenuhi. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data melalui UEQ *Data Analysis Tools* Versi 14. Setelah dilakukan analisis data, disusunlah kesimpulan UX menggunakan *tools* tersebut beserta rekomendasi. Hal ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta meningkatkan kualitas analisis selanjutnya agar lebih optimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Populasi dan Sampel

Pengujian UEQ *website* UNUSIA dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa aktif Program Studi Sistem Informasi dan Program Studi Teknik Informatika yang dilakukan pada 23 Maret sampai 3 April 2026 dan mendapatkan data sebanyak 53 pengisi kuesioner. Mahasiswa melakukan pengisian data melalui google form yang dibagikan kepada mahasiswa lewat grup mahasiswa whatsapp.

Dalam penentuan ukuran sampel populasi menggunakan Metode Slovin dalam menentukan sampel dari populasi dengan cara yang sederhana serta efektif[21]. Metode Slovin juga digunakan untuk populasi kecil di bawah 100 dengan toleransi kesalahan 5% (0,05) atau 10% (0,1)[10] dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan

n: Ukuran sampel (jumlah responden)

N: Ukuran populasi (total subjek)

e: Margin of error / tingkat kesalahan

Adapun jumlah total populasi adalah sebanyak 61 mahasiswa. Sehingga berdasarkan rumus Slovin tersebut dapat dihitung jumlah sampel yang dibutuhkan:

$$\circ \quad n = \frac{61}{1 + 61(0,0025)}$$

$$\circ \quad n = \frac{61}{1 + 0,1525}$$

$$\circ \quad n = \frac{61}{1,1525}$$

$$\circ \quad n = 52,928...$$

Hasilnya dari rumus Slovin adalah 52,928 dibulatkan menjadi 53 responden untuk menjadi sampel penelitian. Sehingga sampel (n) dari populasi sebanyak 53 responden dengan tingkat kesalahan 5% atau $e=0,05$.

3.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas pada instrumen penelitian ditentukan melalui korelasi antara skor masing-masing butir pertanyaan dengan skor totalnya. Suatu butir dinyatakan valid apabila nilai korelasi hitung (r-hitung) melebihi nilai r-tabel. Besaran nilai r-tabel ditentukan oleh jumlah responden dan dapat

diperoleh dari tabel r standar pada statistik. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap 53 responden pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), sehingga nilai r-tabel yang digunakan adalah $> 0,271$. Metode yang diterapkan dalam uji validitas ini adalah korelasi *bivariate Pearson*. Seluruh pengujian dilaksanakan dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil uji validitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

item	r _{hitung}	r _{tabel}	keterangan	item	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0.776	$> 0,271$	Valid	14	0.781	$> 0,271$	Valid
2	0.771	$> 0,271$	Valid	15	0.783	$> 0,271$	Valid
3	0.773	$> 0,271$	Valid	16	0.779	$> 0,271$	Valid
4	0.773	$> 0,271$	Valid	17	0.777	$> 0,271$	Valid
5	0.778	$> 0,271$	Valid	18	0.776	$> 0,271$	Valid
6	0.785	$> 0,271$	Valid	19	0.778	$> 0,271$	Valid
7	0.781	$> 0,271$	Valid	20	0.780	$> 0,271$	Valid
8	0.772	$> 0,271$	Valid	21	0.779	$> 0,271$	Valid
9	0.778	$> 0,271$	Valid	22	0.779	$> 0,271$	Valid
10	0.774	$> 0,271$	Valid	23	0.772	$> 0,271$	Valid
11	0.778	$> 0,271$	Valid	24	0.775	$> 0,271$	Valid
12	0.774	$> 0,271$	Valid	25	0.777	$> 0,271$	Valid
13	0.781	$> 0,271$	Valid	26	0.782	$> 0,271$	Valid

Uji reliabilitas dilakukan dalam rangka untuk menilai konsistensi suatu instrumen ukur serta mengetahui apakah instrumen tersebut andal dan mampu menghasilkan hasil yang stabil ketika digunakan secara berulang. Di samping itu, uji ini juga digunakan untuk memastikan bahwa jawaban yang diberikan oleh responden layak untuk dianalisis pada tahapan penelitian berikutnya. Berdasarkan kesepakatan umum, suatu instrumen dikatakan memiliki reliabilitas yang memuaskan apabila nilai koefisien reliabilitasnya mencapai $\geq 0,700$. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien *Cronbach's alpha* menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil pengujian reliabilitas disajikan pada Tabel 3. Berdasarkan hasil didapatkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,784 ini berarti instrumen penelitian ini memenuhi syarat untuk dinyatakan reliabel dengan 26 item pertanyaan.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.784	26

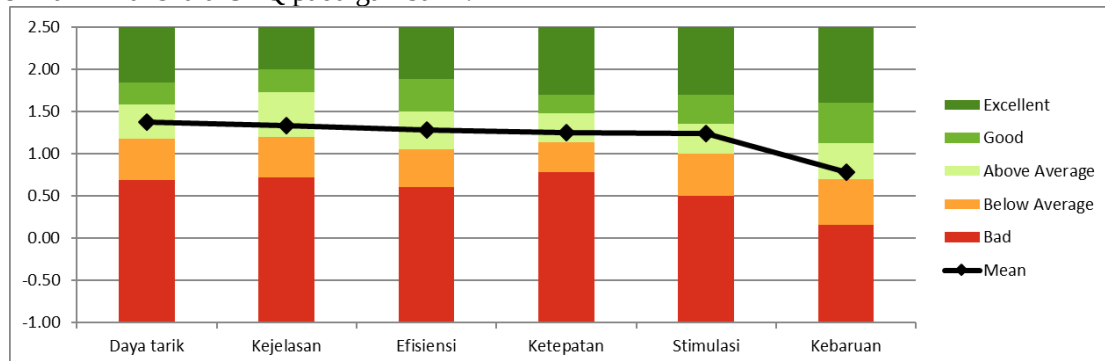
3.3 Hasil Pengukuran UEQ

Pengukuran aspek UX menggunakan kuesioner UEQ menghasilkan nilai rata-rata (*mean*) dan varian (*variance*) pada enam skala utama, yaitu *Attractiveness* (Daya tarik), *Perspicuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Ringkasan data ditujukan pada tabel 4.

Tabel 4. Nilai Mean dan Kategori Benchmark UEQ

Scle	Mean	Comparisson to benchmark
Daya tarik	1.37	Above average
Kejelasan	1.33	Above Average
Efisiensi	1.28	Above Average
Ketepatan	1.25	Above Average
Stimulasi	1.24	Above Average
Kebaruan	0.78	Above Average

Berdasarkan pada tabel 4, keenam skala UEQ berada pada kategori "Above Average". Artinya, secara keseluruhan produk dinilai memiliki kualitas pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan rata-rata produk dalam basis data *benchmark* UEQ, meskipun belum mencapai kategori *Good* atau *Excellent*. Kemudian untuk pengujian UX menggunakan UEQ ditujukan pada Diagram benchmark nilai skala UEQ pada gambar 4.



Gambar 4. Diagram Benchmark UEQ

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan (UEQ) yang ditampilkan pada diagram benchmark, diketahui bahwa sebagian besar aspek pengalaman pengguna berada pada kategori di atas rata-rata (*above average*) hingga mendekati baik (*good*). Aspek daya tarik (*attractiveness*) memperoleh nilai tertinggi 1,37 diikuti aspek kejelasan (*perspicuity*) dengan nilai 1,33, yang mengindikasikan bahwa pengguna menilai tampilan website cukup menarik dan mudah dipahami. Pada aspek efisiensi (*efficiency*) dan ketepatan (*dependability*) masing-masing memperoleh nilai 1,28 dan 1,25, menunjukkan bahwa sistem dinilai cukup efisien dalam penggunaan serta mampu memberikan keandalan yang baik selama interaksi berlangsung. Sementara itu, aspek stimulasi (*stimulation*) berada pada nilai 1,24, mencerminkan bahwa website mampu memberikan pengalaman yang cukup memotivasi pengguna.

Namun demikian, aspek kebaruan (*novelty*) memperoleh nilai rata-rata paling rendah, yaitu sekitar 0,7 hingga 0,78, yang berada pada batas antara kategori di bawah rata-rata (*below average*) dan di atas rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa sistem masih dianggap kurang inovatif dan belum mampu memberikan kesan unik atau berbeda dibandingkan dengan sistem sejenis. Secara keseluruhan, hasil benchmark UEQ ini mengindikasikan bahwa sistem telah memiliki kualitas pengalaman pengguna yang baik, khususnya dari segi kegunaan (*usability*) seperti kejelasan, efisiensi, dan ketepatan. Akan tetapi, untuk meningkatkan daya saing dan kualitas pengalaman pengguna secara lebih komprehensif, diperlukan pengembangan lebih lanjut terutama pada aspek kebaruan melalui inovasi desain antarmuka dan penambahan fitur yang lebih kreatif dan interaktif.

3.4 Perbandingan

Penelitian ini dibandingkan dengan tiga penelitian sejenis yang menggunakan metode UEQ pada website perguruan tinggi, yaitu evaluasi website Prodi Teknik Informatika UNRI[9], website mahasiswa Politeknik Kesehatan Kartini Bali[10], dan website Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun (FT UNIPMA)[11].

Tabel 5. Perbandingan Nilai Mean UEQ Antar Penelitian

Skala UEQ	UNUSIA	UNRI	Politeknik Kesehatan Kartini Bali (PKKB)	FT UNIPMA
<i>Attractiveness</i>	1,37	1,52	1,28	1,45
<i>Perspicuity</i>	1,33	0,95	1,15	1,52
<i>Efficiency</i>	1,28	1,18	1,10	1,38
<i>Dependability</i>	1,25	1,05	1,08	1,20
<i>Stimulation</i>	1,24	1,32	1,18	1,30
<i>Novelty</i>	0,78	0,85	0,72	0,90

Berdasarkan pada tabel 5 bahwa Pertama, nilai *Perspiciuity* (*kejelasan*) website UNUSIA (1,33) lebih tinggi dibanding UNRI (0,95) dan PKKB (1,15). Hal ini menunjukkan bahwa website UNUSIA lebih mudah dipahami pengguna dibanding kedua website tersebut. Kedua, nilai *Novelty* (kebaruan) menjadi skala terendah di keempat penelitian (0,72–0,90). Ini mengindikasikan bahwa *website* perguruan tinggi di Indonesia secara umum masih kurang inovatif dan cenderung mengadopsi pola desain yang seragam. Ketiga, nilai *Attractiveness* (daya tarik) UNUSIA (1,37) berada di tengah-tengah dibanding UNRI (1,52) dan PKKB (1,28), menunjukkan bahwa desain visual *website* UNUSIA sudah cukup menarik namun masih bisa ditingkatkan.

Sementara untuk perbandingan metode terlihat pada tabel 6 bahwa dari sisi metodologi, penelitian ini memiliki keunggulan karena melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen, sementara penelitian lainnya tidak mencantumkan kedua uji tersebut.

Tabel 6. Perbandingan Metode

Aspek Komparasi	UNUSIA	UNRI	Politeknik Kesehatan Kartini Bali (PKKB)	FT UNIPMA
Metode	UEQ	UEQ	UEQ	UEQ
Objek Studi	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>
Teknik Sampling	<i>purposive sampling</i>	<i>Volunteers Based Sampling</i>	<i>Random sampling</i>	<i>Random sampling</i>
Uji Validitas	Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada
Uji Reliabilitas	Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada

3.5 Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa temuan penting yang perlu dibahas secara mendalam. Pertama, *website* UNUSIA secara keseluruhan berada pada kategori *Above Average* berdasarkan benchmark UEQ, yang berarti *website* ini sudah memenuhi standar kualitas pengalaman pengguna yang lebih baik dari rata-rata produk digital yang ada. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian pada *website* perguruan tinggi lain yang menggunakan metode UEQ, di mana aspek kegunaan (*usability*) umumnya mendapat penilaian lebih tinggi dibandingkan aspek inovasi.

Temuan kedua yang menonjol adalah tingginya nilai aspek *Attractiveness* (1,37) sebagai aspek tertinggi, yang mengindikasikan bahwa desain visual dan tampilan antarmuka *website* UNUSIA versi 2022 dinilai positif oleh pengguna. Hal ini merupakan hasil nyata dari pembaruan tampilan yang dilakukan pada tahun 2022. Nilai *Perspiciuity* (1,33) yang juga cukup tinggi menunjukkan bahwa pengguna relatif mudah memahami dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di *website*. Keunggulan ini menjadi modal penting dalam pengembangan *website* ke depan, karena fondasi desain yang sudah baik dapat menjadi dasar penambahan fitur-fitur inovatif tanpa mengorbankan kemudahan penggunaan. Temuan ketiga dan paling krusial adalah rendahnya nilai aspek *Novelty* (0,78) dibandingkan kelima aspek lainnya. Nilai ini berada di batas antara kategori *Below Average* dan *Above Average*, yang mengindikasikan bahwa *website* UNUSIA masih belum mampu memberikan kesan inovatif dan unik bagi pengguna. Perbandingan lintas penelitian memperlihatkan bahwa rendahnya nilai *Novelty* merupakan pola yang konsisten pada *website* perguruan tinggi di Indonesia (rentang 0,72–0,90), yang mengindikasikan adanya gap sistemik dalam hal inovasi desain antarmuka di lingkungan institusi pendidikan tinggi di Indonesia.

Dari sisi gap penelitian, terdapat beberapa celah yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya menggunakan responden dari dua program studi (Sistem Informasi dan Teknik Informatika) dengan jumlah sampel sebesar 53 mahasiswa, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Mahasiswa dari program studi tersebut memiliki literasi digital yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata pengguna umum, yang berpotensi mempengaruhi penilaian aspek-aspek UEQ, khususnya *Novelty* dan *Perspiciuity*. Kedua, penelitian ini belum mengeksplorasi faktor-faktor teknis seperti kecepatan *loading time* dan responsivitas lintas perangkat secara terukur, padahal faktor tersebut berkaitan langsung dengan aspek *Efficiency* dan *Dependability*. Ketiga, penelitian ini tidak melibatkan

pengujian dengan pendekatan kualitatif seperti wawancara mendalam atau usability testing, sehingga akar penyebab dari nilai *Novelty* yang rendah belum dapat dijelaskan secara komprehensif dari perspektif pengguna secara langsung.

Secara metodologis, penelitian ini memiliki kontribusi yang signifikan dibanding penelitian-penelitian UEQ serupa pada *website* perguruan tinggi di Indonesia, yakni dengan dilakukannya uji validitas dan reliabilitas instrumen sebelum analisis data dilaksanakan. Hal ini menjadi keunggulan sekaligus standar yang sebaiknya diadopsi dalam penelitian UEQ berikutnya agar kualitas data yang dihasilkan lebih terjamin.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada evaluasi UX pada *website* UNUSIA dengan menggunakan metode UEQ menyatakan bahwa secara keseluruhan *website* UNUSIA memiliki UX yang *Above Average* atau di atas rata-rata dengan rincian *Attractiveness* (1,37), *Perspicuity* (1,33), *Efficiency* (1,28), *Dependability* (1,25), *Stimulation* (1,24) dan *Novelty* (0,78). Aspek terkuat adalah *Attractiveness*, menunjukkan bahwa tampilan visual *website* UNUSIA versi 2022 dinilai menarik oleh pengguna dan Aspek terlemah adalah *Novelty*, mengindikasikan bahwa *website* UNUSIA masih kurang inovatif dan belum memberikan kesan unik dibanding *website* perguruan tinggi lain.

Adapun rekomendasi yang bisa diberikan adalah pada peningkatan aspek *Novelty* di mana pengembang *website* UNUSIA disarankan menambahkan fitur-fitur inovatif seperti chatbot untuk layanan mahasiswa, *virtual tour* kampus, atau *dashboard personalisasi* berdasarkan peran pengguna. Juga pada kecepatan *website* meskipun efisiensi sudah baik, perlu dilakukan optimasi *loading time* dengan cara *kompresi* gambar, penggunaan *caching*, dan peningkatan performa *server*.

Ke depan, penelitian lanjutan disarankan menggabungkan UEQ dengan metode evaluasi lain seperti *System Usability Scale* (SUS) atau *heuristic evaluation*, serta memperluas cakupan responden ke seluruh sivitas akademika UNUSIA, termasuk dosen, tenaga kependidikan, dan calon mahasiswa, guna memperoleh gambaran UX yang lebih holistik dan representatif.

Daftar Pustaka

- [1] H. Fernandy, S. D. Pohan, and M. P. Juwono, "Pembuatan Website PCNU Kota Depok Menggunakan CMS WordPress," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Nusan. JPkMN*, vol. 6, no. 1, pp. 1361–1367, doi: <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.5479>.
- [2] M. Y. Putra, "Responsive Web Design Menggunakan Bootstrap Dalam Merancang Layout Website," *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 5, no. 1, pp. 61–70, Dec. 2020.
- [3] A. Juanna, C. A. Kusuma, F. Atuna, and M. A. Kahfiansyah, "Strategi Promosi dan Representasi Perguruan Tinggi dalam Website Institusi: Analisis Wacana Kritis," *Value J. Manaj. Dan Akunt.*, pp. 1069–1080, Dec. 2023.
- [4] N. R. Wiwesa, "User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," *J. Sos. Hum. Terap. JSHT*, vol. 3, no. 2, pp. 18–31, 2021.
- [5] R. H. P. Kusumo, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode," *Automata*, vol. 4, no. 1, Feb. 2023.
- [6] R. Juliansyah, M. A. Amin, A. D. Wicaksana, S. I. Anwar, and H. R. Lestari, "Mengukur Pengalaman Pengguna Aplikasi MochiMochi Menggunakan User Experience Questionnaire," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 5, no. 3, 2025.
- [7] Aliyah and N. Hartono, "Pengujian Pengalaman Pengguna pada Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan dan Inventaris Barang Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 1, no. 2, pp. 65–80, 2025.
- [8] A. D. Savitri and C. I. Ratnasari, "Implementasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna pada UII RAS," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. Dan Komput.*, vol. 4, no. 3, 2023, doi: <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1444>.
- [9] E. Susilo, R. Rizal Andhi, and D. Ramadhani, "Evaluasi User Interface Website Prodi Teknik Informatika UNRI Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Infotek J. Inform. Dan Teknol.*, vol. 5, no. 2, pp. 366–373, Jul. 2022, doi: 10.29408/jit.v5i2.5939.

- [10] I. P. Y. Agus Ariwanta, I. M. A. O. Gunawan, and G. Indrawan, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Pada Website mahasiswa.pkkb.ac.id Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Inf. Syst. Res. JOSH*, vol. 5, no. 2, pp. 363–373, Jan. 2024, doi: 10.47065/josh.v5i2.4490.
- [11] F. Nugrahanti, K. Sussolaikah, and P. R. Pasyawati, "Pengaruh Analisa User Experience Quisioner terhadap Website Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp. 478–488, Jul. 2025, doi: 10.47709/digitech.v5i1.6573.
- [12] M. Fajaria and K. D. Tania, "Evaluasi User Experience dan Usability Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode User Experience Questionnaire dan System Usability Scale," *JOISIE J. Inf. Syst. Inform. Eng.*, vol. 7, no. 2, 2023.
- [13] Emilia Kurniawati and Sulastri Rini Rindrayani, "Pendekatan Kuantitatif dengan Penelitian Survei : Studi Kasus dan Implikasinya," *Sos. J. Ilm. Pendidik. IPS*, vol. 3, no. 1, pp. 65–69, Jan. 2025, doi: 10.62383/sosial.v3i1.596.
- [14] L. A. Andriani, "Pengaruh emosi positif, potongan harga, dan kualitas website terhadap pembelian impulsif," *Forum Ekon. J. Ekon. Manaj. Dan Akuntansi*, vol. 23, no. 3, Apr. 2023, doi: <https://doi.org/10.30872/jfor.v23i3.9713>.
- [15] Ulva Putri Ramadani, Raudhotul Muthmainnah, Nisa Ulhilma, Azzah Wazabirah, Rully Hidayatullah, and H. Harmonedi, "Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas dan Representativitas," *J. QOSIM J. Pendidik. Sos. Hum.*, vol. 3, no. 2, pp. 574–585, May 2025, doi: 10.61104/jq.v3i2.1021.
- [16] D. Danendra, N. Oktadini, P. E. Sevtiyuni, A. Meiriza, and P. Putra, "Analisis User Experience Pada Website Dicoding Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 12, no. 5, Oct. 2023, doi: 10.33022/ijcs.v12i5.3456.
- [17] Afifah Aulia Zayrin, Hayatun Nupus, Khalista Khansa Maizia, Siska Marsela, Rully Hidayatullah, and H. Harmonedi, "Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)," *J. QOSIM J. Pendidik. Sos. Hum.*, vol. 3, no. 2, pp. 780–789, May 2025, doi: 10.61104/jq.v3i2.1070.
- [18] O. Laia, O. Halawa, and P. Lahagu, "Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Pelayanan Publik," *J. Akunt. Manaj. Dan Ekon.*, vol. 1, no. 1, pp. 70–76, May 2022, doi: 10.56248/jamane.v1i1.15.
- [19] F. F. Ida and A. Musyarofah, "Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal," *AL-MUARRIB J. Arab. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 34–44, Dec. 2021, doi: 10.32923/al-muarrib.v1i1.2100.



ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi

Is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)