

---

## ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE* SMK NEGERI TUGUMULYO BERBASIS *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*

Anita Maharani<sup>1</sup>, Bunga intan<sup>2\*</sup>, Andrianto Tri Susilo<sup>3</sup>  
Program Studi Sistem Informasi, Univeritas Bina Insan, Lubuklinggau<sup>1,2</sup>  
Program Studi Informatika, Univeritas Bina Insan, Lubuklinggau<sup>3</sup>  
Email: Anitarani1999@gmail.com<sup>1</sup>, bungaintan@univbinainsan.ac.id<sup>2</sup>,  
Adriantotrisusilo@univbinainsan.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Masalah pada penelitian ini adalah belum diketahui seberapa besar tingkat pemahaman *user* terhadap *website* SMK Negeri Tugu Mulyo dan belum diketahui apakah posisi *website* SMK Negeri Tugumulyo berada pada posisi yang baik atau belum, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah UEQ dapat digunakan untuk menilai pengalaman pengguna untuk setiap jenis produk interaktif, Konstruksi *User Experience Questionnaire (UEQ)* memiliki 6 (enam) variabel pengukuran dengan 26 item pertanyaan di dalamnya, hasil dari penelitian ini adalah Pada skala daya tarik, hasil dari *Website* SMK Negeri Tugumulyo mencapai nilai rata-rata 1.66 dengan begitu skala daya tarik berada pada nilai good. Selanjutnya skala kejelasan, *Website* SMK Negeri Tugumulyo mendapat nilai rata-rata mencapai 1.72 yaitu berada pada katagori rata-rata. Untuk selanjutnya skala efisiensi, mendapat nilai mencapai 1.79 dengan begitu skala efisiensi juga berada pada nilai baik. Skala selanjutnya yaitu ketepatan, untuk skala ini *Website* SMK Negeri Tugumulyo bang mendapat nilai yaitu 1.37 yaitu nilai rata-rata. Pada skala stimulasi, mendapat nilai 1.29 yaitu nilai rata-rata. Pada skala terakhir yaitu kebaruan, *Website* SMK Negeri Tugumulyo mendapatkan nilai sebesar 0.89 yaitu nilai rata-rata

**Kata Kunci** : Analisis; *Website*; *User Experience Questionnaire*

### Abstract

*The problem in this study is that it is not known how much the user's level of understanding of the Tugu Mulyo State Vocational School website is and it is not known whether the position of the Tugumulyo State Vocational School website is in a good position or not.. The method used in this study is UEQ can be used to assess user experience for each type of interactive product, User Experience Questionnaire (UEQ) has 6 (six) measurement variables with 26 question items in it, the results of this study are on the attractiveness scale, the results from the Tugumulyo State Vocational School Website reach an average value of 1.66 so the attractiveness scale is in good value. Furthermore, the clarity scale, the Tugumulyo State Vocational School Website gets an average score of 1.72 which is in the average category. Henceforth, the efficiency scale gets a score of 1.79 so the efficiency scale is also in a good value. The next scale is accuracy, for this scale the Tugumulyo State Vocational School website gets a score of 1.37, which is the average value. On the stimulation scale, got a score of 1.29 which is the average value. On the last scale, namely novelty, the Tugumulyo State Vocational School Website gets a score of 0.89, which is the average value.*

**Keyword** : Analysis; *Website*; *User Experience Questionnaire*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satunya adalah *website*. Manfaat *website* saat ini sangat dirasakan, masyarakat dan bahkan sudah menjadi kebutuhan, segala informasi dapat dengan mudah di dapatkan di *website* selama ada koneksi. Teknologi dalam kehidupan masyarakat saat ini semakin meningkat, utamanya dalam mengakses informasi dari berbagai sumber dan kepentingan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya. *Website* atau *world wide web*(WWW) menjadi salah satu aspek penting dalam penyediaan berbagai informasi dari berbagai sumber yang dapat diakses masyarakat dunia. Hal ini menjadikan *website* sebagai media yang dapat dikembangkan secara pribadi, organisasi dan lainnya, guna memenuhi kebutuhannya. *Website* sekarang ini tidak hanya dapat di akses melalui komputer tapi juga dapat diakses di handphone. Selain itu *website* dapat di akses tanpa batasan waktu. Dengan kemudahan ini tentunya penyedia *website* harus memenuhi kebutuhan-kebutuhan pengunjungnya agar pengunjung *website* merasa nyaman untuk mengakses informasi-informasi yang dibutuhkan. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Tugumulyo (SMK Negeri Tugumulyo) yang beralamatkan di jalan Tambahasri, Tugumulyo, Kabupaten Musi Rawas, Sumatera Selatan 31626, saat ini memiliki 3 jurusan yaitu Rekaya, Perangkat Lunak, Teknik Sepeda Motor dan Teknik Kendaraan Ringan, SMK Negeri Tugumulyo saat ini dipimpin oleh kepala sekolah Bapak Robiyanto, M.Pd dengan jumlah siswa sebanyak 1.036 orang, guru 58 orang dan tenaga kependidikan sebanyak 10 orang. SMK Negeri Tugumulyo memiliki visi terwujudnya sekolah yang memiliki kompetensi dan mampu mengembangkan dirinya secara adaptif dan

profesional terhadap perkembangan baru di bidangnya dan misi Menyediakan fasilitas belajar mengajar sekurang-memenuhi standar kurikulum bagi terselenggaranya proses belajar yang baik. Merekrut dan menyediakan tenaga kependidikan yang profesional di bidangnya agar dapat menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif dan daya serap yang optimal bagi anak didik. Memberikan motivasi, semangat, penghargaan dan perlindungan kepada guru dan karyawan agar selalu siap dalam menghadapi pekerjaan. Menjadikan lembaga pendidikan yang inovatif dan akomodatif terhadap hal-hal yang bermanfaat di bidangnya untuk ditransfer kepada peserta didik. Sekolah menengah kejuruan negeri Tugu Mulyo (SMK Negeri Tugumulyo) menyediakan situs *web* khusus untuk informasi akademik, kesiswaan, profil sekolah, sekaligus kotak sekolah. Pengguna *website* SMK Negeri Tugumulyo terdiri dari 3 aktor yaitu untuk siswa/i, guru, dan pegawai administrasi. Dalam proses penggunaan *website*, siswa sebagai pengguna *website* terbanyak sering mengalami berbagai persoalan salah satunya saat menggunakan *situs web* untuk mengakses informasi terkait informasi yang di berikan dari sekolah apalagi di saat pandemi saat ini. Dan belum diketahui seberapa besar tingkat pengalaman pengguna *website* SMK Negeri Tugumulyo. Intensitas penggunaan *website* yang sangat tinggi mengharuskan *website* tersebut perlu dianalisis. Tingkat *user experience* atau pengalaman pengguna ketika menggunakan *website* SMK Negeri Tugumulyo serta pengembangan *website* SMK Negeri Tugumulyo kedepannya, seiring dengan berkembangnya berbagai alat pengukur dan unsur penilaian dari suatu kegiatan akademik. Maka merupakan suatu keharusan untuk melakukan analisis terhadap pengalaman pengguna agar *website* SMK Negeri Tugumulyo dapat

memberikan pelayanan yang lebih maksimal

Hal ini berkaitan dengan *user experience* dalam penggunaan suatu situs *web* interaktif yang apabila sebuah situs *web* tidak memiliki aspek *user experience* yang cukup seperti isi situs *web* yang tidak familiar, tidak sesuai ekspektasi pengguna sebelum menggunakan situs *web*, tujuan yang dicapai dengan usaha yang sebenarnya tidak perlu, dan membuat pengguna tidak menggunakan situs *web* lebih jauh, maka pengguna akan meninggalkan situs *web* yang sebenarnya penting untuk hubungan akademik SMK Negeri Tugumulyo dengan siswa/i, guru dan pegawai administrasinya. Sesuai dengan ISO 9241-210 tahun 2010, dikatakan bahwa *user experience* merupakan persepsi dan respon seseorang yang dihasilkan dari penggunaan dan prediksi dari suatu produk, sistem, atau layanan. Sedangkan definisi lain *user experience* adalah seluruh aspek interaksi pengguna dengan perusahaan, layanannya, dan produknya [1], melalui interaksi siswa/i, guru dan pegawai administrasinya dengan situs *web* SMK Negeri Tugumulyo, siswa/i, guru dan pegawai sebagai pengguna dapat memberikan persepsi tambahan terhadap SMK Negeri Tugumulyo sebagai organisasi penyedia layanan *situs web* SMK Negeri Tugumulyo sehingga *user experience* suatu produk atau layanan pun dapat mempengaruhi citra suatu organisasi penyediannya. Untuk lebih memudahkan siswa/i, guru, dan pegawai administrasi dalam mengurangi permasalahan yang dialami saat menggunakan dengan *website* SMK Negeri Tugumulyo, maka perlu dilakukan analisis *user experience* pada web SMK Negeri Tugumulyo untuk mengetahui level *user experience* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan mengumpulkan persepsi dan permasalahan apa saja yang dialami pengguna. *User Experience*

*Questionnaire* (UEQ). UEQ dapat digunakan untuk menilai pengalaman pengguna untuk setiap jenis produk interaktif, Konstruksi *User Experience Questionnaire* (UEQ) memiliki 6 (enam) variabel pengukuran dengan 26 item pertanyaan di dalamnya [2].

Penelitian yang didapatkan hasil dari permasalahan yang ada yaitu hasil evaluasi desain lama diukur kembali dan mendapatkan peningkatan yang cukup besar pada nilai rata-rata pada tiap skala UEQ dan peningkatan level *user experience* pada *benchmark* UEQ [3], Penelitian kedua hasilnya bahwa nilai pengalaman penggunaan FIORI Bussim lebih baik daripada SAP-GUI. Selanjutnya, nilai pengujian pada penelitian ini terhadap domain pemahaman yang dilihat dari beberapa domain yaitu domain kognitif, afektif dan psikomotorik menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang mengalami penurunan dibandingkan peningkatan positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengalaman penggunaan dari FIORI Bussim ternyata tidak serta merta membuat tingkat pemahaman terhadap proses bisnis dalam SAP menjadi lebih baik [4]. Penelitian ke tiga Dari penelitian ini didapatkan hasil Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi untuk perancangan *user experience* sistem informasi akademik mahasiswa yang baru dengan melakukan inovasi pada berbagai aspek. Dari 3 (tiga) referensi penelitian yang saya gunakan, perbedaannya dengan penelitian ini adalah Objek penelitian berbeda, Tool yang di gunakan berbeda, Responden yang di gunakan juga berbeda [2].

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 User Experience

*User experience* merujuk kepada bagaimana perilaku pengguna menggunakan perangkat lunak dimana tujuan pengguna (menyelesaikan pekerjaan) terpenuhi. ISO FDIS 9241-210 mendefinisikan user experience sebagai persepsi individu dan respon yang dihasilkan dari penggunaan dan pengantisipasi kegunaan sebuah produk, sistem, dan suatu layanan.[5] Dalam penelitiannya melakukan konseptualisasi user experience menjadi beberapa cara, yaitu:

- 1 Mengeksplorasi indikator kepuasan pengguna dari segi usability.
- 2 Penekanan performa pengguna.
- 3 User experience merupakan induk dari semua persepsi dan respon pengguna yang diukur secara subjektif maupun objektif
- 4 Dari dua defenisi diatas bisa disimpulkan user experience adalah pengalaman pengguna terhadap sebuah sistem baik dari segi usability, performa, dll. [5]

### 2.2 Metode user experience questionnaire

Kuesioner UEQ atau User Experience Questionnaire, termasuk salah satu kuesioner yang hasilnya dapat digunakan dalam usability testing untuk mengukur tingkat user experience suatu produk dengan cepat. UEQ dapat diunduh di [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org). Terdapat 6 variabel dengan total 26 pertanyaan yang dikategorikan berdasarkan variabel pengukuran yang terdapat pada UEQ [4]. Skala User Experience dalam kuesioner, yaitu:[4]

- 1 Attractiveness (Daya tarik) : Kesan terhadap produk. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk? Seberapa besar daya tarik dari sebuah produk. Misal: bagus atau jelek, atraktif atau tidak atraktif.

- 2 Efficiency (Efisiensi) : Kemungkinan suatu produk dapat digunakan dengan cepat dan efisien. Seberapa besar pengguna dapat menyelesaikan tugasnya tanpa usaha yang besar atau efisien. Misal: cepat atau lambat, praktis atau tidak praktis.
- 3 Perspicuity (Kejelasan) : Apakah memungkinkan menggunakan produk ini? Apakah mudah bagi pengguna untuk membiasakan diri menggunakan produk ini? Seberapa besar kejelasan dari sebuah produk. Misal: mudah dipahami atau sulit dipahami.
- 4 Dependability (Ketepatan) : Apakah pengguna merasa dalam kontrol interaksi? Apakah interaksi dengan produk aman dan dapat diprediksi? Seberapa besar ketepatan yang dirasakan oleh pengguna melalui kontrol yang ia miliki. Misal : dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi, mendukung atau menghalangi.
- 5 Stimulation (Stimulasi) : Apakah menarik dan menyenangkan untuk pengguna dalam menggunakan produk tersebut? Apakah pengguna merasa termotivasi untuk terus menggunakan produk? Seberapa besar motivasi untuk menggunakan produk. Misal: bermanfaat atau kurang bermanfaat, menarik atau tidak menarik.
- 6 Novelty (Kebaruan) : Apakah desain produk inovatif dan kreatif? Apakah produk mampu mendapatkan perhatian pengguna? Seberapa kreatif atau besar kebaruan dari produk. quality berkaitan dengan stimulasi (stimulation) dan kebaruan (novelty) [4].

Data UEQ dapat diolah dengan menggunakan UEQ tool analysis.

### 2.3 Penelitian Relevan

Berikut adalah Penelitian Terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

- 1 Penelitian yang dilakukan tahun 2018 oleh dengan judul “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” dengan permasalahan Pada setiap interaksinya dengan pengguna menimbulkan berbagai macam persepsi. Salah satunya adalah persepsi negatif mahasiswa sebagai pengguna terhadap situs web sekaligus FILKOM UB sebagai organisasi penyedia. Untuk mengurangi permasalahan dari persepsi negatif yang berhubungan dengan user experience dalam proses penggunaannya, maka dilakukan evaluasi user experience sekaligus desain perbaikan antarmukanya. Dan didapatkan hasil dari permasalahan yang ada yaitu hasil evaluasi desain lama diukur kembali dan mendapatkan peningkatan yang cukup besar pada nilai rata-rata pada tiap skala UEQ dan peningkatan level user experience pada benchmark UEQ. Selain itu pada pengumpulan persepsi secara tertulis lebih banyak menghasilkan persepsi pengguna yang positif [3].
- 2 Penelitian kedua dilakukan pada tahun 2019 dengan judul Penilaian “User Experience Fiori Bussim Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq) Dan Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Pembelajaran Matakuliah Sertifikasi Sap” dan permasalahannya yaitu Permasalahan yang ada yaitu untuk menilai pengalaman pengguna dari FIORI Bussim dan dilanjutkan dengan menilai pengaruh dari pengalaman

penggunaan FIORI Bussim itu sendiri terhadap tingkat pemahaman dari mahasiswa/i dalam memahami proses bisnis yang terintegrasi dengan perangkat lunak SAP (System Application and Product in Data Processing) pada mahasiswa. Dan di dapatkan hasilnya hasil bahwa nilai pengalaman penggunaan FIORI Bussim lebih baik daripada SAP-GUI. Selanjutnya, nilai pengujian pada penelitian ini terhadap domain pemahaman yang dilihat dari beberapa domain yaitu domain kognitif, afektif dan psikomotorik menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang mengalami penurunan dibandingkan peningkatan positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengalaman penggunaan dari FIORI Bussim ternyata tidak serta merta membuat tingkat pemahaman terhadap proses bisnis dalam SAP menjadi lebih baik [4].

- 3 Penelitian ke tiga yang digunakan yaitu dilakukan pada tahun 2018 oleh dengan judul “User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire” dengan permasalahan User experience menggambarkan pengalaman yang didapatkan oleh pengguna ketika menggunakan produk perangkat lunak. Fokus kepada kebutuhan dan emosi pengguna ketika menggunakan sebuah produk merupakan salah satu kunci keberhasilan sebuah perangkat lunak. Sebagai sebuah produk perangkat lunak, sistem informasi akademik mahasiswa memiliki peranan yang penting untuk meningkatkan pelayanan kepada mahasiswa di perguruan tinggi. Dari penelitian ini didapatkan hasil Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi untuk

perancangan user experience sistem informasi akademik mahasiswa yang baru dengan melakukan inovasi pada berbagai aspek [2].

### III. METODELOGI PENELITIAN

#### 3.1 Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini pengukuran *user experience* dilakukan dengan menggunakan kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 pertanyaan. Terdapat 6 variabel *user experience* (UX) yang diukur menggunakan UEQ, yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*). Data yang telah dikumpulkan dari responden kemudian dimasukkan ke dalam UEQ *tooldata analysis* dan dijadikan sebagai nilai masukan untuk menghitung nilai pengalaman pengguna dari *website* SMK Negeri Tugumulyo. Setiap butir pernyataan pada UEQ memiliki urutan istilah positif dan negatif yang diacak. Pada setiap aspek setengahnya dimulai dengan pernyataan positif dan setengahnya dengan istilah negatif. Setiap butir pada UEQ memiliki rentang skala 1 (satu) sampai 7 (tujuh) yang selanjutnya ditransformasikan ke dalam rentang nilai -3 sampai +3. Perhitungan hasil *kuisisioner* UEQ secara keseluruhan akan dilakukan dengan menggunakan *data analysis Tools* yang berupa file excell yang dapat diunduh dari *website* resmi UEQ. Adapun tahapan-tahapan yang digunakan penulis dalam menganalisis data adalah sebagai berikut :

##### 1 Membuat Analisis

Penulis membuat analisis dengan 6 variabel UEQ. Kemudian, penulis mencoba untuk mendapatkan keterangan pada tingkat pengalaman pengguna. Untuk mendapatkan keterangan tersebut, penulis mengidentifikasi pengalaman pengguna yang akan menghasilkan

nilai pengalaman pengguna terhadap *website* SMK Negeri Tugumulyo.

##### 2 Membuat Daftar

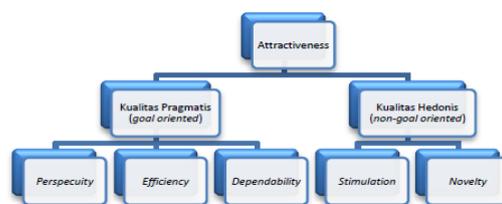
Penulis membuat daftar pengalaman pengguna serta menjelaskan hasilnya seperti apa pengalaman pengguna terhadap *website* SMK Negeri Tugumulyo. Selanjutnya penulis melakukan pencarian data mean per person dan mean per variabel. Kemudian penulis melibatkan dua orang rekan sebaya yang dirujuk untuk membantu dalam mengumpulkan data.

##### 3 Membuat kesimpulan

Setelah membuat daftar dan menjelaskan hasilnya, penulis menggolongkan data melalui analisis pengalaman pengguna dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil dari analisis data.

#### 3.2 Metode Pengujian Analisis

Tahapan pengujian merupakan proses pengujian terhadap hasil UX (*User Experience*) *website* SMK Negeri Tugumulyo berdasarkan aspek *user experience* dengan memanfaatkan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ dapat diadaptasi ke beberapa bahasa dan dapat diunduh secara online [9]. Survei dilakukan untuk mendapatkan umpan balik atas persepsi pengguna terhadap *prototype* yang diusulkan. UEQ banyak dilakukan dengan beberapa tujuan yaitu untuk membandingkan level *User Experience* (UX) antara dua produk, menguji *User Experience* (UX) suatu produk, dan menentukan area perbaikan [4].



Gambar 1 Aspek UEQ[6]

Instrumen penelitian yang digunakan adalah UEQ yang berisi butir-butir pertanyaan untuk mengukur *user experience* dari responden. UEQ terdiri dari pasangan yang saling bertolak belakang secara makna dan dapat merepresentasikan produk dengan 7 (tujuh) skala seperti pada tabel 2 [4].

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggenirakan
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif

Gambar 2 Instrumen penelitian UEQ[2]

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Hasil Penelitian

Dalam Pengumpulan data, peneliti menggunakan kuesioner yang diambil dari teori UEQ yang diukur melalui 6 variabel yaitu, *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspicuity*, *Dependability*, *Stimulation* dan *Novelty* dengan 26 pernyataan tentang pengalaman pengguna dengan 26 pertanyaan yang diisi oleh 92 responden. Untuk menentukan enam variabel serta memastikan data ke dalam *tool UEQ*. Berdasarkan hasil kuesioner dapat dideskripsikan pada tabel dibawah ini :

##### 1. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuisisioner.

Berdasarkan kuisisioner yang telah penulis kumpulkan sebanyak 92, berikut adalah distribusi jawaban dari 92 yang telah disesuaikan pada skala penilaian 1 sampai 7 (1 berarti nilai terkecil yaitu -3 dan 7 berarti nilai terbesar yaitu +3), dari setiap jawaban

responden terhadap pertanyaan kuisisioner yang telah disesuaikan, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Jawaban Kuisisioner

Nr	Item	1	2	3	4	5	6	7
1	<i>annoying/enjoyable</i>	1	3	3	5	18	32	30
2	<i>not understandable/understandable</i>	1	1	4	2	12	32	40
3	<i>dull/creative</i>	3	3	8	24	15	20	19
4	<i>difficult to learn/easy to learn</i>	4	6	12	2	11	24	33
5	<i>inferior/valuable</i>	2	2	3	12	15	28	30
6	<i>boring/exciting</i>	1	2	3	19	25	26	16
7	<i>not interesting/interesting</i>	1	6	3	11	20	33	18
8	<i>unpredictable/predictable</i>	3	1	12	31	21	19	5
9	<i>slow/fast</i>	2	3	3	13	14	32	25
10	<i>conventional/inventive</i>	3	5	7	22	19	18	18
11	<i>obstructive/supportive</i>	0	4	4	17	26	23	18
12	<i>bad/good</i>	3	3	1	5	14	27	39
13	<i>complicated/easy</i>	2	2	4	9	17	26	32
14	<i>unlikable/pleasing</i>	4	2	4	7	14	31	30
15	<i>usual/leading edge</i>	2	4	8	18	24	21	15
16	<i>unpleasant/pleasant</i>	2	2	3	6	21	29	29
17	<i>not secure/secure</i>	2	2	6	4	9	43	26
18	<i>demotivating/motivating</i>	3	1	6	24	23	20	15
19	<i>does not meet expectations/meets expectations</i>	2	0	2	7	10	33	38
20	<i>inefficient/efficient</i>	2	0	1	9	11	28	41
21	<i>confusing/clear</i>	2	1	2	5	14	36	32
22	<i>impractical/practical</i>	0	1	1	8	7	39	36
23	<i>cluttered/organized</i>	1	3	6	10	15	23	34
24	<i>unattractive/attractive</i>	1	3	2	16	20	28	22
25	<i>unfriendly/friendly</i>	2	0	1	14	21	21	33
26	<i>conservative/innovative</i>	5	3	7	26	17	23	11

Sumber :Hasil pengolahan data tool UEQ 8

##### 4.2 Pembahasan

Pengukuran *user experience* dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dilakukan secara online karena terkendala kondisi saat ini. Pengukuran dilakukan selama kurang lebih 2 minggu di lingkungan SMK Negeri Tugumulyo. Sebanyak 92 responden yang merupakan guru, siswa/i dan tendik aktif pada SMK N Tugumulyo. Berikut data yang merupakan sebagian hasil dari jawaban responden yang dapat dilihat tabel 4.1. Untuk hasil jawaban responden.

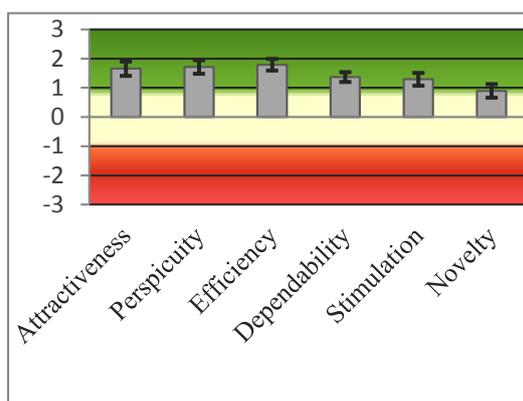
Berikut adalah hasil dari rata-rata berdasarkan keseluruhan pertanyaan yang telah digolongkan tiap skala. Nilai rata-rata impresi yang - 0.8 dan 0.8 merupakan nilai evaluasi normal, nilai >0,8 merupakan evaluasi positif dan nilai-nilai <-0,8 merupakan evaluasi negatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa website SMK Negeri

Tugumulyo memiliki impresi positif dari seluruh skala yaitu, Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan yang dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 2.** Hasil Rata-rata Berdasarkan Skala

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	↑ 1,656	1,45
Perspiciuity	↑ 1,717	1,27
Efficiency	↑ 1,791	0,98
Dependability	↑ 1,370	0,70
Stimulation	↑ 1,293	1,17
Novelty	↑ 0,894	1,25

Sumber : Hasil Olah Data UEQ 8



**Gambar 3** Hasil Rata-rata Berdasarkan Skala

Sumber : Hasil Olah Data UEQ 8

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis ini untuk mengetahui level *user experience* dan menggali persepsi pengguna terhadap *website* SMK Negeri Tugumulyo dengan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ). Hasil analisis dari *website* SMK Negeri Tugumulyo menunjukkan hasil nilai dengan kategori *Above average* (diatas rata-rata) yaitu pada skala *Perspiciuity* dengan nilai 1,72. Skala *Dependability* dengan nilai 1,37. Skala *Stimulation* dengan nilai yaitu 1,29. Skala *Novelty* mendapat nilai 0,98. Sedangkan pada skala *Attractiveness* mendapatkan nilai 1,66 dengan kategori *Good* (Baik) dan skala efisiensi mendapatkan nilai 1,79 dengan kategori

*Good* (Baik). Dengan hasil tersebut *website* SMK Negeri Tugumulyo dirasakan perlu meningkatkan 4 skala untuk mencapai hasil yang lebih baik. Terutama pada skala *Stimulation* dengan hasil perbandingan *benchmark* terendah pada kategori diatas rata - rata dari 5 skala lainnya dengan dengan nilai 1.29. Dari hasil analisis yang mendapat nilai perbandingan *benchmark* terendah merupakan skala *stimulasi*. Skala *stimulasi* termasuk dalam aspek kualitas hedonis yang berkaitan dengan rasa menyenangkan saat menggunakan produk. Maka dari itu yang perlu ditambahkan atau penyempurnaan pada pengembangan selanjutnya yaitu fitur seperti link pada menu informasi yang tidak berhubungan dengan SMK Negeri Tugumulyo. Sehingga menghasilkan sistem yang lebih bermanfaat, memotivasi dan memunculkan rasa menyenangkan dalam penggunaan *website* SMK Negeri Tugumulyo. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang ada di dapat semua variabel pada UEQ menyatakan nilai yang baik dimana 2 dari variabel yang ada di UEQ mendapatkan nilai *good* dan 4 variabelnya mendapatkan nilai *Above Average* seperti pada tabel 2

## VI. SARAN

Berdasarkan pengamatan penelitian di lapangan, terdapat beberapa hal yang dapat dipertimbangkan sebagai berikut yaitu :

1. Perlunya dilakukan penyebaran kuesioner ataupun wawancara lagi agar dapat mengetahui lebih detail mengenai kekurangan pada skala *stimulasi* yang termasuk dalam aspek hedonis UEQ dari *website* yang dianalisis.
2. Untuk mendapatkan hasil yang optimal memerlukan peranan responden yang cukupaktif dalam menyampaikan tanggapan (*feedback*) untuk pengembangan *website*.

3. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini menggunakan metode *user experience* yang lainnya. Saat melakukan penyebaran kuesioner *user experience questionnaire* (UEQ) secara langsung menemui responden disarankan untuk memberi penjelasan yang lebih mudah dipahami oleh responden serta

## VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. R. Wulandari and L. D. Farida, "Pengukuran User Experience Pada E-Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Mantik Penusa*, vol. 2, no. 2, pp. 146–151, 2018.
- [2] S. R. Henim and R. P. Sari, "Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Politek. Caltex Riau*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020.
- [3] 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.
- [4] F. Halim, Handoko, and S. H. Marpaung, "Penilaian User Experience Fiori Bussim Menggunakan User Experience Questionnaire ( Ueq ) Dan Pengaruhnya Terhadap," *Sebatik*, vol. 24, no. 1, pp. 102–112, 2020.
- [5] M. Audi, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-zahra, "Analisis Aspek Usability dan User Experience Website dan Aplikasi Mobile Radio Streaming ( Studi Pada Website dan Aplikasi Mobile Radio Prambors )," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 12, pp. 6391–6400, 2018.
- [6] W. A. Febrianto and W. H. N. Putra, "Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Puskesmas Tarik)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 6099–6106, 2019.
- [7] J. Saputra *et al.*, "Analisis Kualitas Website Institut XYZ Menggunakan Metode Webqual dan IPA," *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 5, no. 1, p. 318, 2021.
- [8] H. O. L. Wijaya and P.; B. Mandala, "Evaluasi Website Open Journal System Menggunakan Metode Webqual," *J. Teknol. Inf. Mura*, vol. 12, no. 1, pp. 68–75, 2020.
- [9] M. Nurdin, A. Muhaemin, T. Informatika, F. Teknik, and U. S. Buana, "Mengukur User Experience Sistem Informasi Akademik," pp. 7–10, 2020.