

Analisis Pengalaman Pengguna Website Lakonmandira.kaboki.go.id Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*

Anisah Mayang Sari¹, Fathiyah Nopriani², Indah Hidayanti³

¹Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia

Email: ¹anisahmayangsari29@gmail.com, ²fathiyahnopriani_uin@radenfatah.ac.id, ³indahhidayanti@radenfatah.ac.id

Email Penulis Korespondensi: anisahmayangsari29@gmail.com

Submitted :
17 Juli 2025

Revision :
21 Oktober 2025

Accepted:
13 February 2026

Published:
31 Maret 2026

Abstrak— Website Lakonmandira.kaboki.go.id merupakan salah satu layanan pemerintah yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat Ogan Komering Ilir dalam membuat pengajuan secara online. Dalam penggunaan masih sering terjadi keluhan dari pengguna diantaranya, tidak *user-friendly*, tidak adanya fitur pencarian, tidak ada fitur chat untuk mempermudah komunikasi dua arah, tidak ada fitur edit data pada pengajuan yang dikembalikan, website cenderung monoton dan tidak menarik, dan belum pernah adanya upgrade sistem sejak terakhir dirilis. Permasalahan ini berkaitan pada enam skala penilaian pada metode UEQ yaitu, *Attractivness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, stimulation, dan novelty*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut akan dilakukan analisis pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Data responden yang digunakan adalah 179 dari 335 populasi, proses perhitungan UEQ dilakukan dengan menggunakan *UEQ analysis data tool* untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna pada masing-masing skala. Hasil temuan ini menunjukkan hasil parameter dari *attractivness* (1,16), *perspicuity* (0,94), *efficiency* (0,68), *dependability* (1,12), *stimulation* (1,40), *novelty* (1,41). Hasil menunjukkan bahwa *Attractivness, Perspicuity, Efficiency, Dependability* berada pada kategori “*below average*” yang merupakan prioritas perbaikan, untuk skala *stimulation dan novelty* berada pada kategori “*good*”.

Kata Kunci: Website, *User Experience Questionnaire*, Lakonmandira.kaboki.go.id

Abstrat— The Lakonmandira.kaboki.go.id website is one of the government services that aims to make it easier for the people of Ogan Komering Ilir to make online submissions. In use, there are still often complaints from users, including, no user friendly, no search feature, no chat feature to facilitate two-way communication, no data editing feature on returned submissions, websites tend to be monotonous and unattractive, and there has never been a system upgrade since it was last released. This problem is related to six assessment scales in the UEQ method, namely, *Attractivness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, stimulation, and novelty*. To overcome these problems, a user experience analysis will be carried out using the *User Experience Questionnaire* (UEQ) method. The respondent data used was 179 out of 335 populations, the UEQ calculation process was carried out using the *UEQ analysis data tool* to determine the level of user experience at each scale. The results of this finding show the parameter results of *attractivness* (1,16), *perspicuity* (0,94), *efficiency* (0,68), *dependability* (1,12), *stimulation* (1,40), *novelty* (1,41). The results show that the scale of *Attractivness, Perspicuity, Efficiency, Dependability* is in the “*below average*” category which is a priority for improvement and the scale of *stimulation and novelty* is in the “*good*” category.

Kata Kunci: Website, *User Experience Questionnaire*, Lakonmandira.kaboki.go.id

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dokumen kependudukan merupakan kebutuhan dasar setiap warga negara untuk menjalankan berbagai fungsi administrasi. Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Disdukcapil) Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI) sebelumnya melaksanakan pelayanan secara offline dengan mendatangi langsung kantor Disdukcapil. Namun, keterbatasan jarak dan waktu sering menjadi hambatan bagi masyarakat dalam memperoleh layanan. Untuk mewujudkan tata kelola pemerintahan yang efektif dan efisien, diperlukan sistem pelayanan berbasis teknologi informasi yang mampu menjangkau masyarakat secara luas [1].

Berdasarkan data tahun 2024, dari 327 desa di Kabupaten OKI terdapat 231 desa yang memiliki admin Posyandukdes aktif dengan total 335 admin sebagai populasi penelitian ini. Namun, hasil observasi menunjukkan masih terdapat berbagai kendala, seperti tampilan website yang kurang menarik (*attractiveness*), tidak adanya fitur pencarian (*efficiency*), komunikasi satu arah (*perspicuity*), serta ketiadaan fitur edit dan pembaruan sistem (*dependability* dan *novelty*). Desain yang monoton juga menurunkan kenyamanan pengguna (*stimulation*), sehingga berdampak pada menurunnya minat dan kepuasan pengguna [2]. Untuk menilai sejauh mana sistem memenuhi kebutuhan pengguna, digunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang mengukur

pengalaman pengguna secara komprehensif melalui enam skala utama: *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspicuity*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* [3].

Berdasarkan penelitian sebelumnya, metode UEQ banyak diterapkan pada aplikasi mobile dan sistem informasi umum seperti SISMIOP, TIX ID, serta Aplikasi Mobile JKN, dengan hasil yang umumnya menunjukkan pengalaman pengguna positif. Namun, sebagian besar penelitian berfokus pada aspek efisiensi dan daya tarik, sementara penerapan penuh enam skala UEQ masih terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengevaluasi website layanan publik bidang kependudukan daerah menggunakan metode UEQ. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis pengalaman pengguna website *lakonmandira.kaboki.go.id* secara menyeluruh guna memberikan rekomendasi peningkatan kualitas layanan digital Disdukcapil OKI [4] [5] [6] [7] [8].

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini berjudul “**Analisis Pengalaman Pengguna Website *lakonmandira.kaboki.go.id* Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)**”. Tujuannya adalah untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap website layanan kependudukan online sebagai dasar evaluasi dan pengembangan sistem agar dapat meningkatkan kualitas pelayanan digital Disdukcapil Kabupaten Ogan Komering Ilir. Hasil penelitian diharapkan menjadi **dasar perbaikan dan pengembangan website** agar lebih efisien, mudah digunakan, serta mampu memberikan pengalaman yang lebih baik bagi masyarakat.

1.2 Tinjauan Pustaka

Analisis merupakan suatu proses untuk menemukan penemuan baru terhadap objek yang akan diteliti maupun diamati oleh peneliti sehingga diperoleh bukti-bukti yang akurat terhadap objek tersebut [9]. Website merupakan halaman sebuah informasi yang dapat diakses dengan perantara internet, maka dari itu, mampu dijangkau dari mana saja selama terhubung dengan koneksi internet (Rahmi dkk, 2023). Layanan web dapat diakses berkat teknologi web server yang berfungsi menjadi penyedia halaman web, HTML selaku Bahasa standar, serta HTTP selaku protocol untuk mengirim dokumen ke web [10].

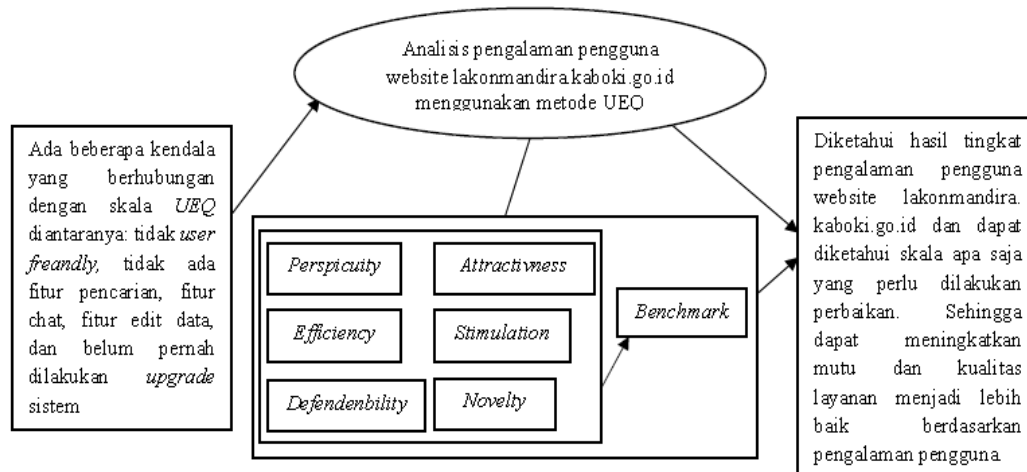
lakonmandira.kaboki.go.id merupakan salah satu sistem yang dimiliki oleh Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Ogan Komering Ilir, dimana sistem ini berfungsi untuk mengirimkan berkas-berkas penting yang merupakan syarat dalam membuat pengajuan secara *online*. Website *lakonmandira.kaboki.go.id* sejak dirilis belum pernah melakukan analisis pengalaman pengguna, sehingga belum dapat diketahui apakah website ini telah memenuhi pengalaman pengguna atau belum. UX berkaitan dengan “memahami pengguna”, tujuan dari UX adalah untuk mengetahui siapa mereka, apa yang ingin mereka capai, dan metode terbaik apa yang mereka gunakan untuk mencapai tujuan tersebut [11].

Satu di antara metode pengukuran pengalaman pengguna adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)*, berfungsi untuk menilai dan menghitung pengalaman pengguna dengan enam skala penilaian (*Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspicuity*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*). Setiap skala pada UEQ saling berkaitan dan sama pentingnya dalam mengukur pengalaman pengguna. Jika salah satu skala hilang atau mendapatkan nilai buruk, maka akan terjadi distorsi dalam penilaian keseluruhan terhadap pengalaman pengguna [12].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Pada tahapan ini terdapat kerangka penelitian yang dijadikan acuan terhadap tahapan penelitian yang dilakukan. Berikut ini adalah tahapan penelitian analisis pengalaman pengguna pada website *lakonmandira.kaboki.go.id* di ilustrasikan pada Gambar 1:

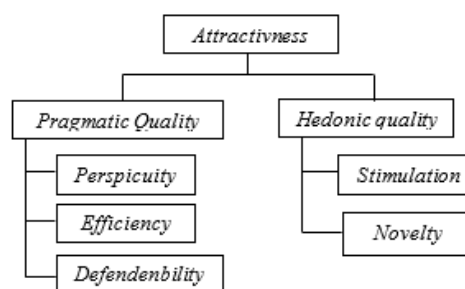


Gambar 1 Kerangka Berfikir

- a. Identifikasi Permasalahan
 Penelitian diawali dengan mengidentifikasi berbagai kendala yang dialami pengguna pada website lakonmandira.kaboki.go.id, seperti tampilan yang tidak user friendly, tidak adanya fitur pencarian, fitur chat, fitur edit data, serta belum adanya pembaruan sistem.
- b. Penentuan Indikator Pengukuran
 Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, dilakukan pengukuran pengalaman pengguna menggunakan enam skala dalam metode User Experience Questionnaire (UEQ), yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*.
- c. Pengumpulan Data Pengalaman Pengguna
 Responden yang merupakan admin Posyandukdes diminta mengisi kuesioner UEQ untuk menilai pengalaman mereka dalam menggunakan website.
- d. Analisis Data Menggunakan UEQ Data Analysis Tool
 Data hasil kuesioner dianalisis dengan membandingkan hasil tiap skala terhadap nilai benchmark UEQ untuk mengetahui posisi kualitas pengalaman pengguna.
- e. Interpretasi dan Kesimpulan
 Hasil analisis menunjukkan tingkat pengalaman pengguna serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Temuan ini menjadi dasar rekomendasi untuk peningkatan mutu dan kualitas layanan website agar lebih efisien, menarik, dan sesuai kebutuhan pengguna.

2.2 Metode Penelitian

Dalam perancangan antar muka suatu sistem informasi peranan UX sering kali dijadikan sebagai acuan karena, keberhasilan suatu sistem informasi dapat dilihat dari respon pengguna saat berinteraksi dengan produk perangkat lunak tersebut [13]. Dalam mengukur pengalaman pengguna website lakonmandira.kaboki.go.id dilakukan dengan penerapan metode UEQ.



Gambar 2 Skala UEQ

(Sumber: Schrepp, 2023)

Berikut ini adalah penjelasan dan fokus masing-masing skala pengukuran UEQ didefinisikan sebagai berikut [14]:

Tabel 1 Definisi dan Fokus Skala UEQ

No.		Skala <i>User Experience Questionnaire</i>
1.	<i>Attractiveness</i>	Kesan Keseluruhan Terhadap Produk
2.	<i>Perspicity</i>	Menilai sejauh mana pengguna memahami sistem yang digunakan dan apakah sistem mudah dimengerti
3.	<i>Efficiency</i>	Mengukur seberapa jauh sistem memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan efektif
4.	<i>Dependenbility</i>	Menilai Tingkat kepercayaan dan stabilitas sistem
5.	<i>Stimulation</i>	Mengukur sejauh mana penggunaan sistem membuat pengguna merasa tertantang secara positif, memberikan kesan yang menyenangkan dan menarik
6.	<i>Novelty</i>	Menilai sejauh mana sistem dapat memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dan inovatif bagi pengguna

Tabel 2 Kisi-Kisi dan Indikator UEQ

Skala	Indikator	Kode	Pertanyaan	
<i>Attractiveness</i>	Menyusahkan	Menyenangkan	AT1	Seberapa menyenangkan website yang digunakan oleh pengguna?
	Baik	Buruk	AT2	Seberapa baik website digunakan oleh pengguna?
	Tidak disukai	Menggembirakan	AT3	Apakah pengguna menyukai aplikasi?
	Tidak Nyaman	Nyaman	AT4	Apakah pengguna nyaman selama berinteraksi dengan website?
	Atraktif	Tidak Atraktif	AT5	Seberapa atraktif website bagi pengguna?
	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	AT6	Seberapa ramah website yang digunakan oleh pengguna?
<i>Perspicity</i>	Tidak Dapat Dipahami	Dapat Dipahami	PE1	Apakah website lakonmandira.kaboki.go.id dapat dipahami oleh pengguna?
	Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari	PE2	Apakah website mudah dipelajari oleh pengguna?
	Rumit	Sederhana	PE3	Seberapa mudah website digunakan oleh pengguna?
	Jelas	Membingungkan	PE4	Bagaimana kejelasan website bagi pengguna?
<i>Efficiency</i>	Cepat	Lambat	EF1	Seberapa cepat website dalam memproses tugas?
	Tidak Efisien	Efisien	EF2	Apakah website efisien dalam menjalankan tugas?
	Tidak Praktis	Praktis	EF3	Bagaimana dengan kesederhanaan website, apakah praktis digunakan?
	Terorganisasi	Berantakan	EF4	Seberapa terorganisir website dalam memproses tugas?
<i>Dependenbility</i>	Tidak Dapat Diprediksi	Dapat Diprediksi	DE1	Apa website dapat diprediksi secara keseluruhan?
	Menghalangi	Mendukung	DE2	Apakah website dapat mendukung dalam proses pengajuan pembuatan berkas kependudukan?
	Aman	Tidak Aman	DE3	Bagaimana keamanan data website menurut pengguna?
	Memenuhi Ekspektasi	Tidak Memenuhi Ekspektasi	DE4	Apakah website memenuhi harapan dari pengguna?
<i>Stimulation</i>	Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	ST1	Seberapa bermanfaat website bagi pengguna?
	Membosankan	Mengasyikan	ST2	Seberapa seru website bagi pengguna?
	Tidak Menarik	Menarik	ST3	Seberapa menarik website bagi pengguna?
<i>Novelty</i>	Memotivasi	Tidak Memotivasi	ST4	Seberapa termotivasi website bagi pengguna?
	Kreatif	Monoton	NO1	Seberapa kreatif website secara keseluruhan?
	Berdaya Cipta	Konvensional	NO2	Seberapa cerdas website menurut pengguna?
	Lazim	Terdepan	NO3	Apakah website ini terkemuka menurut pengguna?
	Konservatif	Inovatif	NO4	Menurut pengguna, apakah website ini inovatif?

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji Instrumen

3.1.1 Uji Validitas

Dalam penelitian pengalaman pengguna dapat dikatakan valid jika r_{hitung} yang diperoleh $> r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} diperoleh dari jumlah responden (n) dengan ketentuan $DF = n - 2$ yang dapat dilihat dari distribusi (Tabel r) dengan tingkat signifikat 5% atau 0,05 [15]. Pada Tabel 3 merupakan hasil dari pengujian yang melibatkan 30 responden.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Setiap Item

Item UEQ	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
Item 1	0,522	0,361	Valid
Item 2	0,390	0,361	Valid
Item 3	0,629	0,361	Valid
Item 4	0,627	0,361	Valid
Item 5	0,706	0,361	Valid
Item 6	0,564	0,361	Valid
Item 7	0,548	0,361	Valid
Item 8	0,547	0,361	Valid
Item 9	0,614	0,361	Valid
Item 10	0,624	0,361	Valid
Item 11	0,443	0,361	Valid
Item 12	0,718	0,361	Valid
Item 13	0,550	0,361	Valid
Item 14	0,614	0,361	Valid
Item 15	0,537	0,361	Valid
Item 16	0,403	0,361	Valid
Item 17	0,573	0,361	Valid
Item 18	0,673	0,361	Valid
Item 19	0,588	0,361	Valid
Item 20	0,509	0,361	Valid
Item 21	0,631	0,361	Valid
Item 22	0,533	0,361	Valid
Item 23	0,661	0,361	Valid
Item 24	0,638	0,361	Valid
Item 25	0,613	0,361	Valid
Item 26	0,491	0,361	Valid

Berdasarkan Tabel 3 hasil yang diperoleh dari pengujian *Pearson Product Moment* (r_{hitung}) dinyatakan valid, karena r_{hitung} yang diperoleh $> r_{tabel}$. Dapat dilihat bahwa semua skala memiliki nilai diatas 0,361 (sig. 5%), dengan begitu dapat disimpulkan bahwa semua item atau skala dikatakan valid dan dapat digunakan sebagai model penelitian.

3.1.2 Uji Reabilitas Cronbach's Alpha

Dalam penelitian pengalaman pengguna suatu data dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* (α) $> 0,6$ [14]. Pada Gambar 2 merupakan hasil uji reabilitas yang telah melibatkan 30 responden uji coba.

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.920	.920	26

Gambar 2 Hasil Reabilitas Cronbach's Alpha

Hasil yang diperoleh dari pengujian *Cronbach's Alpha* pada Gambar 2 menunjukkan bahwa semua skala UEQ memperoleh nilai di atas 0,6, dimana sebuah data dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Conbach's Alpha* $> 0,6$. Sesuai dengan pernyataan tersebut maka dapat kesimpulan bahwa seluruh skala dianggap reliabel dan telah memenuhi syarat untuk digunakan.

3.2 Hasil UEQ

Dalam mengukur tingkat pengalaman pengguna (UX) pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan UEQ data *Analysis Tools* yang terdiri atas 26 pertanyaan dan 6 faktor UX yaitu, daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, dengan 179 responden yang merupakan admin posyandukdes selaku pengguna aktif webiste lakonmandira.kaboki.go.id.

Tabel 4 Analisis Statistik Skala *Attractivness*

Atribut	Indikator		Mean
AT1	Menyusahkan	Menyenangkan	0,9
AT2	Baik	Buruk	1,6
AT3	Tidak disukai	Menggembirakan	1,2
AT4	Tidak nyaman	Nyaman	1,3
AT5	Atraktif	Tidak atraktif	1,4
AT6	Ramah pengguna	Tidak ramah pengguna	0,6
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)			1,16

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa hasil rata-rata pada skala daya tarik memiliki nilai 1,16. Rata-rata tertinggi ada pada indikator AT2 baik/buruk dengan nilai 1,6 dan penilaian terendah berada pada indikator AT6 ramah pengguna/tidak ramah pengguna dengan nilai rata-rata 0,6.

Tabel 5 Analisis Statistik Skala *Perspiciuity*

Atribut	Indikator		Mean
PE1	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	1,7
PE2	Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	0,9
PE3	Rumit	Sederhana	0,5
PE4	Jelas	Membingungkan	0,6
Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>)			0,94

Hasil analisis pada tabel 5 menunjukkan bahwa skala kejelasan mendapatkan nilai rata-rata 0.94. Dimana nilai rata-rata tertinggi berada pada indikator PE1 (tidak dapat dipahami/dapat dipahami), sedangkan indikator PE3 mendapatkan nilai rata-rata terendah dengan nilai 0,5.

Tabel 6 Hasil Analisis Statistik Skala *Efficiency*

Atribut	Indikator		Mean
EF1	Cepat	Lambat	0,3
EF2	Tidak efisien	Efisien	1,0
EF3	Tidak praktis	Praktis	0,4
EF4	Terorganisasi	Berantakan	1,0
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)			0,68

Hasil penilaian menunjukkan bahwa skala efisiensi mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan 0,68, dengan indikator tertinggi berada pada item EF2 dan EF4 dengan memperoleh nilai rata-rata 1,0. Dan penilaian terendah berada pada indikator EF1 dengan perolehan nilai rata-rata 0,3.

Tabel 7 Hasil Analisis Statistik Skala *Dependenbilty*

Atribut	Indikator		Mean
DE1	Tidak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	0,3
DE2	Menghalangi	Mendukung	2,1
DE3	Aman	Tidak aman	1,8
DE4	Memenuhi ekspetasi	Tidak memenuhi ekspetasi	0,3
Ketepatan (<i>Dependenbilty</i>)			1,12

Skala ketepatan merupakan skala pengukuran pengalaman pengguna yang berfokus pada tingkat kontrol dan keamanan yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan website lakonmandira.kaboki.go.id. Hasil

penilaian dapat dilihat pada tabel 7 skala ketepatan mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan 1,11 dimana indikator DE2 merupakan penilaian tertinggi dan indikator DE1 dan DE4 merupakan penilaian terendah.

Tabel 8 Hasil Analisis Statistik Skala Stimulation

Atribut	Indikator		Mean
ST1	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	1,9
ST2	Membosankan	Mengasyikan	0,9
ST3	Tidak menarik	Menarik	1,5
ST4	Memotivasi	Tidak memotivasi	1,3
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)			1,40

Pada tabel 8 menunjukkan bahwa hasil penilaian pada skala stimulasi memiliki nilai rata-rata keseluruhan 1,40, dimana indikator ST1 (bermanfaat/kurang bermanfaat) memperoleh penilaian tertinggi dengan rata-rata 1,9. Untuk penilaian terendah berada pada indikator ST2 (membosankan/mengasyikan) dengan nilai 0,9.

Tabel 9 Hasil Analisis Statistik Skala Novelty

Atribut	Indikator		Mean
ST1	Kreatif	Monoton	1,2
ST2	Berdaya cipta	Konvensional	1,0
ST3	Lazim	Terdepan	1,5
ST4	Konservatif	Inovatif	1,7
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)			1,41

Pada tabel 9 merupakan hasil penilaian pada skala kebaharuan dimana hasil menunjukkan bahwa rentan nilai rata-rata keseluruhan adalah 1,4. Dimana indikator NO4 (konservatif/inovatif) merupakan indikator yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi yaitu 1,7 dan nilai rata-rata terendah berada pada indikator NO2 (berdaya cipta/konvensional) dengan nilai 1,0.

3.3 Analisis Benchmark

Lembaran *benchmark* adalah salah satu alat ukur untuk membandingkan sebuah aplikasi yang sedang dianalisis dengan aplikasi sejenisnya yang pernah dihitung menggunakan *Data Analysis Tools* (Nugraha dkk, 2022). Untuk mengetahui arti dari masing-masing skala UEQ dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai yang dihitung dari setiap skala dengan nilai yang ada pada tabel 10

Tabel 10 Benchmark interval untuk skala UEQ

Kategori	Daya Tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
Excell	≥1.75	≥1.9	≥1.78	≥1.65	≥1.55	≥1.4
Good	≥1.52	≥1.56	≥1.47	≥1.48	≥1.31	≥1.05
	<1.75	<1.9	<1.78	<1.65	<1.55	<1.4
Above Average	≥1.17	≥1.08	≥0.98	≥1.14	≥0.99	≥0.71
	<1.52	<1.56	<1.47	<1.48	<1.31	<1.05
Below Average	≥0.7	≥0.64	≥0.54	≥0.78	≥0.5	≥0.3
	<1.17	<1.08	<0.98	<1.14	<0.99	<0.71
Bad	<0.7	<0.64	<0.54	<0.78	<0.5	<0.3

Sumber: (Schrepp dkk., 2017)

Tolak ukur tersebut mengklasifikasikan produk ke dalam 5 kategori, meliputi [17]:

- Excellent*: pada rentang 10% yang merupakan hasil terbaik atau kategori tertinggi.
- Good*: 10% hasil pada kumpulan data *benchmark* lebih besar, dan 75% hasil lebih buruk.
- Above Average*: 25% hasil *benchmark* lebih baik, 50% hasil lebih buruk.
- Below Average*: 50% hasil *benchmark* lebih baik dibandingkan hasil produk yang dievaluasi, 25% lebih buruk.
- Bad*: Pada kisaran 25% merupakan hasil terburuk.

Di bawah ini merupakan hasil analisis *benchmark* yang telah dilakukan berdasarkan hasil rata-rata setiap skala yang dihasilkan dari tools UEQ. Hasil analisis *benchmark* ini dijelaskan pada tabel 11.

Tabel 11 Hasil Benchmark

Skala	Mean	Benchmark	Interpretasi
Daya tarik	1.17	<i>Below average</i>	50% hasil <i>benchmark</i> lebih baik dibandingkan hasil produk yang dievaluasi, 25% lebih buruk
Kejelasan	0.90	<i>Below Average</i>	50% hasil <i>benchmark</i> lebih baik dibandingkan hasil produk yang dievaluasi, 25% lebih buruk
Efisiensi	0.65	<i>Below Average</i>	50% hasil <i>benchmark</i> lebih baik dibandingkan hasil produk yang dievaluasi, 25% lebih buruk
Ketepatan	1.11	<i>Below Average</i>	50% hasil <i>benchmark</i> lebih baik dibandingkan hasil produk yang dievaluasi, 25% lebih buruk
Stimulasi	1.38	<i>Good</i>	10% hasil pada kumpulan data <i>benchmark</i> lebih besar, dan 75% hasil lebih buruk.
Kebaruan	1.36	<i>Good</i>	10% hasil pada kumpulan data <i>benchmark</i> lebih besar, dan 75% hasil lebih buruk.

KESIMPULAN

- Berdasarkan hasil statistik deskriptif dari 179 responden pada masing-masing skala dan item penilaian *user experience* dengan UEQ, maka diketahui bahwa website lakonmandira.kaboki.go.id pada skala *attractiveness* memperoleh nilai rata-rata (1,16), *perspicuity* (0,94), skala *efficiency* memperoleh hasil rata-rata terendah dengan nilai (0,68), skala *dependability* (1,12), *stimulation* (1,40), sedangkan untuk nilai tertinggi berada pada skala *novelty* dengan nilai rata-rata (1,41).
- Berdasarkan hasil analisis *benchmark* pada data UEQ *Data Analysis Tool*, dapat diketahui bahwa skala *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability* berada pada kategori “*Below Average*” (dibawah rata-rata), artinya skala ini menjadi prioritas perbaikan. Sedangkan pada skala *stimulation* dan *novelty* berada pada kategori “*Good*” (bagus), artinya secara keseluruhan penilaian bagus dan dapat dipertahankan serta ditingkatkan lagi agar dapat berada pada kategori *excellent*.

REFERENCES

- E. Kurniawati dan R. C. Indah, “Penguji-an Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia,” *J. Portal - Univ. Islam Indones.*, vol. 4, hal. 63–72, 2023, [Daring]. Tersedia pada: www.fit.uui.ac.id.
- R. D. Putra dan D. R. Prehanto, “analisis kepuasan pengguna aplikasi flip.id menggunakan metode TAM dan EUCS,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 2, no. 4, hal. 8, 2021.
- P. K. Sugiharto, S. H. Wijoyo, dan M. C. Saputra, “Evaluasi User Experience Aplikasi ‘J-KOPI (Jember Kota Pintar)’ Menggunakan Metode Survei Dengan User Experience Questionnaire Dan User Interview,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 6, hal. 1389–1400, 2023, doi: 10.25126/jtiik.2023107430.
- R. A. Rao dan S. Resad, “Analisis UX Pada Aplikasi SISMOP Bapenda Kab. Pemalang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire,” *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 6, hal. 1263–1271, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.816.
- N. R. Setyoningrum, “Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kerja Praktek dan Skripsi (SKKP) Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS),” *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 4, no. 1, hal. 17–21, 2020, doi: 10.30871/jaic.v4i1.1645.
- A. Noor dan E. L. Hadisaputro, “Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode User Experience Questionnaire,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4, hal. 672–677, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1881.
- M. Surahman, N. Widiyasono, dan R. Gunawan, “Analisis Usability dan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Menggunakan System Usability Scale dan User Experience Questionnaire,” *J. Siliwangi*, vol. 7, no. 1, hal. 1–8, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/view/3180>
- A. A. Masruroh, R. Juita, dan B. Pangaribuan, “Analisis Kepuasan Pengguna Pada Layanan Aplikasi Mobile Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *INFORMAL Informatics J.*, vol. 8, no. 2, hal. 143, 2023, doi: 10.19184/isj.v8i2.38011.
- R. J. Ginting, *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Biasa Kelas Iv Sd Internasional Putri Deli T.A 2018/2019*. 2019. [Daring]. Tersedia pada: <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/490>
- A. Solichin, *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2016.

- [11] H. Himawan dan Y. F Mangaras, *Interface User Experience*, 1 ed. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta, 2020.
- [12] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire," *Handbook*, hal. 1–15, 2023, [Daring]. Tersedia pada: www.ueq-online.org
- [13] H. S. Rasio dan S. R. Perdana, "Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. 1, hal. 69–78, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- [14] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook v11(12.09.2023)," no. September 2015, hal. 1–16, 2023, doi: 10.13140/RG.2.1.2815.0245.
- [15] Hardani et al, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, no. March. 2022.
- [16] F. Nugraha, D. A. Rahayu, dan I. Bastian, "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Mytelkonsel Menggunakan Evaluasi Heuristik dan Metode Pieces (Studi Kasus : Mahasiswa Kampus Karawaci Universitas Gunadarma)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 3, hal. 463–468, 2022, doi: 10.25126/jtiik.2022924403.
- [17] M. Schrepp, A. Hinderks, dan J. Thomaschewski, "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, hal. 40, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.