

# Analisis User Experience pada Aplikasi Mobile SIA Universitas Teknologi Yogyakarta Dengan Metode User Experience Questionnaire

Muhammad Fatwa Rizqi Alfarizi<sup>a,1</sup>, Prasasti Dani Harry Kuncoro<sup>b,2</sup>, Shofi Isnaeni Nurfaldini<sup>b,3\*</sup>

<sup>a,b,c</sup> Informatika, Fakultas Sains & Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia

<sup>1</sup> fatwaal28@gmail.com, <sup>2</sup> prasastidani@gmail.com, <sup>3</sup> shofinurfaldini@gmail.com

\*Penulis Koresponden

Diterima	Direvisi	Disetujui	Dipublikasikan
20/2/2024	5/5/2024	24/5/2024	27/5/2024

## ABSTRACT

*The User Experience Questionnaire (UEQ) method is utilized in this research to evaluate the User Experience (UX) of the Academic Information System (SIA) application at Universitas Teknologi Yogyakarta. With the rapid advancement of information technology in Indonesia, educational institutions are increasingly adopting technology to enhance efficiency and facilitate ease of access to information. The research's focus is to assess user experience quality through six UEQ scales: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. This study aims to improve user satisfaction and enhance quality through the development of the SIA UTY application. The research findings indicate the highest scores for Dependability 1.31, Stimulation 1.19, and Novelty 1.19, while Attractiveness received a score of 1.125, and Efficiency recorded the lowest score at 0.84. Although Dependability, Stimulation, and Novelty are considered adequate, an emphasis on Attractiveness and Efficiency is expected to enhance the application's quality. These findings are anticipated to provide guidance for application developers for further improvement and development.*

## KEYWORDS

UEQ  
UX  
SIA

## ABSTRAK

*Metode User Experience Questionnaire (UEQ) digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi User Experience (UX) pada aplikasi Sistem Informasi Akademik (SIA) di Universitas Teknologi Yogyakarta. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi di Indonesia, lembaga pendidikan semakin banyak menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan akses ke informasi. Fokus penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna melalui enam skala UEQ: Attractiveness (Daya Tarik), Perspicuity (Kejelasan), Efficiency (Efisiensi), Dependability (Ketepatan), Stimulation (Stimulasi), dan Novelty (Kebaruan). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan meningkatkan kualitas melalui pengembangan aplikasi SIA UTY. Dari hasil penelitian ini menunjukkan nilai tertinggi pada ketepatan 1,31, stimulasi 1,19, dan kebaruan 1,19, sementara daya tarik mendapat nilai 1,125, dan efisiensi terendah dengan nilai 0,84. Meskipun ketepatan, stimulasi, dan kebaruan dianggap memadai, penekanan pada daya tarik dan efisiensi diharapkan dapat meningkatkan kualitas aplikasi. Temuan ini diharapkan memberikan panduan bagi pengembang aplikasi untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya.*

## KATA KUNCI

UEQ  
UX  
SIA

*This is an open access article under the CC-BY-SA license.*



## 1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini terus berkembang pesat di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Pertumbuhan teknologi yang cepat ini berdampak pada peningkatan jumlah individu yang menggunakan teknologi informasi[1]. Proses pendidikan dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan kemajuan teknologi informasi. Perkembangan ini dapat mempermudah penyebaran informasi secara cepat, akurat, dan tepat kepada dosen, karyawan, serta mahasiswa[2].

Lembaga pendidikan umumnya menggunakan Sistem Informasi Akademik (SIA) sebagai sarana untuk mengelola dan menyediakan informasi terkait pendidikan serta kegiatan lain yang terkait dengan siswa[3]. Di Indonesia, kebanyakan universitas memiliki SIA yang umumnya berbasis web. Namun, sejumlah universitas, termasuk Universitas Teknologi Yogyakarta (UTY), telah memiliki SIA berbasis . Mahasiswa dapat mengakses informasi perkuliahan melalui aplikasi mobile SIA UTY, seperti melakukan pemindaian *barcode* presensi, mengecek jadwal kuliah, menemukan lokasi kelas perkuliahan, melihat rekap nilai, mendapatkan informasi tentang dosen dan mahasiswa, serta mengetahui informasi pembayaran kuliah dan jadwalnya. Aplikasi internet yang berjalan pada perangkat seluler disebut sebagai aplikasi atau *apps*. Penggunaan aplikasi dapat membuat akses internet, yang biasanya dilakukan melalui komputer, menjadi lebih mudah dan nyaman[4].

Ketika suatu produk mampu memenuhi kebutuhan pelanggan dan memberikan kepuasan, hal itu dianggap berhasil. *User Experience (UX)* adalah pendekatan subjektif terhadap interaksi pengguna dengan produk yang digunakan, dan pendekatan ini menciptakan hubungan interaktif dengan pengguna[5]. *User Experience (UX)* merujuk pada respons individu setelah menggunakan produk, sistem, aplikasi, atau layanan tertentu[6]. *User experience (UX)* mengevaluasi sejauh mana pengguna merasa nyaman dan senang saat menggunakan produk tersebut. Prinsip dasar dalam pembuatan pengalaman pengguna adalah memberikan hak kepada pengguna untuk menentukan tingkat kepuasan mereka sendiri[7]. *User experience (UX)* digunakan untuk mengukur seberapa mudah pengguna dapat menggunakan produk digital, termasuk antarmuka, navigasi, dan komunikasi[8].

Berdasarkan penelitian sebelumnya[9], tujuannya adalah untuk mengevaluasi persepsi dan masalah interaksi yang dihadapi pengguna saat menggunakan situs web dan aplikasi Radio Prambors.

Dalam penelitian ini, digunakan dua metode, yakni analisis *usability* yang mencakup elemen efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna, serta analisis *user experience* dengan menggunakan kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan melakukan *focus group discussion*. Hasil studi menunjukkan bahwa responden memiliki pandangan positif terhadap website dan aplikasi Radio Prambors.

Penelitian lain[10] memiliki tujuan untuk menentukan faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengguna, khususnya melihat pengaruh persepsi pengguna terhadap pengalaman pengguna pada aplikasi Vlive. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan pengolahan data kuesioner menggunakan model Delone and McLean serta SmartPLS, dengan PLS-SEM sebagai metode analisis data. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *perceived hedonic* dan *service quality* memiliki potensi untuk meningkatkan kepuasan pengguna pada aplikasi Vlive.

Berdasarkan informasi yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi aplikasi mobile SIA Universitas Teknologi Yogyakarta dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Metode ini dianggap sebagai salah satu cara yang sederhana dan efektif untuk mengukur pengalaman pengguna[11]. Dalam menilai kualitas aplikasi, UEQ menggunakan enam skala penilaian, meliputi *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspicuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Untuk mencapai tujuan penelitian ini, responden akan diminta mengisi kuesioner untuk menyampaikan pengalaman mereka menggunakan aplikasi tersebut[12]. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan lebih lanjut pada aplikasi mobile SIA Universitas Teknologi Yogyakarta.

## 2 METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan beberapa langkah metodologis. Pertama, identifikasi masalah sebagai langkah awal; kemudian, melakukan tinjauan literatur untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam; selanjutnya, menetapkan aspek-aspek yang akan dianalisis; dilanjutkan dengan pengumpulan data menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*; setelah itu, melakukan analisis hasil dan diskusi; dan tahap terakhir adalah menyusun kesimpulan, sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian

### 2.1 Identifikasi Masalah

Pada tahap awal, penelitian ini mengidentifikasi permasalahan terkait kepuasan pengguna aplikasi mobile SIA UTY berdasarkan pengalaman pengguna aplikasi diantaranya adalah ketertarikan pengguna dengan antar muka aplikasi, kemudahan dalam mencari informasi, kemudahan dalam melakukan interaksi, Motivasi pengguna dalam penggunaan.

### 2.2 Studi Literatur

Untuk memperoleh informasi mengenai topik penelitian ini, melakukan tinjauan literatur dengan mencari referensi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian.

### 2.3 Aspek Penelitian

Peneliti memanfaatkan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* untuk memudahkan penilaian tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi SIA UTY. Pendekatan ini melibatkan enam skala evaluasi, termasuk [11]:

1. *Attractiveness* (Daya Tarik), menilai seberapa menarik pengguna terhadap keseluruhan aplikasi SIA UTY.

2. *Perspicuity* (Kejelasan), mengukur efisiensi pengguna dalam memahami fungsi dan antarmuka aplikasi SIA UTY.
3. *Efficiency* (Efisiensi), meneliti sejauh mana kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas atau menggunakan aplikasi.
4. *Dependability* (Ketepatan), berfokus pada tingkat kemudahan pengguna dalam mengendalikan interaksi mereka dengan aplikasi SIA UTY.
5. *Stimulation* (Stimulasi), menilai sejauh mana aplikasi SIA UTY memberikan rangsangan dan motivasi kepada pengguna.
6. *Novelty* (Kebaruan), mengenai sejauh mana inovasi dan kreativitas aplikasi SIA UTY menurut pandangan pengguna.

Rincian pertanyaan kuesioner UEQ yang telah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia dapat ditemukan pada Gambar 2.

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

Gambar 2. Pertanyaan Kuesioner UEQ

## 2.4 Pengumpulan Data dan Analisis

Informasi diperoleh melalui penyebaran kuesioner dalam format *Google Form* kepada 20 responden, yang semuanya merupakan mahasiswa Universitas Teknologi Yogyakarta dan telah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi SIA UTY. Setelah berhasil menghimpun data, langkah berikutnya adalah menganalisis data untuk menyusun kesimpulan dari penelitian ini.

## 2.5 Hasil dan Pembahasan

Nilai pada setiap skala *User Experience Questionnaire (UEQ)* digunakan untuk memproses data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner yang telah disebar. Berdasarkan data yang terkumpul, peneliti akan menganalisis hasil dengan menyesuaikan skala penilaian, dimana angka 1 bernilai -3 dan angka 7 bernilai +3 seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.

Skala pada kuisioner	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menyenangkan
Nilai setelah transformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

Gambar 3. Konversi Skala Penilaian UEQ

Melalui proses konversi, akan dihasilkan nilai rata-rata per individu untuk setiap kategori, sesuai dengan skala yang telah ditentukan, dengan menggunakan rumus sebagaimana yang dijelaskan dalam persamaan 1[13].

$$\bar{X} = \frac{\sum \bar{x} [\text{person}]}{\sum \text{item}} \quad (1)$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = rata-rata skala perorangan

$\sum \bar{x} [\text{person}]$  = total nilai item perskala

$\sum \text{item}$  = jumlah item perskala

Hasil utama dari User Experience Questionnaire (UEQ) dapat diidentifikasi dengan mengaplikasikan rumus sebagaimana tercantum pada persamaan 2[13].

$$\bar{X} = \frac{\sum \bar{x} [\text{skala}]}{\sum \text{item}} \quad (2)$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = rata-rata skala perorangan

$\sum \bar{x} [\text{skala}]$  = total nilai item perskala

$\sum \text{item}$  = total responden

Setelah memperoleh hasil utama dari perhitungan di atas, langkah berikutnya adalah membandingkan hasil tersebut dengan nilai-nilai *benchmark* pada interval skala *UEQ* untuk menentukan tingkat kepuasan pengguna akhir. Hasil ini akan diinterpretasikan untuk setiap aspek, seperti yang terlihat pada Tabel 1 [13].

1. Excellent: berkaitan dengan 10% produk paling atas dalam dataset yang memperoleh skor tertinggi.
2. Good: mencakup 10% produk dengan skor tertinggi dalam dataset, sedangkan 75% sisanya memiliki skor lebih rendah.
3. Above Average: melibatkan 25% produk dalam dataset yang memiliki skor lebih tinggi, sementara 50% sisanya memiliki skor lebih rendah.
4. Below Average: mencakup 50% produk dalam dataset yang memiliki skor lebih tinggi, sementara 25% sisanya memiliki skor lebih rendah.
5. Bad: termasuk bagian dari 25% produk terendah dalam dataset yang memiliki skor terendah.

**Tabel 1.** Benchmark pada Interval pada Nilai Skala UEQ

No.	Aspek	Kategori				
		Excellent	Good	Above Average	Below Average	Bad
1	Daya Tarik	>1.75	>1.53	>1.17	>0.7	<= 0.7
2	Kejelasan	>1.9	>1.56	>1.08	>0.64	<=0.64
3	Efisiensi	>1.78	>1.47	>0.98	>0.54	<=0.54
4	Ketepatan	>1.65	>1.48	>1.14	>0.78	<=0.78
5	Stimulasi	>1.55	>1.31	>0.99	>0.5	<=0.5
6	Kebaruan	>1.4	>1.05	>0.71	>0.3	<=0.3

### 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis terhadap Sistem Informasi Akademik (SIA) UTY berbasis , menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan fokus pada aspek seperti *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspicuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi) dan *Novelty* (Kebaruan) dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan kebutuhan pengguna aplikasi mobile SIA UTY. Untuk mengumpulkan data yang relevan, peneliti memanfaatkan *Google Form* yang disebarakan kepada 20 responden, yang keseluruhannya adalah mahasiswa UTY. Responden diminta untuk mengisi kuesioner dengan jujur guna memastikan data yang diperoleh memiliki validitas.

Dari setiap tanggapan responden, skala penilaian ditampilkan, kemudian dilakukan konversi menggunakan alat *UEQ\_Compare\_Product* dengan memperhatikan bobot yang telah ditetapkan untuk masing-masing nilai, yaitu (1, -3), (2, -2), (3, -1), (4, 0), (5, 1), (6, 2), (7, 3). Hasil konversi tersebut diperoleh seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.

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

Gambar 4. Hasil Konversi Jawaban

Dari 20 tanggapan yang diterima dari responden, dilakukan perhitungan rata-rata, varians, dan simpangan baku. Setiap pertanyaan dikelompokkan berdasarkan masing-masing aspek penilaian, sebagaimana tergambar pada Gambar 5.

Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
0,8	2,2	1,5	20	menyusahkan	menyenangkan	daya tarik
1,2	1,7	1,3	20	tak dapat dipahami	dapat dipahami	daya tarik
1,4	0,9	0,9	20	kreatif	monoton	daya tarik
1,1	0,8	0,9	20	mudah dipelajari	sulit dipelajari	daya tarik
1,1	0,6	0,8	20	bermanfaat	kurang bermanfaat	daya tarik
1,3	0,7	0,9	20	membosankan	mengasyikan	daya tarik
1,4	2,8	1,7	20	tidak menarik	menarik	ketepatan
1,2	1,7	1,3	20	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	ketepatan
1,2	1,1	1,0	20	cepat	lambat	ketepatan
1,2	0,9	0,9	20	berdaya cipta	konvensional	ketepatan
0,7	1,1	1,0	20	menghalangi	mendukung	efisiensi
0,9	2,4	1,6	20	baik	buruk	efisiensi
0,9	0,8	0,9	20	rumit	sederhana	efisiensi
1,0	1,2	1,1	20	tidak disukai	menggembirakan	efisiensi
1,4	1,6	1,3	20	lazim	terdepan	kebaruan
1,5	1,3	1,1	20	tidak nyaman	nyaman	kebaruan
1,2	1,9	1,4	20	aman	tidak aman	kebaruan
1,2	1,2	1,1	20	memotivasi	tidak memotivasi	kebaruan
1,1	1,2	1,1	20	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	kejelasan
1,4	2,3	1,5	20	tidak efisien	efisien	kejelasan
1,2	1,7	1,3	20	jelas	membingungkan	kejelasan
1,1	1,8	1,3	20	tidak praktis	praktis	kejelasan
1,7	1,0	1,0	20	terorganisir	berantakan	stimulasi
0,9	1,3	1,1	20	atraktif	tidak atraktif	stimulasi
1,2	0,7	0,8	20	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	stimulasi
1,0	1,1	1,1	20	konservatif	inovatif	stimulasi

Gambar 5. Mean, Variance, dan Simpangan Baku

Hasil rata-rata keseluruhan berdasarkan aspek penilaiannya adalah sebagai berikut: daya tarik (1.125), kejelasan (1.210), efisiensi (0.838), ketepatan (1.313), stimulasi (1.188), kebaruan (1.188). Sementara itu, untuk penafsiran aspek dapat dilihat pada Tabel 2.

Seperti yang dapat dilihat pada Tabel 2 memberikan penafsiran untuk setiap aspek sebagai berikut:

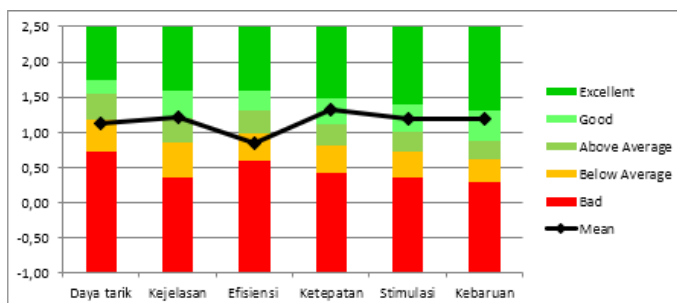
1. Daya tarik: nilai yang diperoleh untuk aspek ini adalah 1,125, berada dalam kategori "below average" dalam skala penilaian. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian responden kurang tertarik dengan antarmuka aplikasi SIA.

2. Kejelasan: nilai untuk aspek ini adalah 1,21, yang masuk dalam kategori "good" dalam skala penilaian. Interpretasi dari hasil tersebut adalah bahwa responden merasa cukup mudah menggunakan aplikasi SIA untuk mencari informasi perkuliahan.
3. Efisiensi: nilai untuk aspek ini adalah 0,84, termasuk dalam kategori "below average" dalam skala penilaian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian responden mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas dengan mudah.
4. Ketepatan: nilai untuk aspek ini adalah 1,31 berada dalam kategori "excellent" dalam skala penilaian. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden merasa mampu berinteraksi dengan sistem aplikasi SIA dengan baik.
5. Stimulasi: Nilai untuk aspek ini adalah 1,19, termasuk dalam kategori "excellent" dalam skala penilaian. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden merasakan dorongan atau motivasi saat menggunakan aplikasi SIA.
6. Kebaruan: Nilai untuk aspek ini adalah 1,19, berada dalam kategori "excellent" dalam skala penilaian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi SIA berhasil menarik perhatian responden dengan kebaruan yang dimilikinya.

Tabel 2. Comparison Benchmark

Scale	Mean	Comparison to Benchmark	Interpretation
daya tarik	1.125	Below Average	50% or results better, 25% of results worse
kejelasan	1.210	Good	10% or results better, 75% of results worse
efisiensi	0.838	Below Average	50% or results better, 25% of results worse
ketepatan	1.313	Excellent	In the range of the 10% best results
stimulasi	1.188	Excellent	In the range of the 10% best results
kebaruan	1.188	Excellent	10% or results better, 25% of results worse

Gambar 6 menunjukkan diagram hasil benchmark UEQ, yang mencerminkan evaluasi dengan skala penilaian "below average" untuk aspek daya tarik dan efisiensi. Skala penilaian "above average" digunakan untuk aspek kejelasan, sementara skala penilaian "good" diterapkan untuk aspek ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.



Gambar 6. Diagram Benchmark UEQ

#### 4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis pengalaman pengguna aplikasi mobile SIA UTY, dapat disimpulkan bahwa aspek ketepatan, stimulasi, dan kebaruan mendapatkan nilai tertinggi, masing-masing dengan nilai 1,31, 1,19, dan 1,19. Namun, aspek daya tarik hanya mendapatkan nilai 1,125, sementara aspek efisiensi memiliki nilai terendah, yaitu 0,84.

Dari temuan ini, disarankan untuk pengembangan lebih lanjut pada antarmuka pengguna aplikasi SIA UTY agar dapat meningkatkan daya tarik pengguna. Perbaikan pada aspek efisiensi juga perlu dilakukan dengan mempermudah pengguna dalam menyelesaikan tugas atau mencari informasi terkait perkuliahan. Walaupun begitu, untuk aspek ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, tidak perlu dilakukan perbaikan karena pengguna tidak mengalami kesulitan pada aspek-aspek tersebut.

## 5 KONTRIBUSI PENELITIAN

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada tim pengembang aplikasi SIA UTY untuk memperbaiki antarmuka aplikasi pada pengembangan selanjutnya guna meningkatkan pengalaman pengguna.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. A. Pratiwi, R. U. Ginting, H. Situmorang, And R. Sitanggang, “Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Di Smp Rahmat Islamiyah,” *Jurnal Teknologi, Kesehatan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 2, No. 1, Pp. 27–32, 2020.
- [2] L. Ariyanti, M. Najib, D. Satria, And D. Alita, “Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, Vol. 1, No. 1, Pp. 90–96, 2020, [Online]. Available: [Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Sisteminformasi](http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi)
- [3] M. Rivansyah, D. Arifianto, And W. Suharso, “Analisis User Interface Dan User Experience Pada Sia Mobile Um Jember Dengan Metode User Experience Questionnaire,” *Justindo (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Indonesia)*, Vol. 8, No. 2, Pp. 108–115, Aug. 2023, Doi: 10.32528/Justindo.V8i2.623.
- [4] A. M. Lukman And D. Aryanto, “Aplikasi Edukasi Ekosistem Pengenalan Dunia Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” *Jurnal Sains Dan Manajemen*, Vol. 7, No. 2, 2019.
- [5] K. Apriliani, R. Setiawati, D. M. Ningtyas, F. Febiola, And C. H. Primasari, “Analisis User Experience Pada Aplikasi Line Webtoon,” *Konstelasi: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, Vol. 2, No. 2, Pp. 403–410, 2022.
- [6] A. Maharani, B. Intan, And A. T. Susilo, “Analisis User Experience Pada Website Smk Negeri Tugumulyo Berbasis User Experience Questionnaire (Ueq),” *Jusim (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, Vol. 6, No. 2, Pp. 169–177, 2021.
- [7] N. D. Supriyono, A. Aziz, And W. Harianto, “Analisis User Interface Dan User Experience Pada Game Perang Komando Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *Seminar Nasional Fst 2019*, Vol. 2, Pp. 95–101, 2019.
- [8] N. Nurtsani And E. Sarvia, “Perancangan Dan Analisis User Interface/User Experience Online Store Dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods),” *Journal Of Integrated System*, Vol. 5, No. 1, Pp. 27–48, Jun. 2022, Doi: 10.28932/Jis.V5i1.4476.
- [9] M. Audi, R. I. Rokhmawati, And H. Muslimah Az-Zahra, “Analisis Aspek Usability Dan User Experience Website Dan Aplikasi Mobile Radio Streaming (Studi Pada Website Dan Aplikasi Mobile Radio Prambors),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 2, No. 12, Pp. 2548–964, 2018, [Online]. Available: [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://j-ptiik.ub.ac.id)
- [10] N. F. A. Maulidiyah, D. Singasatia, And M. A. Sunandar, “Analysis Of User Experience Effect On Users Of Vlive Mobile Application Using The Scsi Model Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Mobile Application Vlive Menggunakan Model Scsi,” *Malcom: Indonesian Journal Of Machine Learning And Computer Science*, Vol. 2, Pp. 28–34, 2022.
- [11] N. K. R. Juniantari And I. N. T. A. Putra, “Analisis Sistem Informasi Dpmpstsp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire,” *Jurnal Informatika Dan Komputer) Akreditasi Kemenristekdikti*, Vol. 4, No. 1, Pp. 31–37, 2021, Doi: 10.33387/Jiko.
- [12] M. A. Kresnanto, B. T. Hanggara, And B. S. Prakoso, “Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Booking Hotel Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi Pada Reddoorz Dan Airy),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 4, No. 10, Pp. 3637–3646, 2020, [Online]. Available: [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://j-ptiik.ub.ac.id)
- [13] S. G. N. K. S. A. Jelantik, I. P. Satwika, And I. N. Y. Anggara, “Analisis Sistem Informasi Akademik Stmik Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (Arya Jelantik) Analisis Sistem Informasi Akademik Stmik Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq),” *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, Vol. 8, No. 3, Pp. 95–106, 2019, [Online]. Available: [Www.Siska.Primakara](http://www.siska.primakara.ac.id).