



# **Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Website *International Office* Universitas Primakara Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)***

**Dewa Made Aditya Permana<sup>1</sup>, A. A. Istri Ita Paramitha<sup>2</sup>, Eka Grana Aristya Dewi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi Sistem Informasi, Primakara University, Denpasar, Bali

<sup>3</sup>Prodi Sistem Informasi Akuntansi, Primakara University, Denpasar, Bali

<sup>1,2,3</sup>Jl. Tukad Badung No.135, Renon, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80226

E-mail: [dewaaditya439@gmail.com](mailto:dewaaditya439@gmail.com)<sup>1</sup>, [ita@primakara.ac.id](mailto:ita@primakara.ac.id)<sup>2</sup>, [aris@primakara.ac.id](mailto:aris@primakara.ac.id)<sup>3</sup>

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap Web International Office Primakara University. Primakara University mengembangkan web International Office sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan daya saing dan kualitas pendidikan di tingkat internasional. Melalui International Office, kampus dapat menawarkan program-program seperti pertukaran pelajar, magang internasional, dan beasiswa internasional untuk memberikan pengalaman berharga kepada mahasiswa. Evaluasi pengalaman pengguna dilakukan dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dengan menggunakan responden sebanyak 30 orang dan menghasilkan penilaian yang positif atau mendapat nilai dengan nilai akhir pada skor rata-rata untuk semua aspek lebih dari 0,8 yaitu untuk aspek attractiveness dengan skor 2.21, aspek perspicuity dengan skor rata-rata 2.03, aspek efficiency dengan skor rata-rata 2.12, aspek dependability dengan skor rata-rata 1.86, aspek stimulation dengan skor 1.67, dan aspek novelty dengan skor 1.25. Kemudian untuk hasil pengujian tersebut mendapatkan klasifikasi skala antara "Good" dan "Excellent".

**Kata Kunci:** International Office, Primakara University, User Experience Questionnaire

## **Abstract**

*The study aimed to evaluate the user experience of the Primakara University International Office website. Primakara University developed the International Office website as part of its efforts to improve its competitiveness and educational quality at the international level. Through the International Office, the university can offer programs such as student exchange, international internships, and international scholarships to provide valuable experiences for students. User experience evaluation was conducted using the User Experience Questionnaire (UEQ) method with 30 respondents. The results were positive, with the final score for the average score for all aspects being greater than 0.8. The aspects of attractiveness received scores of 2.21, perspicuity received scores of 2.03, efficiency 2.12, dependability 1.86, stimulation 1.67, and novelty 1.25. The results of the test were classified as between "Good" and "Excellent."*

**Keywords:** International Office, Primakara University, User Experience Questionnaire

## **I. PENDAHULUAN**

Peran International Office dalam perguruan tinggi semakin penting karena mereka bertanggung jawab untuk mengelola program-program internasional seperti rekrutmen mahasiswa internasional, pertukaran mahasiswa, kolaborasi riset internasional, dan proyek pendidikan lainnya. Web International Office menjadi sarana kunci untuk memperluas jangkauan internasional perguruan tinggi, meningkatkan reputasi, menciptakan lingkungan inklusif, dan menyampaikan informasi kepada khalayak internasional. Primakara University mengembangkan web International Office sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan daya saing dan kualitas pendidikan di tingkat internasional. Melalui

International Office, kampus dapat menawarkan program-program seperti pertukaran pelajar, magang internasional, dan beasiswa internasional untuk memberikan pengalaman berharga kepada mahasiswa. Metode yang digunakan dalam perancangan user interface web International Office di Primakara University adalah metode Design Thinking, yaitu metode yang langsung menitikberatkan pada pengalaman pengguna, definisi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Metode ini dipilih karena memungkinkan penyesuaian solusi yang inovatif dan menguntungkan dengan kebutuhan pengguna melalui iterasi [1]. Keberhasilan implementasi sebuah website dapat diukur dengan cara mengevaluasi sistem tersebut.

Evaluasi dilakukan untuk melihat efektivitas dan efisiensi sistem, kemudahan penggunaan, dan pengalaman pengguna. Evaluasi juga bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin terjadi pada sistem.

Evaluasi pengalaman pengguna yang dilakukan terhadap Web International Office milik Primakara University diukur menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Tujuan utama dari UEQ adalah memfasilitasi penilaian yang cepat dan langsung terhadap pengalaman pengguna terhadap sebuah produk interaktif. UEQ telah digunakan dalam berbagai skenario penelitian yang beragam, misalnya untuk pengembangan perangkat dan pengembangan website. Metode UEQ juga digunakan karena dalam pelaksanaannya hanya memerlukan waktu 3 sampai 5 menit untuk membaca dan mengisi kuesioner. Selain itu, dengan tersedianya template Data Analysis Tool dalam format Excel untuk mengukur User Experience (UX) dapat mempermudah penggunaan UEQ sebagai alat pengukuran.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. User Experience (UX)

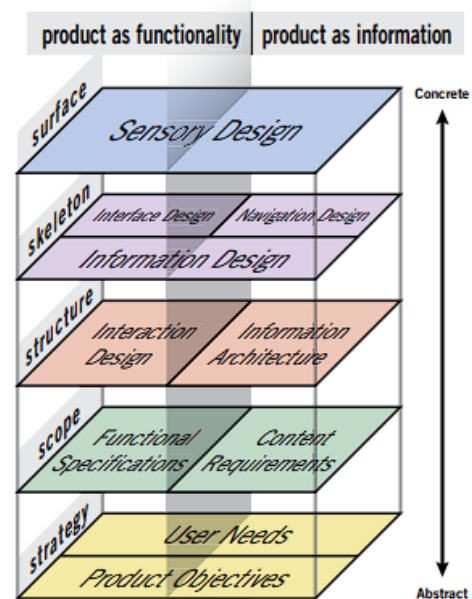
User experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. User Experience (UX) mengevaluasi sejauh mana seseorang merasa puas dan nyaman dengan suatu produk, sistem, atau layanan. Suatu prinsip dalam mengembangkan UX adalah memberikan wewenang kepada pengguna untuk menentukan tingkat kepuasan mereka sendiri (customer rule) [2]. Sebuah desain yang mengutamakan user experience akan lebih disukai oleh user dibandingkan dengan desain yang hanya memperhatikan keindahan tampilan UI namun kurang memperhatikan sisi UX-nya. Selain itu, user experience juga sangat penting untuk meningkatkan tingkat loyalitas user agar tetap memanfaatkan produk atau jasa yang disediakan. Dengan demikian, memperhatikan aspek user experience pada desain produk atau jasa sangatlah krusial dalam meningkatkan kualitas produk dan kepuasan pengguna.

Menurut Garrett, elemen dari masing-masing bidang UX saling berhubungan dalam merancang keseluruhan pengalaman pengguna. Elemen dari UX berdasarkan Jesse James Garrett adalah sebagai berikut [3]:

- 1) **The Strategy Plane**  
Menentukan kebutuhan pengguna, yang diperlukan adalah memahami apa yang diinginkan pengguna dan bagaimana hal itu cocok tujuan lain yang mereka miliki.
- 2) **The Scope Plane**  
Menentukan spesifikasi fungsional, dimana pada elemen ini dimaksudkan untuk memberikan rincian deskripsi (feature set) pada produk.
- 3) **The Structure Plane**  
Merupakan elemen yang menjelaskan bagaimana pengguna menggunakan produk dari

awal hingga mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

- 4) **The Skeleton Plane**  
Menetapkan interface design, dimana sudah melakukan desain yang dapat berjalan secara fungsional dan menetapkan navigation design, dengan melakukan desain tampilan utama yang dapat mempermudah pengguna dalam menjalankan navigasi dalam sistem atau produk yang dibuat.
- 5) **The Surface Plane**  
Terakhir terdapat elemen surface, merupakan elemen yang penting yang dimaksudkan untuk menentukan susunan informasi yang akan ditampilkan secara visual, menentukan respon pada sistem saat pengguna melakukan suatu aktivitas.



Gambar 1. Model lima elemen user experience[3]

### B. User Experience Questionnaire (UEQ)

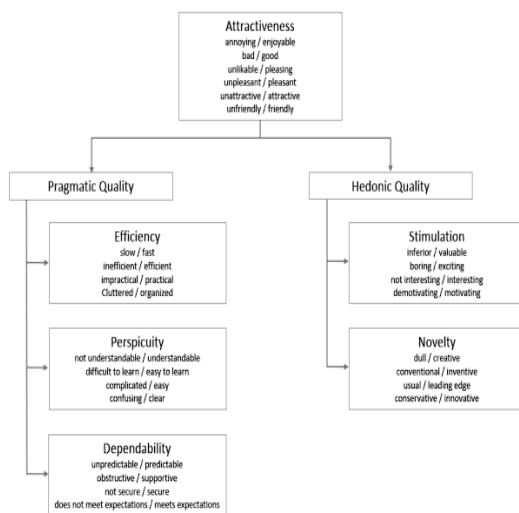
Pengalaman pengguna adalah tentang bagaimana perasaan pengguna saat menggunakan sebuah produk. Pengguna atau grup pengguna yang berbeda mungkin memiliki kesan berbeda tentang pengalaman pengguna untuk produk yang sama. Karena hal tersebut, evaluasi pengalaman pengguna biasanya memerlukan pengumpulan tanggapan dari banyak pengguna. Pendekatan ini bisa dilakukan dengan efisiensi menggunakan kuesioner, terutama ketika kuesioner tersebut diterapkan dalam format online.

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan metode yang dapat digunakan untuk menilai pengalaman pengguna. UEQ membantu untuk memberikan gambaran tentang elemen-elemen kegunaan dalam pengalaman pengguna. Prinsipnya adalah menggabungkan faktor-faktor efektivitas dan efisiensi dengan aspek-aspek estetika, kenyamanan

penggunaan, dan daya tarik. Efektivitas dan efisiensi sering disebut sebagai aspek pragmatis, sedangkan estetika, kemudahan penggunaan, dan daya tarik disebut sebagai aspek hedonis [4]. UEQ dapat dengan cepat mengukur pengalaman pengguna terhadap produk. Menurut pernyataan dari Martin Schrepp. UEQ terdiri dari 6 skala penilaian dan mencakup 26 pernyataan. 6 skala penelitian tersebut antara lain [5].

- 1) Attractiveness (Daya Tarik), Skala ini mengukur sejauh mana ketertarikan pengguna terhadap produk.
- 2) Perspicuity (Kejelasan), Skala ini mengukur seberapa mudah pengguna dapat memahami produk.
- 3) Efficiency (Efisiensi), Skala ini menilai kepatutan produk, yang berarti produk dapat digunakan dengan cepat dan efisien.
- 4) Dependability (Ketepatan), Skala ini mengukur sejauh mana pengguna dapat menggunakan atau memiliki kendali atas produk.
- 5) Stimulation (Stimulasi), Skala ini mengevaluasi kemampuan produk untuk mendorong pengguna berinteraksi dengan produk secara berkelanjutan.
- 6) Novelty (Keterbaruan), Skala ini mengukur kemampuan produk untuk memiliki inovasi dan teknologi terdepan.

Pembagian skala yang telah disebutkan di atas dibagi menjadi tiga, antara lain attractiveness, hedonic quality, pragmatic quality. Attractiveness merupakan dimensi valensi murni. Perspicuity, Efficiency dan Dependability adalah aspek pragmatic quality (berorientasi pada tujuan), sementara Stimulation dan Novelty adalah aspek hedonic quality (tidak berorientasi pada tujuan)[6]



Gambar 2. Asumsi struktur skala UEQ[6]

Alat yang diterapkan dalam evaluasi pengalaman pengguna dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan indikator yang direpresentasikan melalui gambar seperti yang ditampilkan di bawah ini.

	1	2	3	4	5	6	7		
annoying	○	○	○	○	○	○	○	enjoyable	1
not understandable	○	○	○	○	○	○	○	understandable	2
creative	○	○	○	○	○	○	○	dull	3
easy to learn	○	○	○	○	○	○	○	difficult to learn	4
valuable	○	○	○	○	○	○	○	inferior	5
boring	○	○	○	○	○	○	○	exciting	6
not interesting	○	○	○	○	○	○	○	interesting	7
unpredictable	○	○	○	○	○	○	○	predictable	8
fast	○	○	○	○	○	○	○	slow	9
inventive	○	○	○	○	○	○	○	conventional	10
obstructive	○	○	○	○	○	○	○	supportive	11
good	○	○	○	○	○	○	○	bad	12
complicated	○	○	○	○	○	○	○	easy	13
unlikable	○	○	○	○	○	○	○	pleasing	14
usual	○	○	○	○	○	○	○	leading edge	15
unpleasant	○	○	○	○	○	○	○	pleasant	16
secure	○	○	○	○	○	○	○	not secure	17
motivating	○	○	○	○	○	○	○	demotivating	18
meets expectations	○	○	○	○	○	○	○	does not meet expectations	19
inefficient	○	○	○	○	○	○	○	efficient	20
clear	○	○	○	○	○	○	○	confusing	21
impractical	○	○	○	○	○	○	○	practical	22
organized	○	○	○	○	○	○	○	cluttered	23
attractive	○	○	○	○	○	○	○	unattractive	24
friendly	○	○	○	○	○	○	○	unfriendly	25
conservative	○	○	○	○	○	○	○	innovative	26

Gambar 3. Daftar Pertanyaan UEQ[7]

Sebuah tinjauan terhadap semua studi yang tersedia menunjukkan bahwa reliabilitas (Alpha Cronbach digunakan untuk estimasi konsistensi internal) dari skala-skala tersebut cukup tinggi. Item-item kuesioner tersebut terdiri dari sepasang istilah dengan makna berlawanan. Contohnya adalah item berikut [7]

*Easy to learn* ○○○○○○○ *Difficult to learn*

Skala item-item tersebut berkisar dari -3 hingga +3. Dengan demikian, -3 mewakili jawaban yang paling negatif, 0 adalah jawaban netral, dan +3 adalah jawaban yang paling positif. Skor dengan nilai +1 mencerminkan pandangan positif dari pengguna terhadap skala ini, sedangkan nilai di bawah -1 menunjukkan pandangan negatif. Skala item-item tersebut berkisar dari -3 hingga +3. Dengan demikian, -3 mewakili jawaban yang paling negatif, 0 adalah jawaban netral, dan +3 adalah jawaban yang paling positif. Skor dengan nilai +1 mencerminkan pandangan positif dari pengguna terhadap skala ini, sedangkan nilai di bawah -1 menunjukkan pandangan negatif.

Dengan mencakup enam dimensi pengalaman pengguna secara holistic, maka pengujian UEQ akan memperoleh pemahaman tentang bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi saat menggunakan website secara keseluruhan. Selain itu, pengukuran UEQ dapat membantu mengidentifikasi area di mana pengalaman pengguna dapat ditingkatkan. Dengan mengevaluasi setiap dimensi pengalaman pengguna, akan dan teridentifikasi kekuatan dan kelemahan pada sebuah website sehingga memungkinkan untuk melakukan perbaikan yang relevan dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pengguna.

### III. METODE PENELITIAN

Langkah-langkah pengumpulan data dalam evaluasi heuristik adalah sebagai berikut.

#### A. Metode Pengumpulan Data

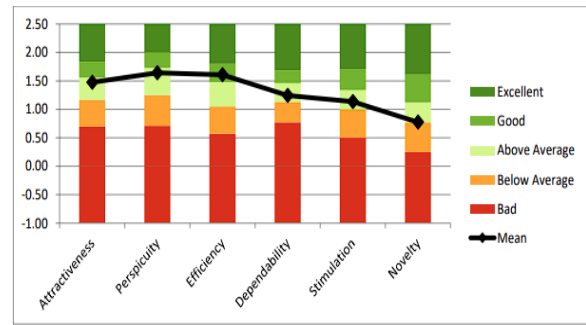
Pada tahap ini peneliti membuat kuesioner dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai persepsi, opini, atau pengalaman tentang hasil User Experience (UX) pada prototype website Primakara International Office sudah dibuat. Kuesioner yang dilakukan dapat mengevaluasi apakah pengguna menerima prototype yang telah dibuat atau belum. Adapun kuesioner yang digunakan adalah User Experience Questionnaire (UEQ) yang terdiri atas 26 pertanyaan yang mencakup identitas diri, pengalaman penggunaan website Primakara International Office, dan harapan terkait desain website yang dikembangkan. Pada kuesioner UEQ dalam penelitian ini mempergunakan 30 orang responden yang merupakan pengguna website Primakara International Office. Penggunaan responden dengan jumlah tersebut mengacu pada User Experience Questionnaire Handbook oleh Martin Schrepp yang menyebutkan bahwa jumlah minimal responden yaitu sebanyak 30 orang [6]. Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring dan data kuesioner akan dikumpulkan melalui Google Forms.

#### B. Pengolahan Data

Metode pengolahan data akan menjelaskan bagaimana prosedur dalam mengolah dan menganalisis data sesuai dengan pendekatan dan penelitian yang dilakukan. Data kuantitatif pada penelitian berupa uji usability menggunakan UEQ dengan hasil kuesioner UEQ diolah menggunakan UEQ Tools dalam bentuk excel yang digunakan di berbagai dunia dan diperbarui setiap tahun. Alat ini membantu menghitung hasil kuesioner sehingga dapat memberikan berupa benchmark, hasil transformasi data, dan hasil jawaban tiap responden. Versi terbaru dari UEQ Tools ini dapat diunduh pada web [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org) dan dapat dengan mudah dilakukan dengan setiap paket statistik [6].

- 1) Sangat Bagus: Berada dalam 10% hasil terbaik di rentang data benchmark.
- 2) Bagus: 10% hasil dari data benchmark lebih unggul dan 75% hasil lebih rendah.
- 3) Diatas rata-rata: 25% hasil pada data benchmark melebihi kualitas hasil produk yang dinilai, sementara 50% hasilnya kurang baik.
- 4) Dibawah rata-rata. 50% hasil pada data benchmark lebih unggul daripada hasil produk yang dinilai, dan 25% hasilnya lebih buruk.
- 5) Buruk: Berada dalam 25% hasil terburuk pada rentang data.

Grafik tolok ukur dari UEQ Tool menunjukkan bagaimana kualitas UX dari produk yang dievaluasi.



Gambar 4. Grafik benchmark UEQ Tools

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengalaman pengguna web Primakara International Office diukur melalui enam aspek yaitu Daya Tarik, Efisiensi, Kejelasan, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Data didapatkan dari pengisian kuesioner oleh 30 responden. Setelah kuesioner diisi oleh responden, data kuesioner tersebut akan diolah dan dianalisis. Tahap awal adalah memeriksa apakah ada data yang kosong. Jika ditemukan data kosong, nilai pada item tersebut akan diisi dengan angka 0 untuk menghindari kesalahan perhitungan pada tahap selanjutnya. Hasil pengisian kuesioner berdasarkan penilaian responden dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Kuesioner UEQ

No.	Poin Pertanyaan																									
	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	5	6	7	4	1	2	7	7	2	2	7	1	5	7	5	7	1	1	1	7	2	6	1	1	1	5
2	5	6	2	2	5	6	5	6	2	5	5	2	6	6	5	6	5	5	5	6	2	4	5	2	2	5
3	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	2	1	7
4	5	6	4	1	3	5	5	4	1	2	7	1	4	5	7	6	1	2	4	7	1	7	1	2	2	2
5	7	7	1	1	1	6	6	7	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	6	6	6	2	2	6	6	6	2	6	6	1	6	7	6	7	1	2	2	2	1	6	2	1	2	2
7	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
8	7	7	2	2	1	7	7	7	2	1	7	1	7	7	6	7	1	2	1	7	1	6	1	1	1	5
9	6	6	5	6	2	5	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	6	2	6	2	6	2	2	6
10	6	7	1	1	1	6	7	6	1	1	7	1	7	6	6	7	1	2	2	7	1	7	1	1	1	7
11	6	6	4	2	2	6	6	5	4	4	5	2	6	6	4	5	2	3	3	5	3	5	2	5	2	3
12	6	6	4	6	6	5	6	6	5	6	5	6	6	5	5	6	6	6	6	5	5	6	2	5	2	5
13	4	4	5	2	5	3	5	6	5	5	6	4	3	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	3	5	5
14	7	7	1	1	1	6	7	6	1	1	7	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	7	2	1	1	7
15	6	7	2	1	1	7	6	7	2	7	7	1	7	7	7	7	1	2	1	7	1	7	1	1	1	7
16	5	5	5	6	5	5	5	4	3	4	5	4	4	5	6	5	3	3	4	5	3	5	4	3	3	4
17	7	5	2	3	1	5	7	4	4	1	6	2	5	5	5	6	5	2	3	3	2	6	2	4	2	5
18	6	6	3	2	2	6	5	5	2	2	5	2	6	6	2	6	2	2	3	6	2	6	2	3	2	6
19	6	7	2	2	3	5	6	7	2	2	2	1	7	6	5	7	2	2	2	7	1	6	2	2	2	6
20	6	7	2	1	3	7	7	6	2	2	7	1	7	6	6	7	1	2	2	7	1	7	2	2	1	6
21	6	6	2	2	2	5	6	6	1	2	6	1	6	6	6	6	1	2	2	6	2	7	1	2	1	6
22	6	6	6	7	5	5	5	5	2	6	6	2	5	6	6	7	3	3	2	7	1	6	2	1	2	6
23	7	6	2	2	1	6	7	6	2	3	7	1	5	6	6	7	1	1	1	6	2	6	2	2	1	6
24	7	6	2	2	1	5	6	5	2	2	7	1	7	6	5	7	1	2	1	6	1	7	1	2	2	6
25	7	6	2	2	2	6	7	7	1	2	6	2	7	6	6	6	2	1	1	7	1	6	2	2	2	6
26	6	5	2	2	7	6	6	6	3	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	7	6	1	2	1	6
27	7	7	1	1	1	6	6	6	1	2	7	1	7	7	4	7	6	5	6	6	1	7	1	1	1	7
28	7	6	6	2	6	6	7	7	1	4	7	6	6	6	6	4	5	5	6	6	1	7	1	1	1	7
29	6	7	7	2	6	6	6	6	1	7	7	1	6	6	6	7	2	5	2	7	1	7	1	1	1	6
30	6	7	1	2	2	6	7	5	1	5	6	1	7	6	5	7	1	3	1	6	1	6	6	1	2	1

Nilai hasil kuesioner UEQ yang telah diisi oleh responden diubah menjadi nilai tertentu dengan rentang +3 hingga -3. Nilai +3 mewakili nilai paling positif, 0 mewakili nilai netral, dan nilai -3 mewakili nilai paling negatif. Nilai tersebut kemudian digunakan untuk menghitung skala rata-rata per orang (scale means per person) dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Skala Rata-Rata Nilai UEQ Perorang

Scale means per person						
Attractiveness	Perspicuity	Efficiency	Dependability	Stimulation	Novelty	
2.67	1.25	2.50	3.00	1.75	0.25	
1.83	2.00	0.75	0.25	0.25	0.75	
2.83	2.75	3.00	2.75	3.00	3.00	
1.83	2.00	3.00	1.50	1.25	0.75	
3.00	3.00	3.00	3.00	2.50	2.75	
2.67	2.25	1.00	2.25	2.00	-1.00	
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	
3.00	2.75	2.50	3.00	2.75	2.00	
2.00	1.00	2.00	2.00	1.75	1.25	
2.67	3.00	3.00	2.50	2.50	2.75	
1.33	1.75	1.00	1.25	1.75	-0.25	
0.67	0.25	1.00	-0.25	-0.25	0.00	
0.00	0.25	0.25	0.75	-0.25	0.00	
3.00	3.00	2.75	2.75	2.75	2.75	
2.83	3.00	2.75	3.00	2.50	1.25	
0.83	0.00	0.75	0.50	0.50	0.25	
1.67	1.25	0.75	0.50	2.25	1.75	
1.83	2.00	2.00	1.25	1.75	0.75	
2.33	2.75	2.25	1.25	1.50	1.75	
2.50	3.00	2.50	2.50	2.25	2.00	
2.33	2.00	2.75	2.25	1.75	2.00	
2.33	0.75	2.25	1.50	0.50	0.00	
2.67	1.75	2.00	2.75	2.75	1.75	
2.50	2.50	2.50	2.50	2.00	1.75	
2.17	2.50	2.50	2.50	2.50	2.00	
2.17	0.50	2.00	2.00	0.75	2.00	
3.00	3.00	2.75	0.25	1.50	2.00	
1.50	2.25	2.75	0.75	0.50	0.75	
2.67	2.50	3.00	2.25	0.25	-0.50	
2.50	2.75	1.25	2.25	2.00	0.00	

Dari hasil nilai rata-rata per orang yang telah didapatkan, nilai tersebut diolah kembali untuk menentukan hasil akhir kuesioner UEQ dengan menggunakan UEQ tools. Nilai antara -0,8 dan 0,8 menunjukkan evaluasi yang netral, nilai > 0,8 menunjukkan evaluasi positif, dan nilai < -0,8 menunjukkan evaluasi negatif [7].

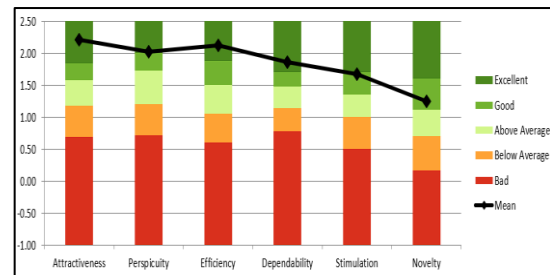
Hasil akhir nilai skala UEQ ditampilkan dalam tabel benchmark / tolak ukur dan grafik sesuai dengan nilai dari setiap aspek dan data dari UEQ Data Analysis Tool tersebut telah dihubungkan dengan kumpulan data benchmark yang berasal dari 468 penelitian produk yang berbeda. Kumpulan data tersebut terdiri dari 21175 responden yang berasal dari berbagai bidang, seperti bisnis, web, toko online, dan media sosial. Hasil dari benchmark tersebut dapat menggambarkan kualitas web Primakara International Office dengan produk lainnya yang juga diuji menggunakan UEQ.

Tabel 3. Hasil Tabel Benchmark UEQ

Scale	Mean	Comparison to benchmark
Attractiveness	2.21	Excellent
Perspicuity	2.03	Excellent
Efficiency	2.12	Excellent
Dependability	1.86	Excellent
Stimulation	1.67	Good
Novelty	1.25	Good

Berdasarkan Tabel di atas, web Primakara International Office mendapat penilaian yang positif pada hampir semua skala penilaian, yaitu attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty. Nilai akhir pada masing-masing skala penilaian tersebut lebih besar dari 0,8 dengan skor rata-rata untuk aspek daya tarik yaitu 2.21, aspek kejelasan dengan skor rata-rata 2.03, aspek efisiensi dengan skor rata-rata 2.12, aspek ketepatan 1.86, aspek stimulasi 1.67, dan aspek keterbaruan 1.25. Dari tabel 4.1, aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan termasuk ke dalam klasifikasi “Excellent” yang artinya rancangan web

yang dibuat termasuk dalam kisaran 10% hasil terbaik dalam dataset. Untuk aspek stimulasi dan kebaruan termasuk ke dalam klasifikasi “Good” yang artinya 10% produk dalam dataset lebih baik dan 75% produk lainnya lebih buruk. Hasil pengujian yang menggunakan UEQ Data Analysis Tool menghasilkan klasifikasi skala antara “Good” dan “Excellent” dengan skala paling besar didapat pada skala daya tarik (attractiveness) dikarenakan memiliki tampilan visual yang menarik serta tata letak yang nyaman untuk dilihat. Grafik benchmark ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Grafik Benchmark UEQ

## v. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dengan jumlah responden yang mengisi kuesioner UEQ adalah 30 orang yang telah mengakses web sebelumnya pada website Primakara International Office mendapatkan hasil berupa penilaian dengan nilai yang positif dengan nilai akhir pada skor rata-rata untuk semua aspek lebih dari 0,8 yaitu untuk aspek daya tarik (attractiveness) dengan skor 2.21, aspek kejelasan (perspicuity) dengan skor rata-rata 2.03, aspek efisiensi (efficiency) dengan skor rata-rata 2.12, aspek ketepatan (dependability) dengan skor rata-rata 1.86, aspek stimulasi (stimulation) dengan skor 1.67, dan aspek keterbaruan (novelty) dengan skor 1.25. Kemudian untuk hasil pengujian tersebut mendapatkan klasifikasi skala antara “Good” dan “Excellent”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perancangan User Interface web Primakara International Office sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna karena proses perancangan user interface web ini menggunakan metode Design Thinking yang mana desainnya berfokus pada pengguna, jadi memungkinkan untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang lebih tinggi dan hasil pengujian User Interface web Primakara International Office menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) mendapatkan nilai akhir lebih dari 0,8 pada semua aspek dan klasifikasi skala antara “Good” dan “Excellent”.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ananda Sabil Hussein, Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis. UB Press, 2018.
- [2] F. Fernando, “Perancangan User Interface (UI) & User Experience Aplikasi Pencari

- Indekost di Kota Padangpanjang,” Jurnal TANRA, vol. Volume 7 Nomor 2, pp. 1–11, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- [3] J. J. Garrett, *The Elements of User Experience: User-Centered Design For he Web and beyond*. 2011.
- [4] A. Ardinata, I. Paramitha, N. Luh, N. Septyarini, and P. Astawa, “Evaluasi User Experience Dan Perancangan Ulang Interface Pada Website Thai.Com Menggunakan Metode Heuristik Dan User Experience Questionnaire (UEQ),” Jurnal PETIK, vol. 9, pp. 1–13, 2023.
- [5] 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),” in *Proceedings of the 3rd International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2018*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., Oct. 2018. doi: 10.1109/IAC.2018.8780430.
- [6] Dr. Martin Schrepp, “User Experience Questionnaire Handbook,” 2023. [Online]. Available: [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)
- [7] H. B. Santoso, M. Schrepp, and R. Y. Kartono, “Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment,” 2016. [Online]. Available: <http://sumi.ucc.ie/>