

**PENGUKURAN *USER EXPERIENCE* WEBSITE FAKULTAS
TEKNOLOGI INDUSTRI UII MENGGUNAKAN PENDEKATAN
DENGAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)
DAN WAWANCARA**



Disusun Oleh:

N a m a : Elsa Kurniawati

NIM : 19523113

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PENGUKURAN *USER EXPERIENCE WEBSITE* FAKULTAS
TEKNOLOGI INDUSTRI UII MENGGUNAKAN PENDEKATAN
DENGAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*
DAN WAWANCARA**



الجامعة الإسلامية
Yogyakarta, 10 Januari 2024

Pembimbing,

(Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PENGUKURAN *USER EXPERIENCE* WEBSITE FAKULTAS
TEKNOLOGI INDUSTRI UII MENGGUNAKAN PENDEKATAN
DENGAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)
DAN WAWANCARA**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 10 Januari 2024

Tim Penguji

Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom.,
M.Kom.

Anggota 1

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.

Anggota 2

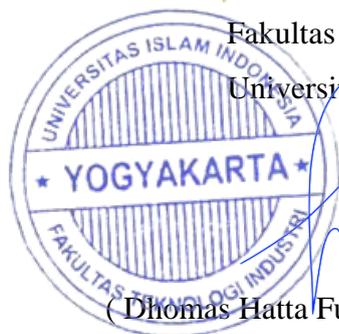
Elyza Gustri Wahyuni, S.T., M.Cs.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Thomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Kurniawati

NIM : 19523113

Tugas akhir dengan judul:

**PENGUKURAN *USER EXPERIENCE* WEBSITE FAKULTAS
TEKNOLOGI INDUSTRI UII MENGGUNAKAN PENDEKATAN
DENGAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)
DAN WAWANCARA**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Januari 2024



(Elsa Kurniawati)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji hanya milik Allah Swt. atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang melimpah, skripsi ini dapat diselesaikan. Selawat dan salam selalu tercurahkan untuk Nabi Muhammad saw. Dengan segala kerendahan hati dan putaran roda kehidupan yang diberikan-Nya, serta rasa bangga dan rasa syukur, terima kasih yang tiada henti dan tiada taranya, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang tersayang:

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai dan sayangi, Ayah (Santoso) dan Ibu (Haryati), yang tidak pernah lelah membesarkan saya dengan cinta dan kasih sayang, yang tidak mungkin dapat terbalas dengan satu kata cinta dalam persembahan ini, serta memberikan doa, dukungan, perjuangan, motivasi, dan pengorbanan dalam hidup ini, hingga akhirnya saya dapat mencapai tahap ini.
2. Kakaku tersayang, Eki Arti Santia dan Yanuar Dwi Armanto terima kasih banyak telah menyemangati adikmu ini setelah orang tua, terima kasih selalu memberikan segala bentuk dukungan baik materi maupun nonmateri. Terima kasih telah menjadi kedua orang tuaku setelah ayah dan ibu.
3. Ibu Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi yang penuh ketelitian dan kesabaran dalam membimbing saya. Terima kasih banyak telah bersedia membimbing dan meluangkan waktunya serta memberikan pengarahan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman yang selalu sabar mendampingi, menyemangati, memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih atas dukungan dan bimbingan dalam setiap langkah perjuangan yang ditempuh. Semoga Allah Swt selalu memberikan segala karunia-Nya berupa kesehatan, rezeki, kebahagiaan, dan keselamatan. Aamiin ya Rabbal Alamin.

HALAMAN MOTO

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(QS. Al Baqarah: 289).

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain).

(QS. Al Insyirah: 6-7)

Suatu usaha tidak akan selesai tanpa adanya kerja keras dan doa. Saat semua upaya telah dilakukan, maka manusia hanya tinggal menyerahkan kepada Allah Swt.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Swt yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia-Nya, dan pertolongan-Nya. Hingga akhirnya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengukuran *User Experience Website* Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia: Menggunakan Pendekatan dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan Wawancara”. Selawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi besar kami, Nabi Muhammad saw, beserta segenap keluarga, para sahabat, dan pengikutnya hingga akhir nanti.

Tujuan penyusun menulis skripsi ini adalah untuk menyelesaikan program sarjana (S-1) dan memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Islam Indonesia. Kemudian, proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari kesulitan dan hambatan yang pada akhirnya dapat diatasi dengan baik. Tentunya, hal ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak. Maka, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Fathul Wahid, S.T, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana di kampus tersayang.
2. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. selaku Ketua Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak DThomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Informatika Program Sarjana, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Chanifah Indah Ratnasari, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang penuh ketelitian dan kesabaran dalam membimbing saya. Terima kasih banyak telah bersedia membimbing dan meluangkan waktunya serta memberikan pengarahan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen pengampu mata kuliah Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia dan seluruh civitas akademik Fakultas Teknologi Industri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi saya.
6. Terima kasih atas dukungan, pengorbanan, serta untaian doamu yang selalu dipanjatkan untuk anakmu ini, sehingga aku semangat menjalankan kehidupan ini. Aku mencintaimu karena Allah Swt, wahai ayah dan mamah.

7. Kepada kakakku tersayang, Eki Arti Santia dan Yanuar Dwi Armanto, terima kasih banyak telah menyemangati adikmu ini setelah orang tua, terima kasih selalu memberikan segala bentuk dukungan baik materi maupun nonmateri. Terima kasih telah menjadi kedua orang tuaku setelah ayah dan mamah.
8. Teman perjuangan kuliah Muhammad Najib Maulana, Adistiani Shafanissa, Ervina Norvita, Aulia Safira Ahda, Anisa Dyah Savitri, dan Sheila Cahya Alfara.
9. Keluarga Informatika 2019 yang selama ini telah banyak membantu dalam proses perkuliahan.
10. Kepada teman-teman KKN angkatan 65: Aryza Istivani, Ulfa Zahria Ashari, Muhammad Riandy Zentra, Yogi Anelson, Muhammad Farras Mas'ud, Ismail Ammar Syauqi, Sakti Pratami Duvadilan, Diffa Marissa Mulya. Selalu memberikan semangat, doa, dan hiburan ketika saya penat.
11. Kepada teman-teman seperjuangan di kost Puri Anggrek: Yolana, Narullita Suryani Prihasti, Bernika Lara Dutta. Yang selalu ada ketika saya sakit, sedih dan senang. Terima kasih selalu meramaikan kost, menghibur, dan membantu saya.
12. Kepada teman seperjuangan sekaligus sahabat: Aryza Istivani dan Ulfa Zahria Ashari, terima kasih banyak selalu ada dalam waktu suka maupun duka, terima kasih banyak selalu memberikan bantuan, perhatian, waktu, tenaga, kasih sayang, kepedulian, dan lainnya. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang tulus dan terbaik.
13. Kepada para narasumber yang sangat baik hati telah meluangkan waktunya dan memberikan saya kesempatan untuk bertanya.
14. Serta kepada teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 10 Januari 2024



(Elsa Kurniawati)

SARI

Dalam mendukung kegiatan akademik di perguruan tinggi, kebutuhan akan informasi yang akurat dan cepat sangat penting. Oleh karena itu, *website* Fakultas Teknologi Industri UII memiliki peran penting sebagai *platform* yang memanfaatkan internet untuk menyajikan informasi terkini seputar bidang akademik.

Signifikansi dari *User Experience* (UX) dalam pengembangan sistem sangatlah besar. Sistem harus memiliki desain yang terstruktur, terorganisir dengan baik, dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna terhadap sistem yang sedang dikembangkan. Evaluasi UX dilakukan karena untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna dan juga dikarenakan belum ada pengujian yang dilakukan sebelumnya terkait pengalaman pengguna pada *website* FTI UII. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji UX pada *website* FTI UII.

Alat ukur *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan dalam evaluasi UX sistem ini. Skenario-skenario yang disusun membantu dalam mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan serta mengukur seberapa baik pengalaman pengguna sistem tersebut. UEQ juga menyediakan alat analisis yang memungkinkan interpretasi data dengan tepat dan akurat secara mudah.

Dalam pengujian ini, 84 mahasiswa aktif FTI UII menjadi responden yang diharuskan menjalankan tiga skenario di *website* FTI. Setelah itu, mereka diminta untuk mengisi kuesioner UEQ dengan skala Likert 1-7. Hasil pengujian menggunakan UEQ menunjukkan skor daya tarik *website* FTI UII sebesar 1,083, kejelasan 0,927, efisiensi 1,009, ketepatan 0,961, stimulasi 0,841, dan kebaruan 0,530. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa *website* FTI UII memiliki tingkat ketergunaan yang dapat diterima, meskipun masih belum mencapai skor maksimal pada parameter kebaruan. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan peningkatan lebih lanjut pada *website* FTI UII.

Kata kunci: *User Experience Questionnaire* (UEQ), *User Experience*, *Website* FTI UII

GLOSARIUM

Kuesioner	Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden.
Responden	Individu yang diminta memberikan respons atau pendapatnya sebagai subjek data.
SUS	<i>System Usability Scale</i> merupakan salah satu metode pengukuran pengalaman pengguna yang digunakan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan suatu produk.
UEQ	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) adalah salah satu alat ukur untuk mengukur pengalaman pengguna yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akurat dari responden melalui penggunaan kuesioner.
<i>Usability</i>	Ketergunaan pada saat pengguna berinteraksi dengan sistem.
<i>User Experience</i>	Pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sebuah produk.
<i>User Interface</i>	Tampilan pengguna atau bagian dari sebuah produk yang berfungsi sebagai perantara antara pengguna dan teknologi.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1 Kajian Pustaka	4
1.6.2 Observasi <i>website</i> FTI UII.....	4
1.6.3 Penentuan Metode dan Responden	4
1.6.4 Persiapan Pengujian.....	4
1.6.5 Pengujian	4
1.6.6 Pengukuran Pengujian	5
1.6.7 Analisis Hasil.....	5
1.6.8 Pengumpulan Kesimpulan dan Pemberian Saran	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 <i>Website</i>	12
2.3 <i>Website</i> FTI UII.....	13
2.4 <i>User Interface</i> (UI)	13

	xii
2.5 <i>User Experience (UX)</i>	14
2.6 Metode Pengumpulan Data	14
2.7 <i>Usability</i>	15
2.8 Alat Ukur Pengujian <i>Usability</i>	15
2.8.1 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	15
2.8.2 <i>System Usability Scale</i>	18
2.8.3 <i>USE Questionnaire</i>	19
2.8.4 <i>SUMI (Software Usability Measurement Inventory)</i>	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Tahapan Pelaksanaan Penelitian	23
3.2 Kajian Pustaka	24
3.3 Observasi <i>Website FTI UII</i>	24
3.4 Penentuan Metode dan Responden	24
3.5 Persiapan Pengujian	25
3.6 Pengujian	30
3.7 Pengukuran Pengujian	30
3.8 Analisis Hasil	30
3.9 Pengambilan Kesimpulan dan Pemberian Saran	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Pengujian Kepada Responden	32
4.2 Pengujian Penelitian dengan Skenario	36
4.3 Pengujian Penelitian dengan Mengisi Kuesioner UEQ dan Wawancara	40
4.4 Hasil Pengujian dengan UEQ	41
4.4.1 Analisis Uji <i>Reliabilitas</i>	41
4.4.2 Transformasi Data	43
4.4.3 Perhitungan <i>Mean</i>	44
4.4.4 Perhitungan <i>Benchmark</i>	50
4.5 Rangkuman Hasil Pengujian Penelitian Dengan UEQ dan Wawancara	51
4.6 Rekomendasi Perbaikan	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 2.2 Daftar Pertanyaan Kuesioner SUS	18
Tabel 2.3 Skala Likert	19
Tabel 2.4 Standar kelayakan sistem	21
Tabel 4.1 Jumlah Mahasiswa Aktif FTI UII	32
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Pengujian Responden	39
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Pada Instrumen Penelitian	42
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas	43
Tabel 4.6 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Daya Tarik	46
Tabel 4.7 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Kejelasan	46
Tabel 4.8 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Efisiensi	47
Tabel 4.9 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Ketepatan	48
Tabel 4.10 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Stimulasi	48
Tabel 4.11 Hasil analisis pengalaman pengguna indikator kebaruan	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Dashboard</i> FTI UII	13
Gambar 2.2 Tampilan <i>header website</i> FTI UII.....	13
Gambar 2.3 Struktur Skala UEQ (Schrepp, 2019).....	17
Gambar 2.4 Daftar Kuesioner UEQ.....	17
Gambar 3.1 Metodologi penelitian	23
Gambar 3.2 Tampilan skenario (halaman pertama).....	26
Gambar 3.3 Tampilan identitas diri (halaman kedua)	27
Gambar 3.4 26 pernyataan UEQ (halaman ketiga).....	28
Gambar 3.5 pertanyaan terbuka (halaman keempat)	29
Gambar 4.1 Grafik Jumlah Jurusan Responden Penelitian.....	33
Gambar 4.2 Grafik Angkatan Responden	34
Gambar 4.3 Grafik Jenis Kelamin Responden Penelitian.....	35
Gambar 4.4 Surat keterangan aktif kuliah	37
Gambar 4.5 Halaman pengajuan peminjaman ruang di FTI UII	37
Gambar 4.6 Halaman prosedur pengajuan cuti bagi mahasiswa	38
Gambar 4.7 Proses wawancara	40
Gambar 4.8 Proses Pengujian Wawancara	41
Gambar 4.9 Hasil transformasi data pada UEQ <i>data analysis tool</i>	44
Gambar 4.10 Perhitungan rata-rata dari setiap pernyataan pada UEQ	44
Gambar 4.11 Nilai <i>mean</i>	45
Gambar 4.12 Detail nilai persentase <i>mean</i>	45
Gambar 4.13 grafik hasil <i>Benchmark</i> nilai skala UEQ.....	50
Gambar 4.14 Logo FTI UII.....	52
Gambar 4.15 <i>Navbar</i> pada halaman <i>website</i> FTI UII.....	53
Gambar 4.16 Tampilan berita pilihan pada halaman <i>website</i> FTI UII.....	53
Gambar 4.17 Tampilan halaman testimoni alumni.....	54
Gambar 4.18 <i>Navbar</i> pada <i>website</i> FTI UII.....	55
Gambar 4.19 Halaman inovasi pada <i>website</i> FTI UII.....	55
Gambar 4.20 Halaman mitra kerjasama.....	56
Gambar 4.21 Halaman informasi yang ada pada <i>website</i> FTI UII	56
Gambar 4.22 Halaman <i>footer website</i> FTI UII	57
Gambar 4.23 Halaman berita pilihan pada <i>website</i> FTI UII.....	57

Gambar 4.24 Halaman pengumuman pada <i>website</i> FTI UII	58
Gambar 4.25 Video pada halaman <i>website</i> FTI UII	59
Gambar 4.26 Tampilan selamat datang pada beranda FTI UII.....	59

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan pertumbuhan internet telah memberikan banyak keuntungan bagi pengguna, terutama dalam hal kemudahan pencarian informasi. Internet memungkinkan pengguna dengan cepat mengakses berbagai jenis informasi ketika mereka terkoneksi dalam jaringan *online* (Ngafifi, 2014). Dengan adanya akses yang mudah dan cepat dalam mencari informasi melalui internet, pengguna dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan mendalam mengenai berbagai hal. Saat ini, internet telah menjadi alat yang dapat dijangkau oleh siapa pun, di mana pun, dan kapan pun untuk berbagai tujuan. Melalui internet, kegiatan yang sebelumnya memerlukan penanganan manual, kini dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. Internet menyediakan berbagai teknologi termasuk teknologi *World Wide Web* (WWW) yang memungkinkan penyediaan informasi dalam berbagai format, seperti gambar, teks, suara, dan bahkan animasi. Fitur-fitur seperti ini telah mendukung popularitas dan pertumbuhan pesat dari *website* (Utama, 2011).

Pemanfaatan *website* untuk penyebaran informasi memberikan dampak yang signifikan pada berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam konteks perguruan tinggi atau universitas, *website* berperan penting dalam mempermudah akses informasi terkait pendaftaran, jadwal ujian, pengumuman, profil institusi, promosi, dan layanan lainnya (Yul & Jannah, 2020). Universitas Islam Indonesia (UII) sebagai salah satu perguruan tinggi Islam tertua di Indonesia, sangat memprioritaskan akses informasi yang akurat dan cepat terutama untuk pengelolaan data mahasiswa dan mendukung kegiatan akademik. Hal ini dibuktikan dengan adanya *website* Unisys yang telah ada sejak tahun 1999 dan kini telah berganti nama menjadi UIIGateway sejak tahun 2017 yang merupakan *platform* sistem informasi terintegrasi yang digunakan di lingkungan Universitas Islam Indonesia. UII Gateway merupakan *platform* yang mengintegrasikan sistem informasi dari berbagai bidang di Universitas Islam Indonesia, termasuk bidang akademik, keuangan, sumber daya manusia, dan area lainnya. UIIGateway dapat diakses melalui alamat <https://gateway.uui.ac.id> dan untuk login ke halaman UIIGateway, pengguna menggunakan login SSO UII. Layanan UIIGateway untuk mahasiswa UII mencakup berbagai fitur terkait dengan aspek akademik, seperti informasi status mahasiswa, jadwal kuliah, presensi mahasiswa, kartu hasil studi (KHS), indeks prestasi, layanan perpustakaan, riwayat cuti, dan UII RAS. UII RAS dirancang untuk memudahkan

mahasiswa dalam melakukan proses *key-in* guna meningkatkan kemudahan dalam proses pengisian data.

Website FTI UII menyediakan fungsionalitas utama dalam sistem informasi akademik, memungkinkan mahasiswa melakukan berbagai aktivitas penting seperti mencari jadwal UTS/UAS, mengeksplorasi fasilitas yang tersedia, mendapat update terkini mengenai berita kegiatan, dan acara-acara fakultas, termasuk seminar, *workshop*, konferensi, serta kegiatan mahasiswa. Selain itu, mahasiswa dapat mengakses panduan pendaftaran dan prosedur seleksi untuk calon mahasiswa baru. Oleh karena itu, *website* FTI UII diharapkan untuk memiliki pengalaman pengguna yang optimal agar mahasiswa dapat mencapai tujuannya dengan lebih nyaman dan efisiensi.

Sejalan dengan layanan yang diberikan oleh unit-unit yang ada di UII, di mana setiap fakultas dan juga program studi memiliki situs webnya sendiri untuk menyampaikan informasi kepada civitas academica-nya ataupun khalayak umum, begitu juga pada FTI UII juga menerapkan pendekatan serupa sebagai salah satu fakultas di UII. Untuk mempertahankan dan meningkatkan mutu *website* FTI UII (<https://fit.uii.ac.id>), sebagai menu yang vital dan digunakan secara luas, *website* FTI UII perlu dilakukan evaluasi berkala guna memastikan performanya berjalan sebagaimana mestinya. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kualitas suatu sistem adalah *user experience* (UX) atau pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna mencakup perasaan, opini, serta persepsi pengguna yang memberikan dampak besar pada keputusan pengguna ketika berinteraksi dengan sistem tersebut.

Sistem yang memberikan pengalaman pengguna yang positif akan memudahkan pengguna mencapai tujuan mereka, sedangkan pengalaman pengguna yang buruk dapat memberikan ketidaknyamanan bahkan kesulitan. Oleh karena itu dalam penelitian ini, dilakukan evaluasi *User Experience* (UX) terhadap *website* FTI UII, dikarenakan baru dilakukan satu kali penelitian mengenai UX pada *website* FTI UII yaitu menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*), maka dari itu perlu dilakukan penelitian UX pada *website* FTI UII dengan menggunakan metode lain untuk mengetahui tingkat UX pada *website* FTI UII beserta saran perbaikannya. *User Experince* terkait dengan kebutuhan pengguna terhadap layanan atau sistem, termasuk desain terstruktur, tampilan, dan kebutuhan lainnya (Napitupulu, 2018). Desain yang terstruktur dengan baik memungkinkan interaksi yang mudah bagi pengguna, meningkatkan retensi pengunjung, dan kepuasan, sementara desain yang kurang optimal dapat menyebabkan ketidakpuasan dan menurunkan tingkat kunjungan kembali pengunjung hingga 40% (H.N et al., 2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh

mana tingkat kepuasan pengguna selama berinteraksi dengan *website* FTI UII. Hasil evaluasi akan menjadi dasar untuk perbaikan di masa depan. Penelitian ini menggunakan alat ukur *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan wawancara dengan partisipan mahasiswa aktif FTI UII.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) pada *website* FTI UII dengan menggunakan UEQ?
- b. Berdasarkan hasil pengujian, apa saran perbaikan yang dapat diberikan untuk pengembangan *website* FTI ke depannya?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya ruang lingkup pembahasan serta agar tujuan penelitian dapat dicapai, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan pada tingkat Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia, yang mana respondennya hanya melibatkan mahasiswa aktif FTI UII.
- b. Objek penelitian adalah *website* Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
- c. Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui pengalaman pengguna adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan wawancara.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna pada *website* FTI UII menggunakan UEQ.
- b. Untuk memberikan masukan kepada pihak FTI UII mengenai referensi perbaikan pada *website* FTI UII.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari diadakannya penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dapat meningkatkan elemen-elemen UEQ (peningkatan daya tarik, kejelasan informasi, efisiensi pengguna, ketepatan informasi, stimulasi pengguna, dan kemungkinan

peningkatan keterbaruan) sehingga meningkatkan pengalaman pengguna mahasiswa pada *website* FTI UII.

- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi oleh pihak fakultas dalam perbaikan *website* Fakultas Teknologi Industri sesuai dengan kebutuhan pengguna khususnya mahasiswa.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka dilakukan untuk mencari informasi pada penelitian sebelumnya dan berbagai sumber teori ilmiah yang relevan dengan topik penelitian, serta menganalisis literatur yang berkaitan, sebagai landasan dalam melakukan evaluasi pengalaman pengguna (*User Experience*) pada *website* FTI UII.

1.6.2 Observasi *website* FTI UII

Observasi terhadap *website* FTI UII dilakukan dengan memeriksa tampilan antarmuka pengguna, *navigasi*, fungsi fitur, dan elemen-elemen lainnya pada *website* FTI UII.

1.6.3 Penentuan Metode dan Responden

Penentuan metode dilakukan dengan cara memilih dan merencanakan pendekatan atau teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

1.6.4 Persiapan Pengujian

Pada langkah ini, disusun skenario pengujian mengenai aspek atau fitur yang ada pada *website* FTI UII, instrumen kuesioner UEQ, dan persiapan pertanyaan wawancara yang akan diujikan kepada responden.

1.6.5 Pengujian

Selanjutnya, pelaksanaan pengujian terhadap pengguna menggunakan alat ukur yang telah ditentukan. Pengguna akan diminta untuk berinteraksi dengan *website* FTI UII sesuai dengan panduan yang diberikan oleh peneliti.

1.6.6 Pengukuran Pengujian

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dari responden berupa observasi pengujian menggunakan skenario, hasil kuesioner UEQ, dan catatan dari wawancara. Data yang telah dikumpulkan akan menjadi dasar untuk menganalisis pengalaman pengguna.

1.6.7 Analisis Hasil

Di tahap ini, peneliti menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk memahami persepsi dan pengalaman pengguna terhadap *website* FTI UII. Analisis data meliputi pengolahan data kuantitatif dari UEQ, rekapitulasi, dan penyusunan temuan dari observasi dan wawancara.

1.6.8 Pengambilan Kesimpulan dan Pemberian Saran

Pada tahap ini, peneliti menyusun kesimpulan mengenai pengalaman pengguna pada *website* FTI UII dan memberikan saran atau rekomendasi untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut dari *website* FTI UII.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang digunakan sebagai landasan penelitian yang berisikan teori dan penelitian terdahulu mengenai pengalaman pengguna.

BAB III METODOLOGI

Bab ini menjelaskan tentang langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan hasil penelitian beserta saran perbaikannya berdasarkan data yang telah diperoleh dari pengujian.

BAB V SARAN DAN KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, pada bab ini juga berisi saran sebagai perbaikan atau rekomendasi penelitian lebih lanjut.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Pengumpulan literatur dari studi sebelumnya dilakukan melalui *platform* Google Scholar dengan rentang waktu dari tahun 2015 hingga 2023. Kata kunci yang digunakan meliputi ‘*User Experience Testing*’, ‘*website Usability Testing*’, ‘*website User Testing Methods*’, ‘UEQ’, ‘*website Usability Assessment Using UEQ*’, ‘UX evaluasi *website*’, ‘Alat ukur UX’, dan “Kepuasan pengguna terhadap *website* akademik”. Tujuan dari pencarian literatur adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang alat ukur yang digunakan serta cara yang efektif untuk menerapkannya. Hasil dari analisis literatur ini akan menjadi referensi utama dalam penelitian yang sedang dilakukan. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari literatur yang telah dikumpulkan, dipilihlah sepuluh penelitian yang paling relevan dan cocok untuk disajikan dalam rangkuman laporan ini.

Pertama, penelitian yang dilakukan Romli, (2021), responden dalam penelitian ini terdiri dari 459 mahasiswa yang telah menggunakan Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta (SIA UTY) selama minimal satu tahun. Penggunaan metode analisis UEQ menghasilkan rata-rata nilai yang menunjukkan daya tarik sebesar 1,284, kejelasan 1,593, efisiensi 1,099, ketepatan 1,075, stimulasi 1,004, dan nilai terendah pada aspek kebaruan, yaitu 0,420. Meskipun demikian, secara keseluruhan, SIA UTY mendapat evaluasi positif dari pengguna, walaupun terdapat kekurangan pada aspek kebaruan. Hasil analisis perbandingan dengan *skala benchmark* menunjukkan bahwa beberapa aspek seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan stimulasi mendapat penilaian di atas rata-rata, sementara ketepatan dan kebaruan berada di bawah rata-rata.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Susilo et al. (2022) pada *website* Prodi Teknik Informatika UNRI, hasil penelitian tersebut mengungkapkan penilaian yang positif pada empat aspek utama, yaitu *attractiveness* (1,61), *efficiency* (1,87), *dependability* (1,49), dan *stimulation* (1,63), yang semuanya masuk dalam kategori “*good*”, penilaian “*above average*” diberikan pada aspek *perspicuity* (1,77), sementara aspek *novelty* (0,71) dinilai “*below average*”. Secara keseluruhan, desain antarmuka pengguna (UI) dari *website* tersebut mendapatkan penilaian baik dari segi pengalaman pengguna.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Henim & Sari (2020), penelitian ini bertujuan mengevaluasi pengalaman pengguna sistem informasi akademik mahasiswa Politeknik Caltex

Riau. Dengan melibatkan 179 mahasiswa aktif sebagai responden, pengukuran *User Experience* menggunakan metode UEQ menghasilkan nilai daya tarik (1,375), kejelasan (1,552), efisiensi (1,354), ketepatan (1,377), stimulasi (1,346), dan kebaruan (0,855). Temuan ini menunjukkan kesan positif pada seluruh aspek *User Experience*.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2020), penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna sistem informasi Smart Academic dengan menggunakan pendekatan pengujian ketergunaan (*usability testing*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem informasi Smart Academic telah mencapai tingkat kegunaan yang sangat baik, terbukti dari persentase nilai sebesar 77% dari total 10 variabel *Heuristik Nielsen*. Meskipun demikian, ada empat variabel yang memiliki tingkat kegunaan yang kurang memuaskan. Variabel tersebut meliputi konsistensi dan standar antarmuka, sistem pencegahan kesalahan, desain estetika dan minimalis, serta bantuan dan dokumentasi.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Maulani & Suprpto (2021), penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna kedua *website* yaitu *website* Superprof.co.id dan Zonaprivat.com, melakukan pengukuran, dan membandingkan kualitas pengalaman pengguna di antara keduanya menggunakan metode *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Zonaprivat.com dan Superprof.co.id sama-sama mendapat nilai 0,98, menunjukkan efektivitas yang serupa. Namun, Superprof.co.id memiliki *Time per Completed Task* lebih rendah, menunjukkan superioritas dalam waktu pengerjaan. *Error Rate* dan *Number of Clicks* Superprof.co.id juga lebih rendah, menandakan tingkat kesalahan dan jumlah klik yang lebih kecil. Dalam perbandingan nilai SUS, Superprof.co.id mencapai 65 sementara Zonaprivat.com mencapai 54, menandakan superioritas Superprof.co.id dalam aspek kepuasan pengguna. Sedangkan dalam pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ), grafik menunjukkan keunggulan Superprof.co.id dalam semua aspek seperti *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Sularsa et al. (2015), penelitian menggunakan alat ukur *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada sistem iDigital Museum. Penelitian ini melibatkan 10 orang responden yang diminta untuk menjawab kuesioner UEQ secara spontan dalam waktu 25 hingga 30 menit. Hasil penelitian cenderung memiliki kesan positif dalam kelompok efisiensi (*efficiency*) 1,625, daya tarik (*attractiveness*) 1,467, keterandalan (*dependability*) 0,950, dan kesulitan (*perspicuity*) 0,817 berdasarkan pengujian UEQ.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Hidayat et al. (2021), penelitian ini melakukan perbandingan dari analisis pengalaman pengguna berdasarkan pengujian skenario dengan mengukur parameter waktu per tugas selesai, kesalahan selama pelaksanaan tugas, serta parameter kuesioner pengalaman pengguna yaitu UEQ. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa aplikasi OVO memiliki *Global Geo Mean* 51,46, kesalahan rata-rata tertinggi 2,73, namun aspek *efficiency* dan *stimulation* lebih unggul dengan nilai 1,3 dan 1,513. Sebaliknya, aplikasi DANA dengan *Global Geo Mean* 54,02 dan kesalahan rata-rata terendah 1,34, menunjukkan kinerja lebih baik pada aspek *attractiveness*, *perspicuity*, dan *dependability* dengan nilai masing-masing 1,308, 1,325, dan 1,2. Aplikasi DANA juga unggul pada aspek *novelty* dengan nilai 0,82 dibandingkan dengan aplikasi OVO yang mencapai 0,725.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Intanny et al. (2018), penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna dan ketergunaan dari *platform* Jogjaplaza.id melalui pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *USE Questionnaire*. Hasil analisis menunjukkan bahwa melalui kuesioner pengalaman pengguna *USE Questionnaire*, semua peserta penelitian mengalami tingkat kemudahan yang tinggi dalam mengakses dan menggunakan layanan Jogjaplaza.id. Selain itu, evaluasi dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) mengungkapkan penilaian positif terhadap aspek-aspek seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, keandalan, dan stimulasi oleh pengguna. Meskipun demikian, aspek kebaruan mendapatkan penilaian yang lebih netral.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Murdiono et al. (2018), penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis pengalaman pengguna pada aplikasi *mobile ticketing*, dengan fokus pada dua aplikasi yaitu Traveloka dan Tiket.com menggunakan metode *Quick-Ux*. Hasil evaluasi pengguna menunjukkan bahwa dalam parameter *usefulness*, aplikasi *mobile ticketing* Traveloka mencapai total 79,25, sedangkan aplikasi *mobile ticketing* Tiket.com mencapai total 68,6. Traveloka memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan Tiket.com dalam *usefulness*. Sementara dalam parameter *usability*, Traveloka mencapai total 80,5, sedangkan Tiket.com mencapai total 64,5. Traveloka unggul dalam nilai *usability* dibandingkan Tiket.com. Selain itu, dalam parameter *desireability*, Traveloka mencapai total 81, sedangkan Tiket.com mencapai total 69,2. Traveloka juga memiliki nilai *desireability* yang lebih tinggi dibandingkan Tiket.com dalam evaluasi pengguna.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan et al. (2019) penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi mobile Info BMKG menggunakan dua metode evaluasi, yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ)

dan *Heuristic Evaluation (HE)*. Evaluasi berdasarkan UEQ terhadap desain lama aplikasi Info BMKG menunjukkan bahwa desain tersebut mencapai level *User Experience* yang netral. Namun pada aspek *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, dan *novelty*, desain lama mendapatkan penilaian kategori "bad" sementara pada aspek *dependability* dan *stimulation*, mendapat penilaian "below average". Rangkuman dari penelitian-penelitian sebelumnya disajikan dalam Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis dan Tahun	Metode/Alat Ukur	Hasil Penelitian
1.	Romli (2021)	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	SIA UTY mendapat evaluasi positif dengan nilai rata-rata daya tarik 1,284, kejelasan 1,593, efisiensi 1,099, ketepatan 1,075, stimulasi 1,004, dan kebaruan 0,420 berdasarkan analisis UEQ.
2.	Susilo et al. (2022)	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Hasil evaluasi menunjukkan empat aspek (<i>attractiveness</i> , <i>efficiency</i> , <i>dependability</i> , dan <i>stimulation</i>) mendapat penilaian "good", sementara <i>perspicuity</i> dianggap "above average", dan <i>novelty</i> "below average". Secara keseluruhan, desain UI website Prodi Teknik Informatika UNRI dinilai baik dari segi UX.
3.	Henim & Sari (2020)	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Sistem informasi akademik mahasiswa di Politeknik Caltex Riau memiliki pengalaman pengguna positif, namun perlu peningkatan pada aspek kebaruan (<i>novelty</i>).
4.	Andriani (2020)	<i>Usability Testing</i>	Sistem Informasi <i>Smart Academic</i> mencapai tingkat kegunaan 77%, namun ada kekurangan pada 4 variabel <i>heuristik nielsen</i> : konsistensi dan standar, sistem pencegahan kesalahan, desain estetika dan minimalis, serta bantuan dan dokumentasi.
5.	Maulani et al. (2021)	<i>Usability Testing</i> dan <i>User Experience</i>	Superprof.co.id memiliki skor pengalaman pengguna yang lebih baik dibanding Zonaprivat.com, dengan penelitian memberikan wawasan tentang kualitas,

		<i>Questionnaire</i> (UEQ)	kemudahan pengguna, dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna.
6.	Sularsa et al. (2015)	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	Aplikasi interaktif Danau Bandung Purba berhasil mengintegrasikan faktor geologis Bandung Purba dengan kesan positif dalam kelompok daya tarik, kesulitan, efisiensi, keterandalan, stimulasi, dan kebaruan.
7.	Hidayat et al. (2021)	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	meskipun belum pernah digunakan sebelumnya, responden memberikan nilai tinggi pada pengujian skenario dan kesan positif pada kuesioner UEQ terhadap kedua aplikasi.
8.	Intanny et al. (2018)	UEQ dan <i>USE Questionnaire</i>	Evaluasi menggunakan UEQ menunjukkan aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, keandalan, dan stimulasi mendapat penilaian positif, sedangkan kebaruan cenderung netral.
9.	Murdiono et al, (2018)	<i>Quick UX</i>	Evaluasi menunjukkan Traveloka lebih baik daripada Tiket.com dalam <i>usefulness</i> , <i>usability</i> , dan <i>desireability</i> . Secara subjektif dan objektif, aplikasi <i>mobile-ticketing</i> Traveloka memiliki kinerja dan kepuasan pengguna lebih baik.
10.	Kurniawan et al, (2019)	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) dan <i>Heuristic Evaluation (HE)</i>	Pengalaman pengguna pada situs web mengalami peningkatan signifikan dari awalnya netral menjadi positif. Perbandingan dengan evaluasi sebelumnya menunjukkan pergeseran dari kategori “ <i>bad</i> ” dan “ <i>below average</i> ” menjadi “ <i>good</i> ” dan “ <i>above average</i> ”.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan mengenai *user experience* menggunakan berbagai teknik, seperti UEQ, *Usability Testing*, *USE Questionnaire*, *Quick UX*, dan *Heuristic Evaluation*, untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada *website* dan aplikasi akademik. Terdapat lima penelitian yang fokus pada *website* akademik dan lima penelitian lainnya membahas topik non-akademik. Dari kesepuluh penelitian tersebut, lima penelitian menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), dua menggunakan metode

usability testing, satu menggunakan kombinasi metode UEQ dan *USE Questionnaire*, satu menggunakan *Quick UX*, dan satu lagi menggunakan kombinasi UEQ dan *Heuristic Evaluation (HE)*.

Saat penelitian ini dilakukan, belum ada pengujian *user experience* pada *website* FTI UII. Oleh karena itu, peneliti memilih UEQ sebagai alat ukur pertama kali karena keunggulannya dalam evaluasi berbagai dimensi pengalaman pengguna, termasuk aspek emosional (seperti kepuasan, kegembiraan, frustrasi, atau kebosanan), praktis (*usability*, efisiensi), dan pragmatis (kegunaan dan fungsionalitas). UEQ telah teruji luas, memiliki validitas dan reliabilitas yang kuat. Pemilihan UEQ sebagai metode evaluasi dianggap tepat untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh terkait pengalaman pengguna pada *website* FTI UII. Tujuan utama penelitian ini adalah mengetahui pandangan pengguna terhadap *website*, melibatkan preferensi terhadap produk, kemudahan penggunaan, daya tarik, dan inovasi. Melalui UEQ, peneliti berusaha memahami kondisi parameter *website* yang belum terungkap, dengan fokus pada kebiasaan dan pola perilaku pengguna. Diharapkan hasil evaluasi UEQ memberikan pandangan komprehensif, mengisi kekosongan informasi, dan memberikan wawasan berharga terkait evaluasi UX pada *website* FTI UII.

2.2 Website

Website merupakan media informasi yang terdapat pada internet (Trimarsiah & Arafat, 2017). *Website* adalah suatu kumpulan halaman yang berisi konten tertentu. Halaman utama, yang sering disebut sebagai *homepage*, menjadi titik awal dari interaksi pengguna dengan konten yang terhubung di dalam *website* tersebut. Biasanya, *website* disusun dalam domain atau subdomain yang secara langsung terhubung dengan jaringan *World Wide Web (WWW)* melalui internet. Setiap halaman dalam *website* merupakan dokumen yang disusun menggunakan format HTML (*Hypertext Markup Language*) dan dapat diakses melalui protokol HTTP. Protokol ini berperan dalam mengirimkan informasi dari server halaman *website* kepada pengguna melalui peramban *website* untuk tampil dengan tepat (Trimarsiah & Arafat, 2017). Publikasi dalam *website* ini memiliki potensi untuk membentuk jaringan informasi yang luas. Secara umum, *website* adalah halaman yang menghimpun informasi yang disediakan oleh individu, kelompok, atau organisasi tertentu.

2.3 Website FTI UII

Website FTI UII merupakan sebuah *platform* yang memanfaatkan internet untuk menyajikan berita dan informasi, terutama yang berkaitan dengan bidang akademik. Untuk mengakses *website* FTI UII, pengguna dapat mengunjungi alamat <https://fit.uui.ac.id/>. Di dalamnya, pengunjung dapat mengakses beragam informasi dan layanan, termasuk profil fakultas, program studi yang ditawarkan, inovasi, layanan bagi mahasiswa, kemitraan, dan informasi terkait kegiatan akademik.

Selain itu, *website* FTI UII juga menyediakan berbagai layanan penting seperti surat online, unisys, dukungan teknologi informasi, dan layanan lainnya. *Website* ini memiliki peran yang sangat penting karena berperan sebagai alat komunikasi, sumber informasi, sarana promosi, serta memberikan aksesibilitas kepada mahasiswa, staff, calon mahasiswa, alumni, dan masyarakat umum. Gambar 2.1 merupakan tampilan *homepage website* Fakultas Teknologi Industri UII.



Gambar 2.1 *Dashboard* FTI UII



Gambar 2.2 Tampilan *header website* FTI UII

Gambar 2.2 merupakan bagian *header* dari *website* FTI UII yang menampilkan logo fakultas, navigator bar (*navbar*) yang berisi informasi seperti profil, program studi, inovasi, mahasiswa, kemitraan, info akademik, dan juga tautan media sosial seperti facebook, Instagram, dan YouTube milik FTI UII.

2.4 User Interface (UI)

User Interface adalah metode interaksi antara program dan pengguna. Istilah “*User Interface*” sering digunakan sebagai pengganti “*Human Computer Interaction*” (interaksi manusia dan komputer), yang mencakup seluruh aspek dari interaksi antara pengguna dan

komputer. Konsep *User Interface* memiliki banyak aspek yang perlu diperhatikan karena terkait dengan berbagai aplikasi teknologi seperti tampilan elektronik, aplikasi *website*, *aplikasi mobile*, dan lainnya (Auliazmi et al., 2021). Dalam *User Interface*, fungsi utamanya adalah menyediakan antarmuka bagi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem informasi, memungkinkan pengguna menggunakan komputer (Ningsih & Abidin, 2021). Roth (2017) mendefinisikan UI sebagai serangkaian perangkat dan komponen yang digunakan untuk mengontrol objek digital.

2.5 *User Experience* (UX)

Pengalaman pengguna, atau yang dikenal sebagai *User Experience* (UX), merupakan ilmu yang mempelajari cara merancang dan mengubah emosi, persepsi, serta perilaku pengguna terhadap tampilan, layanan, dan kinerja produk, sistem, atau layanan. UX mengukur tingkat kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap produk, sistem, atau layanan (Wiryawan, 2011). Ini mencakup penilaian terhadap preferensi pengguna, cara pengguna mengakses informasi, tingkat kemudahan akses, dan segala aspek yang mungkin tidak disukai oleh pengguna. *User Experience* (UX), atau pengalaman pengguna dalam bahasa Indonesia, merujuk pada kesan yang diberikan oleh sebuah *website* atau perangkat lunak kepada pengguna, menciptakan interaksi yang menarik dan menyenangkan (Himawan & F, 2020).

2.6 Metode Pengumpulan Data

Langkah penting dalam penelitian adalah proses pengumpulan data yang menjadi penentu kualitas dan kelengkapan studi, baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif (Dewi, 2021). Metode pengumpulan data mengacu pada strategi atau teknik yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dan data yang diperlukan. Langkah ini sangat krusial dalam penelitian karena data yang terkumpul menjadi dasar untuk analisis dan penarikan kesimpulan. Beberapa metode pengumpulan data yang sering digunakan oleh peneliti adalah:

- a. Observasi: pengumpulan informasi atau data dengan melakukan observasi langsung di lokasi penelitian merupakan tindakan yang dilakukan dengan usaha mengamati secara langsung (Joesyiana, 2018).
- b. Studi Literatur: kegiatan yang terkait dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber pustaka, membaca, mencatat informasi, serta mengelola materi penelitian (PILENDIA, 2020). Definisi lain dari studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang sedang diselidiki, yang dapat

ditemukan dalam berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, laporan penelitian, dan situs-situs web.

- c. Survei Kuesioner: metode survei melibatkan pengumpulan informasi dari sampel tertentu melalui penggunaan angket atau wawancara, bertujuan untuk menggambarkan berbagai aspek dalam suatu populasi. Survei juga dapat digunakan untuk menghimpun informasi mengenai sikap, nilai, keyakinan, pendapat, pandangan, pendirian, keinginan, aspirasi, serta perilaku (Maidiana, 2021).

2.7 Usability

Usability berasal dari kata "*usable*" yang menggambarkan kemampuan suatu objek untuk digunakan secara efektif. Rubin dan Chisnell menjelaskan bahwa suatu objek dikatakan memiliki *usability* yang baik jika kemungkinan kegagalan dalam penggunaannya dapat diminimalkan atau diatasi, sambil memberikan manfaat dan kepuasan kepada pengguna (Sabandar & Santoso, 2018). Dalam konteks interaksi manusia dengan komputer, *usabilitas* atau kegunaan merujuk pada kemudahan dalam membaca informasi serta pengalaman navigasi yang ramah pengguna pada komputer pribadi. ISO 9241-11 tahun 1998 mendefinisikan *usability* sebagai ukuran sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna secara efektif, efisien, dan memuaskan, dengan tujuan mencapai hasil yang telah ditetapkan (Joo et al. 2011). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dalam *usability* terdapat tiga komponen utama, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Nielsen, sebuah aplikasi dianggap memiliki *usability* apabila dapat menjalankan fungsinya secara efektif, efisien, dan memuaskan (Nurhadryani et al. 2013).

2.8 Alat Ukur Pengujian Usability

Berikut adalah beberapa alat ukur yang dapat digunakan dalam pengujian *usability*:

2.8.1 User Experience Questionnaire (UEQ)

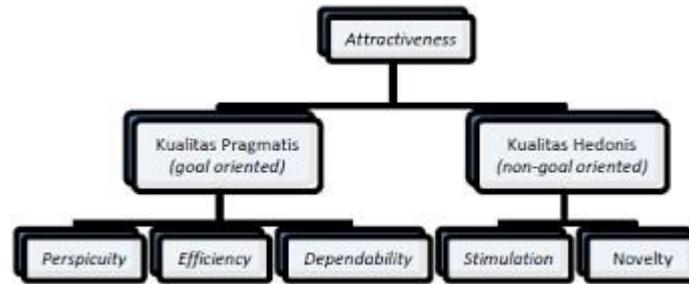
User Experience Questionnaire (UEQ) adalah alat atau metode analisis data pengalaman pengguna yang digunakan dalam survei untuk mengukur pengalaman pengguna secara subjektif melalui pengolahan data kuesioner (Audi et al., 2018). UEQ memfasilitasi penilaian cepat terhadap pengalaman pengguna yang dapat menjadi landasan dalam perancangan antarmuka sistem informasi. Ketika pengguna menghadapi ketidaknyamanan dalam menggunakan aplikasi, produk, atau layanan tertentu, hal ini mungkin menandakan kegagalan dari aspek aplikasi, produk, atau layanan tersebut (Wulandari & Farida, 2018). Membangun

pengalaman pengguna sebagai prinsip penilaian memungkinkan kami menilai tingkat kepuasan, termasuk kepuasan dan kenyamanan terhadap produk, layanan, atau jasa. Melalui evaluasi *user experience*, peneliti dapat memahami pengalaman yang dirasakan oleh pengguna, sejauh mana kemudahan yang mereka alami dan tingkat kepuasan saat menggunakan suatu *website* (Umar et al., 2021).

Dalam menerapkan UEQ, biasanya dibutuhkan waktu sekitar 3 hingga 5 menit untuk membaca dan menyelesaikan kuesionernya. Di samping itu, analisis data juga dapat dilakukan secara efisien menggunakan lembar Excel yang telah disiapkan (Diarsa et al., 2021). UEQ terdiri dari enam aspek yang masing-masing memiliki 26 pernyataan yang terkait. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Daya tarik (*attractiveness*): mengukur kesan umum produk, sejauh mana pengguna merasa tertarik dan terhubung secara emosional dengan produk dan sistem. Nilai yang tinggi menunjukkan bahwa pengguna merasa produk atau sistem tersebut menarik.
2. Kejelasan (*perspicuity*): mengukur kejelasan cara menggunakan produk. Pengguna merasa bahwa produk atau sistem memiliki antarmuka yang jelas dan mudah dipahami. Nilai tertinggi menunjukkan bahwa pengguna merasa informasi disajikan dengan jelas, tidak ambigu, dan mereka dapat dengan mudah berinteraksi dengan produk atau sistem.
3. Efisiensi (*efficiency*): mengukur sejauh mana produk atau sistem dapat digunakan secara efisien. Pengguna merasa bahwa sistem memudahkan dan membantu dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan tanpa adanya kesulitan yang dirasa. Nilai yang tinggi menunjukkan bahwa pengguna merasa produk atau sistem tersebut efisien dan membantu mereka menjadi lebih produktif.
4. Ketepatan (*dependability*): mengukur kontrol interaksi pengguna pada produk atau sistem. Nilai yang tinggi menunjukkan bahwa pengguna merasa produk atau sistem berfungsi dengan baik dan dapat diandalkan.
5. Stimulasi (*stimulation*): mengukur produk menarik atau tidak. Nilai yang tinggi menunjukkan bahwa pengguna merasa terstimulasi dan antusias dalam penggunaan produk atau sistem.
6. Kebaruan (*novelty*): mengukur inovasi dan kreasi.

Enam skala tersebut diklasifikasikan ke dalam tiga aspek yang berbeda, yaitu daya tarik (*attractiveness*), kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis (Intanny et al., 2018). Gambar 2.3 Struktur skala UEQ merupakan pengelompokan kategori yang ada pada UEQ.



Gambar 2.3 Struktur Skala UEQ (Schrepp, 2019)

Aspek atraktif merupakan bagian utama dari UEQ yang menjadi dimensi dalam mengukur persepsi pengguna terhadap daya tarik sistem. Aspek pragmatik melibatkan persepsi pengguna terhadap aspek teknis yang fokus pada pencapaian tujuan dalam desain sistem dengan cepat dan efisiensi (dimensi *efisiensi*), kemudahan pemahaman (dimensi kejelasan), serta keandalan (dimensi keterandalan). Sementara itu, aspek hedonik berhubungan dengan hal-hal nonteknis yang terkait dengan perasaan pengguna, seperti motivasi dan kebahagiaan (dimensi stimulasi) serta desain yang inovatif (dimensi kebaruan) (Henim & Sari, 2020).

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

Gambar 2.4 Daftar Kuesioner UEQ

Menurut Wulandari & Farida (2018), penelitian ini menggunakan UEQ sebagai instrumen evaluasi pengalaman pengguna. UEQ memanfaatkan rangkaian pernyataan

berpasangan dengan makna berlawanan untuk menggambarkan produk dalam tujuh skala, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 2.4.

2.8.2 *System Usability Scale*

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang digunakan untuk mengevaluasi *usability* sistem komputer berdasarkan sudut pandang subjektif pengguna sebagai dasar pengukuran (Brooke, 2013). Metode SUS, yang dirancang oleh JOHN Brooke pada tahun 1986, dapat digunakan untuk menilai *usability* beragam produk, termasuk *website*. Proses penilaian SUS tidak memerlukan perhitungan rumit atau waktu yang lama, menghasilkan skor dari 0 hingga 100 (Aisyah et al., 2021). Terdapat sepuluh pertanyaan dalam kuesioner SUS yang bergantung pada pengalaman pengguna aplikasi. Setiap pertanyaan dinilai dengan skala nilai dari 1 hingga 5 berdasarkan sejauh mana kesetujuan pengguna terhadap pertanyaan terkait aplikasi dalam kuesioner SUS. Jika pengguna merasa ragu, mereka diminta untuk memilih pilihan netral, yakni titik tengah pada *Skala Likert*.

Tabel 2.2 menunjukkan daftar sepuluh pertanyaan yang ada dalam kuesioner metode *System Usability Scale* (SUS):

Tabel 2.2 Daftar Pertanyaan Kuesioner SUS

Sumber : (Brooke, 1996)

No	Pertanyaan
1	Saya berfikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
7	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Informasi mengenai nilai skor dan deskripsi dari opsi jawaban kuesioner tersedia dalam Tabel 2.3:

Tabel 2.3 Skala Likert

No	Skala Likert	Skor Nilai
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Netral	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (ST)	5

Rumus menghitung skor rata-rata pada *System Usability Scale* (SUS) menggunakan rumus yang ditunjukkan pada persamaan (2.1) (Khairunnisa, 2023):

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (2.1)$$

Di mana:

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor SUS

n = jumlah responden

2.8.3 *USE Questionnaire*

Kuesioner *USE Questionnaire* adalah alat evaluasi subjektif yang membantu menilai tingkat kegunaan produk atau jasa. Kuesioner ini dibagi menjadi 30 pertanyaan yang mencakup empat aspek utama, yakni kegunaan, kemudahan penggunaan, kemudahan pembelajaran, dan kepuasan (Gao et al., 2018). Berikut adalah kuesioner USE (Aelani, 2012):

- **Kegunaan**

1. Ini membantu saya menjadi lebih efektif
2. Ini membantu saya menjadi lebih produktif
3. Bermanfaat
4. Ini memberi saya kendali lebih besar atas aktivitas di dalam hidupku
5. Itu membuat hal-hal yang ingin saya capai menjadi lebih mudah untuk menyelesaikannya
6. Menghemat waktu saya saat menggunakannya
7. Memenuhi kebutuhan saya

8. Ia melakukan semua yang saya harapkan
- **Kemudahan penggunaan**
9. Mudah digunakan
10. Ini mudah digunakan
11. Ramah pengguna
12. Dibutuhkan langkah sedikit mungkin untuk melakukannya mencapai apa yang ingin saya lakukan dengannya
13. Fleksibel
14. Menggunakannya sangatlah mudah
15. Saya dapat menggunakannya tanpa instruksi tertulis
16. Saya tidak melihat adanya ketidakkonsistenan saat saya menggunakannya
17. Baik pengguna sesekali maupun pengguna biasa akan menyukainya
18. Saya bisa pulih dari kesalahan dengan cepat dan mudah
19. Saya dapat menggunakannya dengan sukses setiap saat
- **Kemudahan pembelajaran**
20. Saya belajar menggunakannya dengan cepat
21. Saya mudah mengingat cara menggunakannya
22. Mudah dipelajari cara menggunakannya
23. Saya dengan cepat menjadi terampil dalam hal itu
- **Kepuasan**
24. Saya puas dengan hal itu
25. Saya akan merekomendasikannya kepada teman
26. Menyenangkan untuk digunakan
27. Ini berfungsi sesuai keinginan saya
28. Sungguh luar biasa
29. Saya merasa perlu memilikinya
30. Menyenangkan untuk digunakan

Setiap pertanyaan dalam kuesioner mencerminkan tingkat kegunaan sistem atau produk saat digunakan oleh pengguna. Menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 5 yang mencakup rentang dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju", penilaian dari masing-masing pertanyaan dijumlahkan berdasarkan poin yang diberikan saat mengisi kuesioner. Data ini kemudian diolah untuk menghasilkan nilai spesifik untuk setiap parameter yang dievaluasi

(Anggoro et al., 2022). *USE Questionnaire* seringkali digunakan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan sistem, seperti dalam pengukuran *usability* sistem KRS *online* Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) (Kusuma et al., 2016) dan evaluasi *usability* sistem informasi SMK Negeri 3 Makasar (Rahman & Vitalocca, 2018).

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kemanfaatan (*usability*) menggunakan kuesioner ditunjukkan pada persamaan (2.2) (Fernanda et al., 2022):

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \quad (2.2)$$

Untuk menilai tingkat kemanfaatan dari aplikasi yang diobservasi dapat dilihat pada tabel 2.4:

Tabel 2.4 Standar kelayakan sistem

Angka (%)	Kategori
<21	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

2.8.4 SUMI (*Software Usability Measurement Inventory*)

Kuesioner *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan perangkat lunak. Pengujian SUMI digunakan untuk menilai sejauh mana pengguna merasa nyaman menggunakan sistem yang telah dibangun (Sriwulandari et al., 2014). Kuesioner SUMI terdiri dari 50 pernyataan yang terbagi dalam lima kategori pernyataan. Melalui kategori-kategori ini, SUMI memberikan gambaran menyeluruh tentang *usability* perangkat lunak yang dinilai, yang tercermin dalam lima subskala seperti yang dijelaskan oleh Hanifah & Siregar (2021):

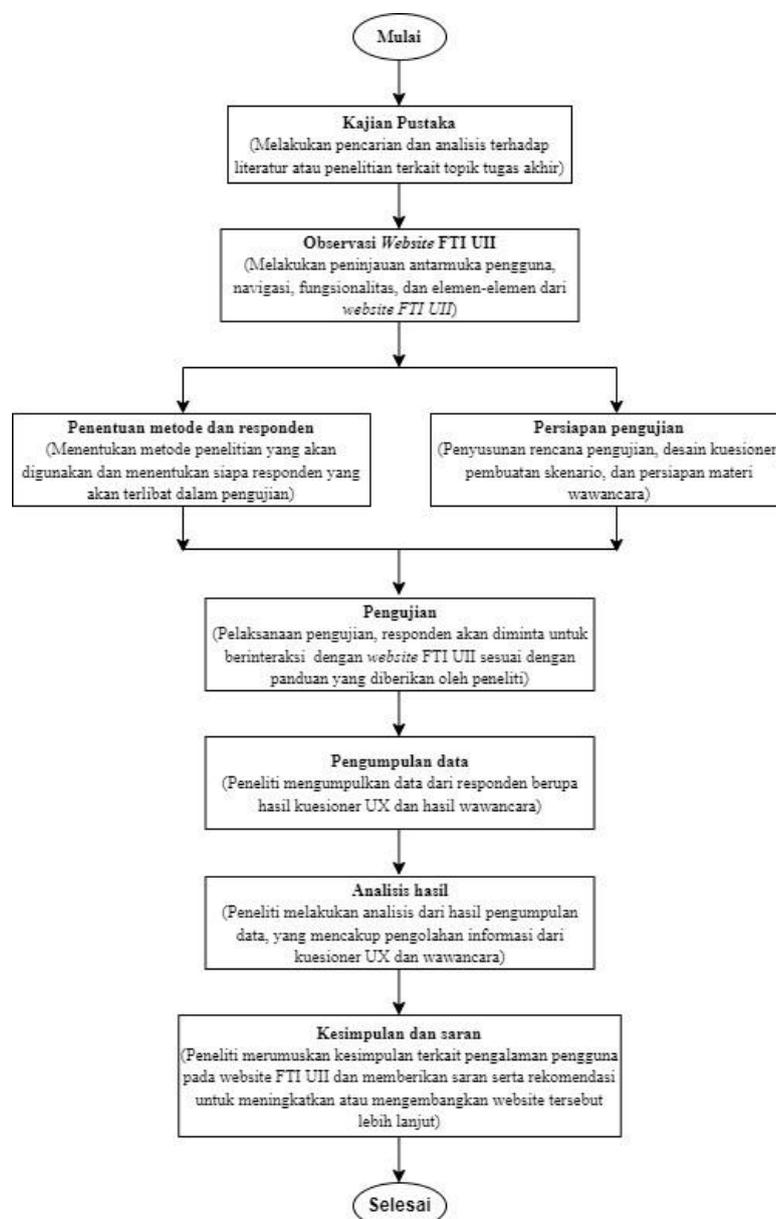
1. *Efficiency*: pengukuran kepuasan pengguna terkait ketersediaan informasi dan kinerja perangkat lunak.
2. *Affect*: pengukuran kepuasan pengguna terhadap tingkat kenyamanan penggunaan perangkat lunak.
3. *Helpfulness*: pengukuran kepuasan pengguna terhadap kemampuan perangkat lunak dalam membantu pengguna menyelesaikan masalah melalui pembacaan informasi atau navigasi.

4. *Control*: pengukuran kepuasan pengguna ketika pengguna merasakan kemudahan ketika menjelajah perangkat lunak dengan mudah.
5. *Learnability*: pengukuran kepuasan pengguna terkait sejauh mana perangkat lunak dapat dengan mudah dikuasai atau seberapa mudah pengguna dapat mempelajari fasilitas baru dalam perangkat lunak.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Gambar 3.1 merupakan metodologi penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini. Pertama yaitu melakukan kajian pustaka, lalu observasi *website* FTI UII, penentuan metode dan responden, persiapan pengujian, pelaksanaan pengujian, pengumpulan data, analisis hasil, serta tahap akhir berupa penyusunan kesimpulan dan saran.



Gambar 3.1 Metodologi penelitian

3.2 Kajian Pustaka

Metode kajian pustaka merupakan ringkasan tertulis dari artikel jurnal, buku, dan sumber lainnya yang menguraikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini, melibatkan penataan pustaka ke dalam konteks topik dan dokumen yang diperlukan untuk penyusunan proposal penelitian (Widiarsa, 2019). Pada langkah awal penelitian, peneliti menjalankan proses kajian pustaka. Proses ini melibatkan pencarian dan analisis literatur serta riset terkait dengan topik tugas akhir yang sedang dikerjakan. Tujuan utamanya adalah membangun landasan teoritis yang kuat dan holistik. Dengan menyelami literatur sebelumnya, peneliti berupaya memahami konteks seputar topik penelitian dan mendapatkan pemahaman yang dalam mengenai temuan dan kontribusi dari riset terdahulu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sebagai hasilnya, kajian pustaka menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki landasan yang kokoh dan terinformasikan secara menyeluruh dari segi teoritis.

3.3 Observasi Website FTI UII

Observasi adalah kegiatan ilmiah yang bersifat empiris, mengumpulkan informasi dari lapangan atau teks tanpa manipulasi melalui pengalaman panca indera. Tujuan utamanya adalah melakukan deskripsi, dalam penelitian kualitatif observasi dapat memunculkan teori dan hipotesis, sementara dalam penelitian kuantitatif observasi digunakan untuk menguji teori dan hipotesis yang telah disusun.

Pada tahap observasi, peneliti mengumpulkan premis dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, artikel, dan observasi langsung terhadap *website* Fakultas Teknologi Industri UII. Literatur yang terhimpun mencakup buku, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber-sumber terpercaya lainnya yang relevan dengan penelitian. Pengamatan langsung dilakukan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang *website* Fakultas Teknologi Industri yang mungkin tidak terdokumentasi dalam literatur. Tahap ini memerlukan waktu sekitar kurang lebih tujuh hari untuk mengumpulkan semua premis yang diperlukan. Setelahnya, peneliti menggunakan premis dari literatur dan observasi tersebut untuk membentuk premis atau asumsi.

3.4 Penentuan Metode dan Responden

Pada tahap ini, peneliti menetapkan metode penelitian yang akan diterapkan serta menentukan responden yang akan terlibat dalam pengujian. Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

yang sebelumnya telah menggunakan *website* FTI UII. Untuk memastikan bahwa responden telah berinteraksi dengan *website* FTI UII, peneliti akan mengajukan pertanyaan mengenai pengalaman interaksi sebelumnya. Selain itu, responden akan diminta untuk aktif berinteraksi dengan *website* FTI UII melalui tiga skenario yang telah ditentukan.

Menurut Sugiyono (2014), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam kutipan dari buku *Research Methods For Business* (1982) oleh Roscoe yang dikutip oleh Sugiyono, diberikan rekomendasi-rekomendasi mengenai ukuran sampel untuk penelitian sebagai berikut:

- a. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Artinya: sampel **minimal 30 orang mahasiswa** dan **maksimal 500 orang mahasiswa**.
- b. Bila sampel dibagi dalam kategori (misalnya: pria-wanita, Prodi Informatika, Prodi Teknik Mesin, dan lain-lain), maka sampel yang digunakan adalah sampel kategori.
- c. Untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10 s.d. 20.

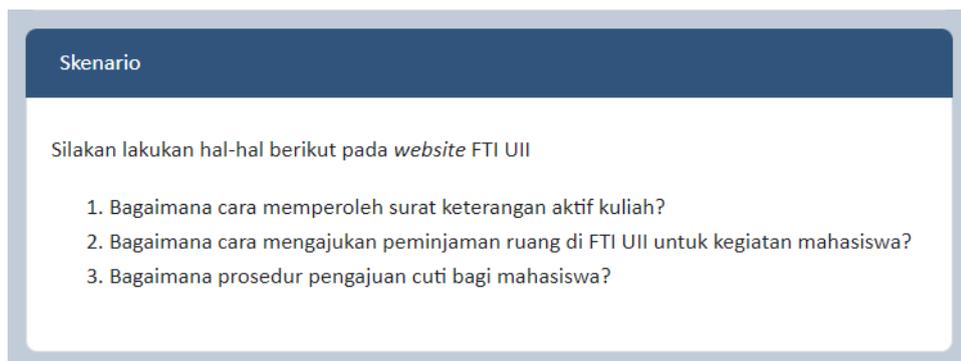
Dalam penelitian ini ditentukan bahwa jumlah responden yang dibutuhkan berkisar antara 30 hingga 100 orang. Hal ini didasarkan pada pandangan Sugiyono mengenai ukuran sampel yang tepat dalam rentang 30 hingga 500 untuk penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini memilih nilai tengah dari rentang tersebut yaitu 30 hingga 100 orang, yang semuanya merupakan mahasiswa aktif dari FTI UII dan telah menggunakan *website* FTI UII <https://fit.uui.ac.id>.

3.5 Persiapan Pengujian

Tahap selanjutnya adalah persiapan pengujian, persiapan ini melibatkan serangkaian langkah penting guna memastikan bahwa pengujian berjalan dengan lancar dan menghasilkan data yang dapat diandalkan. Langkah berikutnya adalah mempersiapkan pengujian dengan serangkaian langkah penting untuk memastikan kelancaran dan keandalan data yang dihasilkan. Penggunaan kuesioner UEQ akan menilai pengalaman pengguna, sementara panduan wawancara membantu memperoleh wawasan mendalam dari responden. Penyusunan kuesioner UEQ menjadi langkah krusial dalam penelitian kuantitatif untuk mengumpulkan data responden. Kuesioner pengujian terbagi menjadi empat bagian: skenario, identitas diri,

kuesioner UEQ, dan pertanyaan terbuka, yang telah disesuaikan dalam format media *google form*.

Disampaikan bahwa pengujian dilakukan secara *offline* dan *online* via Zoom, di mana peneliti bertatap muka atau maya secara langsung dengan responden. Responden diminta menjalankan skenario dan diamati oleh peneliti. Halaman pertama *google form* memuat tiga skenario yang dirancang untuk bertanya kepada responden tentang cara mendapatkan surat keterangan aktif kuliah, prosedur pengajuan peminjaman ruang di FTI UII untuk kegiatan mahasiswa, dan langkah-langkah dalam pengajuan cuti bagi mahasiswa. Skenario-skenario ini disiapkan sebelum responden mengisi kuesioner UEQ yang akan diberikan oleh penguji. Tujuannya adalah agar penguji dapat menilai apakah ada responden yang mengalami kesulitan atau kebingungan saat mengakses beberapa fitur di *website* FTI UII. Gambar 3.2 merupakan tampilan skenario pada halaman pertama.



Skenario

Silakan lakukan hal-hal berikut pada *website* FTI UII

1. Bagaimana cara memperoleh surat keterangan aktif kuliah?
2. Bagaimana cara mengajukan peminjaman ruang di FTI UII untuk kegiatan mahasiswa?
3. Bagaimana prosedur pengajuan cuti bagi mahasiswa?

Gambar 3.2 Tampilan skenario (halaman pertama)

Halaman kedua *google form* merupakan bagian identitas diri dibuat dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dari responden, seperti nama, NIM, jurusan, dan jenis kelamin. Tujuan utamanya adalah membedakan responden, menganalisis karakteristik demografis, memahami kebiasaan pengguna, serta melakukan analisis perbandingan antar kelompok pengguna. Dengan data ini, peneliti atau pengguna formulir dapat memperoleh wawasan mendalam tentang profil responden, kebiasaan penggunaan, dan tanggapan mereka terhadap layanan atau produk yang sedang diteliti atau dinilai. Gambar 3.3 merupakan tampilan identitas diri pada halaman kedua.

<p>11. Menghalangi atau Mendukung *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Menghalangi <input type="radio"/> Mendukung</p>	<p>16. Tidak nyaman atau Nyaman *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Tidak nyaman <input type="radio"/> Nyaman</p>
<p>12. Baik atau Buruk *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Baik <input type="radio"/> Buruk</p>	<p>17. Aman atau Tidak aman *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Aman <input type="radio"/> Tidak aman</p>
<p>13. Rumit atau Sederhana *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Rumit <input type="radio"/> Sederhana</p>	<p>18. Memotivasi atau Tidak memotivasi *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Memotivasi <input type="radio"/> Tidak memotivasi</p>
<p>14. Tidak disukai atau Menggembirakan *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Tidak disukai <input type="radio"/> Menggembirakan</p>	<p>19. Memenuhi ekspetasi atau Tidak memenuhi ekspetasi *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Memenuhi ekspetasi <input type="radio"/> Tidak memenuhi ekspetasi</p>
<p>15. Lazim atau Terdepan *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Lazim <input type="radio"/> Terdepan</p>	
<p>20. Tidak efisien atau efisien *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Tidak efisien <input type="radio"/> Efisien</p>	<p>23. Terorganisasi atau Berantakan *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Terorganisasi <input type="radio"/> Berantakan</p>
<p>21. Jelas atau Membingungkan *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Jelas <input type="radio"/> Membingungkan</p>	<p>24. Atraktif atau Tidak atraktif *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Atraktif <input type="radio"/> Tidak atraktif</p>
<p>22. Tidak praktis atau Praktis *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Tidak praktis <input type="radio"/> Praktis</p>	<p>25. Ramah pengguna atau tidak ramah pengguna *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Ramah pengguna <input type="radio"/> Tidak ramah pengguna</p>
<p>23. Terorganisasi atau Berantakan *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Terorganisasi <input type="radio"/> Berantakan</p>	<p>26. Konservatif atau Inovatif *</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>Konservatif <input type="radio"/> Inovatif</p>

Gambar 3.4 26 Kuesioner UEQ (halaman ketiga)

Pada halaman keempat *google form*, terdapat tujuh pertanyaan terbuka yang disusun dengan maksud memberikan kesempatan bagi responden untuk memberikan tanggapan atau jawaban secara bebas, tanpa adanya pilihan jawaban yang sudah ditentukan. Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam dan rinci dari perspektif yang dimiliki oleh responden. Dengan adanya pertanyaan terbuka ini, responden diberikan

keleluasaan untuk mengungkapkan ide, pendapat, atau pengalaman mereka secara lebih luas dan spesifik. Gambar 3.5 merupakan tampilan pertanyaan terbuka pada halaman keempat.

Section 5 of 5

Evaluation

Pada bagian ini, Anda harus menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.
Silakan bagikan pendapat Anda.

Kesan apa yang Anda rasakan ketika pertama kali membuka website FTI UII? *

Long answer text

Bagaimana website FTI UII dapat membantu Anda dalam kegiatan perkuliahan? *

*Jelaskan sesuai pengalaman apa saja yang telah didapat dengan membuka website FTI UII!

Long answer text

Menurut Anda, seberapa efektif penyajian informasi website FTI UII? *

***Efektif :** Seberapa baik pengguna bisa mendapatkan informasi yang dicari. Dapat berkaitan dengan cara penyajian konten, mudah dipahami pengguna atau tidak.
***Contoh :**
"Saya rasa kurang efektif karena saya mencari informasi beasiswa tidak menemukan yang terbaru".

Long answer text

Bagaimana menurut Anda tampilan dan nuansa website FTI UII? *

Long answer text

Menurut Anda, seberapa efektif penyajian informasi website FTI UII? *

***Efektif :** Seberapa baik pengguna bisa mendapatkan informasi yang dicari. Dapat berkaitan dengan cara penyajian konten, mudah dipahami pengguna atau tidak.
***Contoh :**
"Saya rasa kurang efektif karena saya mencari informasi beasiswa tidak menemukan yang terbaru".

Long answer text

Bagaimana menurut Anda tampilan dan nuansa website FTI UII? *

Long answer text

Masalah apa yang sering Anda rasakan saat mengunjungi website FTI UII? *

Long answer text

...

Apa yang menurut Anda perlu diperbaiki pada website FTI UII? *

Long answer text

Apa harapan Anda terhadap website FTI UII (konten, desain, alur, dll)? *

Long answer text

Gambar 3.5 Pertanyaan terbuka (halaman keempat)

3.6 Pengujian

Peneliti melibatkan mahasiswa aktif FTI UII sebagai responden dalam menguji skenario yang telah disiapkan. Sebelum memulai pengujian, peneliti memulai sesi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden terkait pengalaman penggunaan *website* FTI UII. Setelah pembukaan sesi, peneliti mengarahkan responden untuk mengakses *website* FTI UII guna menjalankan 3 skenario yang telah dipersiapkan. Selama proses ini, terjadi interaksi tanya jawab yang berfokus pada pilihan atau langkah yang diambil oleh responden dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti. Pada saat yang sama, penguji juga melakukan observasi terhadap responden untuk memahami potensi masalah atau kesulitan yang mungkin dihadapi dalam mengakses *website* FTI UII. Setelah menyelesaikan tahap tugas skenario, responden diminta untuk mengisi kuesioner UEQ, diikuti dengan sesi wawancara oleh peneliti yang mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan.

Dalam penelitian ini, kuesioner disebarakan melalui *google form*, dan proses pengumpulan data dilakukan melalui interaksi tatap muka atau secara *offline*. Peneliti bertemu dengan mahasiswa aktif FTI UII di lingkungan kampus atau menjadwalkan pertemuan di luar kampus. Jumlah responden yang diharapkan berkisar antara 30 hingga 100 orang, sesuai dengan rekomendasi Roscoe yang dikutip dalam penelitian Sugiyono, yang menetapkan bahwa jumlah sampel yang memadai tidak kurang dari 30 responden.

3.7 Pengukuran Pengujian

Setelah data UEQ terkumpul, peneliti melakukan pengukuran dan analisis terhadap data tersebut guna mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman pengguna (*User Experience*). Data diukur menggunakan template *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang terdiri dari 26 pertanyaan.

3.8 Analisis Hasil

Pada tahap analisis hasil, peneliti fokus pada pengolahan dan interpretasi data yang dikumpulkan dari responden, mencakup tanggapan dan penilaian dari kuesioner UEQ serta hasil dari interaksi dan wawancara dengan pengguna *website* FTI UII. Analisis bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap persepsi dan pengalaman pengguna terhadap *website* FTI UII.

Proses pengolahan data dari kuesioner UEQ melibatkan perhitungan rata-rata dan analisis statistik lainnya untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang penilaian

pengguna terhadap berbagai aspek dari *website* FTI UII. Selain itu, peneliti mengeksplorasi hasil dari interaksi dan wawancara dengan responden, mengungkap wawasan tambahan tentang pengalaman pengguna yang tidak selalu terukur secara langsung melalui kuesioner. Wawancara ini mencakup identifikasi masalah spesifik atau hambatan yang dihadapi pengguna dalam berinteraksi dengan *website*.

Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menyusun kesimpulan dan rekomendasi dari penelitian. Dengan pemahaman yang lebih dalam terhadap persepsi dan pengalaman pengguna, peneliti dapat memberikan saran yang lebih tepat guna meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna pada *website* FTI UII.

3.9 Pengambilan Kesimpulan dan Pemberian Saran

Pada tahap ini, penulis menarik kesimpulan serta menyusun saran yang melibatkan serangkaian langkah, termasuk merangkum temuan, mengaitkannya dengan tujuan penelitian, membuat kesimpulan yang jelas, serta memberikan rekomendasi dan saran berdasarkan hasil temuan. Di bagian ini, penulis bertujuan memberikan gambaran hasil penelitian yang sistematis, mendalam, dan dapat dipercaya beserta implikasinya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian Kepada Responden

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui dua tahap, yakni interaksi tatap muka secara langsung dan *online* menggunakan *platform* Zoom. Peneliti berinteraksi langsung dengan mahasiswa aktif S1 dari enam program studi di FTI UII, yaitu Informatika, Teknik Mesin, Teknik Elektro, Teknik Industri, Teknik Kimia, dan Rekayasa Tekstil. Interaksi ini dilakukan di lingkungan FTI UII atau melalui janji pertemuan di luar kampus. Proses pengujian berlangsung mulai dari tanggal 12 Maret 2023 hingga 25 Mei 2023. Dalam penelitian ini, peneliti menargetkan minimal 30 responden, berdasarkan pandangan Sugiyono tentang ukuran sampel yang tepat dalam rentang 30 hingga 500 untuk penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini memilih nilai tengah dari rentang tersebut, yaitu antara 30 hingga 100 orang. Hasilnya, pengujian berhasil mengumpulkan 84 partisipasi dari 100 orang yang menjadi target pada awal perencanaan penelitian. Tabel 4.1 menampilkan total mahasiswa aktif FTI UII program S1 per tanggal 3 Maret 2023.

Tabel 4.1 Total Mahasiswa Aktif FTI UII Program S1

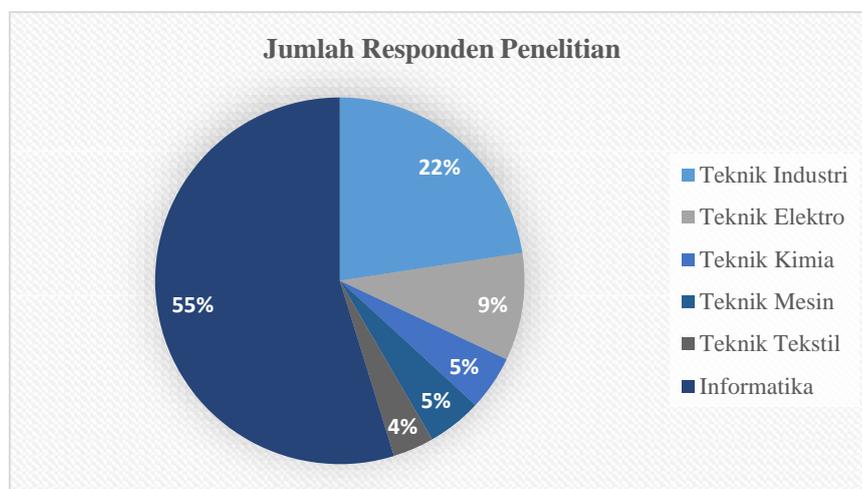
Sumber : Akademik FTI UII

Prodi Mahasiswa FTI UII	Jumlah Mahasiswa Aktif	Jumlah Responden Penelitian
Informatika	807	46
Teknik Mesin	422	4
Teknik Elektro	386	8
Teknik Industri	1.206	19
Teknik Kimia	571	4
Rekayasa Tekstil	63	3
Total	3.455	84

Saat ini, terdapat 3.455 mahasiswa aktif S1 di FTI UII per tanggal 3 Maret 2023. Tabel 4.1 juga menampilkan rincian responden per prodi yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti berhasil mengumpulkan data dari 84 responden yang terdiri dari mahasiswa aktif dari berbagai program studi di FTI UII. Varian jumlah responden dari berbagai program studi ini

memberikan variasi pandangan yang penting dalam analisis pengalaman pengguna terhadap *website* FTI UII. Data yang diperoleh dari responden dapat dikelompokkan berdasarkan tiga faktor utama, yakni jurusan, tahun angkatan dan jenis kelamin informasi yang terkumpul dari data memungkinkan untuk menggali karakteristik dan pola penggunaan yang bermanfaat dari sampel yang terlibat dalam penelitian ini. Berikut ini adalah data yang mencakup detail serta temuan penting tentang kelompok responden berdasarkan jurusan, tahun angkatan, dan jenis kelamin

a. Jurusan

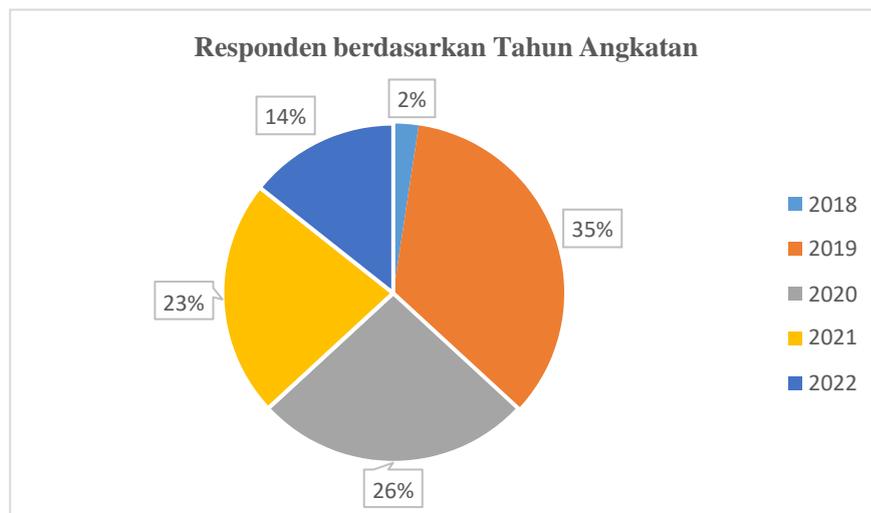


Gambar 4.1 Grafik Jumlah Jurusan Responden Penelitian

Berdasarkan diagram pada Gambar 4.1, terlihat bahwa dalam penelitian ini melibatkan 84 responden yang berasal dari berbagai jurusan. Mayoritas responden, sekitar 46 orang atau sekitar 55% dari total responden, berasal dari Jurusan Informatika. Diikuti oleh Jurusan Teknik Industri dengan jumlah responden sebanyak 19 orang atau sekitar 22%, merupakan jumlah responden terbanyak kedua. Kemudian, jumlah responden terbanyak ketiga berasal dari Jurusan Teknik Elektro, yaitu sekitar 8 orang atau sekitar 9%. Selain itu, terdapat sekitar 5 responden, yaitu sebanyak 4 orang, dari Jurusan Teknik Kimia dan Jurusan Teknik Mesin. Sementara responden dari Jurusan Rekayasa Tekstil berjumlah sekitar 4% atau 3 orang.

Dari pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa dari Jurusan Informatika, diikuti oleh mahasiswa dari Jurusan Teknik Industri dan Teknik Elektro. Sementara jumlah responden dari Jurusan Teknik Kimia, Teknik Mesin, dan Rekayasa Tekstil juga ada, meskipun dalam jumlah yang lebih sedikit dibandingkan dengan tiga jurusan sebelumnya.

b. Angkatan

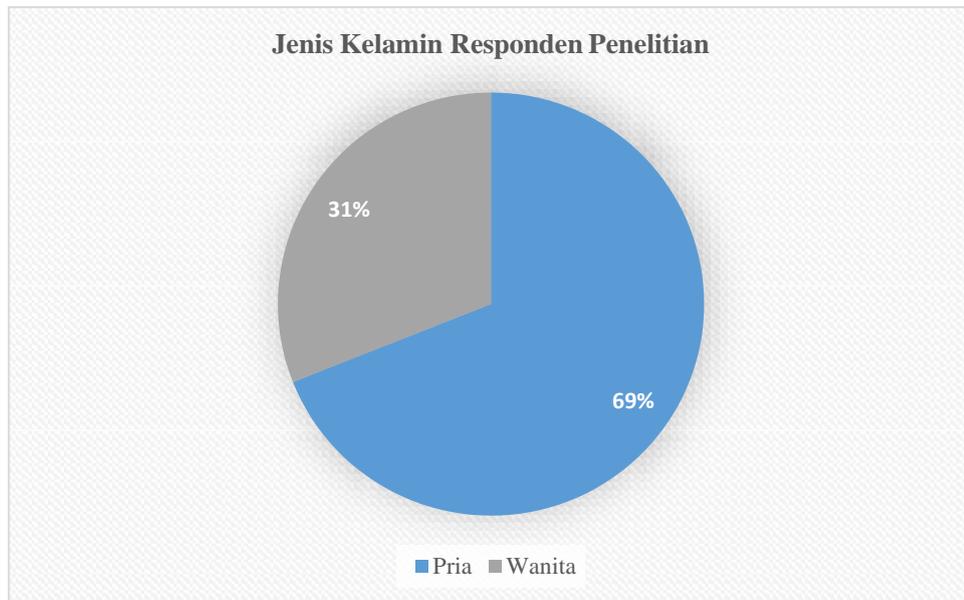


Gambar 4.2 Grafik Angkatan Responden

Pada Gambar 4.2, terdapat diagram yang menampilkan distribusi responden dari berbagai angkatan mahasiswa di FTI UII. Angkatan 2018 diwakili oleh 2 orang responden, atau sekitar 2,40% dari total responden. Sementara angkatan 2019 menyumbangkan jumlah responden terbanyak dengan 29 orang atau sekitar 34,50% dari keseluruhan. Angkatan 2020 juga berpartisipasi aktif dengan 22 orang responden, mencakup sekitar 26,20%. Begitu pula, angkatan 2021 memberikan kontribusi yang signifikan dengan 19 orang responden, atau sekitar 22,60%. Sedangkan angkatan termuda dalam penelitian ini adalah angkatan 2022 yang diwakili oleh 12 orang responden, mencapai persentase 14,3%.

Analisis berdasarkan angkatan mahasiswa memungkinkan pemahaman terhadap variasi pengalaman dan persepsi pengguna terhadap *website* FTI UII di antara generasi mahasiswa yang berbeda. Dengan representasi yang kuat dari berbagai angkatan, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang komprehensif terkait pengalaman pengguna dari perspektif mahasiswa FTI UII.

c. Jenis Kelamin



Gambar 4.3 Grafik Jenis Kelamin Responden Penelitian

Pada Gambar 4.3, terlihat diagram yang menggambarkan responden pengguna *website* FTI UII. Data pengumpulan menunjukkan bahwa terdapat 58 responden berjenis kelamin laki-laki, mencapai persentase 69%, sementara responden perempuan berjumlah 26 orang, atau sebanyak 31% dari total. Hasil pengelompokan menunjukkan bahwa jumlah responden berjenis kelamin laki-laki lebih tinggi dibanding responden perempuan.

Dalam penelitian ini, peneliti juga menanyakan ketersediaan pengguna untuk menggunakan alat laptop atau *smartphone* dalam menjalankan uji skenario. Kedua opsi tersebut diajukan oleh peneliti sebagai alternatif untuk melibatkan responden dalam penelitian. Berikut adalah data yang menggambarkan persentase responden yang menggunakan laptop atau *smartphone*, serta data yang memperlihatkan preferensi pengguna berdasarkan jenis kelamin terkait penggunaan laptop atau *smartphone*.

Dari hasil penggunaan alat laptop atau *smartphone*, data menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian lebih memilih menggunakan laptop 47 orang, sedangkan pengguna *smartphone* mencapai 37 orang. Analisis data dari total 84 responden menunjukkan preferensi yang lebih tinggi terhadap laptop dalam konteks penggunaan alat elektronik. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.2 yang menampilkan jumlah responden pengguna laptop dan *smartphone*.

Tabel 4.2 Jumlah Responden Pengguna Laptop dan *Smartphone*.

Alat Elektronik	Jumlah pengguna
Laptop	47 pengguna
<i>Smartphone</i>	37 pengguna

Hasil penggunaan alat laptop atau *smartphone* berdasarkan jenis kelamin pria dan wanita menunjukkan bahwa responden pria, 31 orang memilih menggunakan laptop dan 27 orang memilih *smartphone*. Sementara itu, pada responden wanita, 11 orang menggunakan laptop dan 15 orang menggunakan *smartphone*. Seperti yang terlihat pada tabel 4.3 jumlah responden pengguna alat laptop dan *smartphone* berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 4.3 Jumlah Responden Pengguna Alat Laptop dan *Smartphone* Berdasarkan Jenis Kelamin.

Jenis Kelamin	Alat Elektronik	Jumlah Pengguna
Laki-Laki	Laptop	17 pengguna
	<i>Smartphone</i>	18 pengguna
Perempuan	Laptop	8 pengguna
	<i>Smartphone</i>	2 pengguna

4.2 Pengujian Penelitian dengan Skenario

Peneliti melakukan penyebaran kuesioner di lingkungan FTI UII dengan melibatkan mahasiswa FTI UII sebagai responden. Setiap responden diminta untuk melaksanakan tugas menjalankan ketiga skenario yang ditentukan, dengan skenario-skenario berikut:

Skenario 1: Bagaimana cara memperoleh surat keterangan aktif kuliah?

Skenario 2: Bagaimana cara mengajukan peminjaman ruang di FTI UII untuk kegiatan mahasiswa?

Skenario 3: Bagaimana prosedur pengajuan cuti bagi mahasiswa?

Pembahasan skenario 1: Bagaimana cara memperoleh surat keterangan aktif kuliah?

Pada skenario 1, pengguna diminta untuk mencari surat keterangan aktif kuliah di *website* FTI UII seperti yang tergambar dalam Gambar 4.4.

Gambar 4.4 Surat keterangan aktif kuliah

Untuk mendapatkan jawaban dari skenario 1, langkah-langkah yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mencari melalui mesin pencarian dengan kata kunci "surat keterangan aktif kuliah"
2. Memilih opsi "LAYANAN TEKNOLOGI INFORMASI" dari lima hasil pencarian yang muncul terkait surat keterangan aktif kuliah
3. Memilih layanan "Surat *Online*" pada halaman layanan teknologi informasi
4. Klik tautan link <https://surat.fit.ac.id/> yang tersedia di layanan "Surat *Online*"
5. Akhirnya, pengguna akan diarahkan ke layanan fit.iii.ac.id/siso/ dan diminta untuk login menggunakan akun UNISYS.

Pembahasan skenario 2: Bagaimana cara mengajukan peminjaman ruang di FTI UII untuk kegiatan mahasiswa?

Pada skenario 2, pengguna diminta untuk mencari pengajuan peminjaman ruang di FTI UII untuk kegiatan mahasiswa seperti yang tergambar dalam Gambar 4.5.

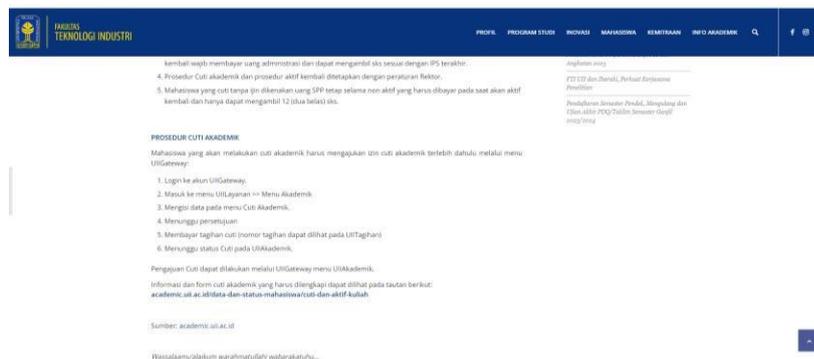
Gambar 4.5 Halaman pengajuan peminjaman ruang di FTI UII

Untuk mendapatkan jawaban dari skenario 2, langkah-langkah yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mencari melalui mesin pencarian dengan kata kunci "peminjaman ruang di FTI UII"
2. Memilih opsi "FORMULIR PEMINJAMAN RUANG DAN FASILITAS BUILDING MANAGEMENT FTI UII " dari lima hasil pencarian yang muncul terkait peminjaman ruangan di FTI UII
3. Pengguna membaca informasi di halaman tersebut dan mengklik tautan yang tersedia untuk mengunduh formulir melalui *website* fit.uui.ac.id
4. Setelah mengunduh formulir, pengguna dapat mengisinya dan melanjutkan proses pengajuan peminjaman ruang di FTI UII sesuai dengan prosedur yang dijelaskan dalam halaman tersebut.

Pembahasan skenario 3: Bagaimana prosedur pengajuan cuti bagi mahasiswa?

Pada skenario 3, pengguna diminta untuk mencari pengajuan cuti bagi mahasiswa seperti yang tergambar dalam Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman prosedur pengajuan cuti bagi mahasiswa

Untuk mendapatkan jawaban dari skenario 3, langkah-langkah yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mencari melalui mesin pencarian dengan kata kunci "pengajuan cuti"
2. Memilih opsi "CUTI AKADEMIK" dari delapan hasil pencarian yang muncul terkait pengajuan cuti bagi mahasiswa

3. Pengguna membaca informasi di halaman tersebut dan mengklik tautan yang tersedia untuk mengajukan cuti melalui tautan yang ada pada laman tersebut Informasi mengenai Cuti Akademik dapat dibaca “di sini”
4. Setelah membuka tautan tersebut, pengguna dapat melanjutkan proses cuti sesuai dengan prosedur yang dijelaskan dalam halaman tersebut.

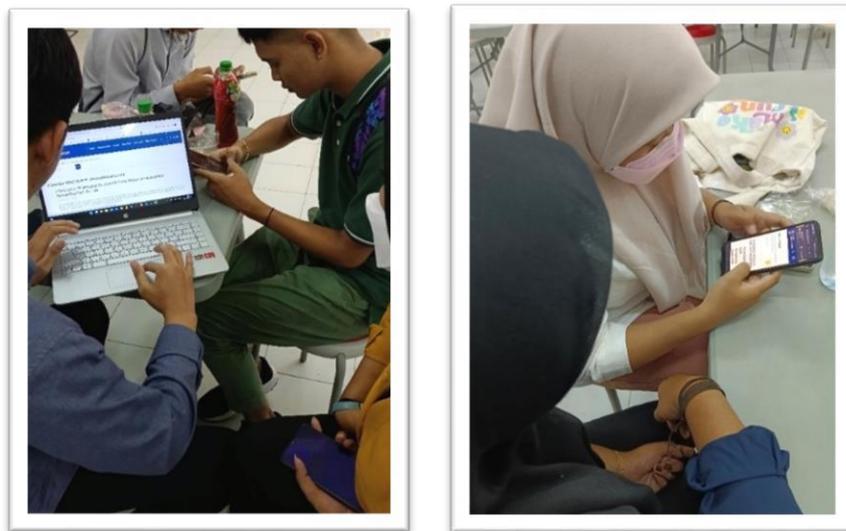
Adapun rekapitulasi hasil pengujian terhadap responden pada skenario 1 sampai dengan 3, ditunjukkan pada Tabel 4.3. Hasil pengujian ini dibagi menjadi empat kategori: "Dapat menyelesaikan skenario tanpa hambatan waktu dalam rentang waktu sekitar 2 menit", "Dapat menyelesaikan skenario namun membutuhkan waktu yang lebih lama", "Mengalami kendala namun berhasil menyelesaikan skenario", dan "Mengalami kendala dan tidak berhasil menyelesaikan skenario".

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Pengujian Responden

Kategori	Jumlah Responden		
	Skenario 1	Skenario 2	Skenario 3
Dapat menyelesaikan skenario tanpa hambatan waktu	32	14	25
Dapat menyelesaikan skenario namun membutuhkan waktu yang lebih lama	20	23	20
Mengalami kendala namun berhasil menyelesaikan skenario	17	36	20
Mengalami kendala dan tidak berhasil menyelesaikan skenario	15	11	19
Total	84	84	84

Jumlah responden pada skenario 1 yang "Dapat menyelesaikan skenario tanpa hambatan waktu" adalah 32 orang, sedangkan pada skenario 2 jumlahnya adalah 14 orang, dan pada skenario 3 sebanyak 25 orang. Di sisi lain, pada skenario 1 yang "Dapat menyelesaikan skenario namun membutuhkan waktu yang lebih lama" terdapat 20 orang, pada skenario 2 jumlahnya adalah 23 orang, dan pada skenario 3 terdapat 20 orang. Selanjutnya, pada skenario 1 yang "Mengalami kendala namun berhasil menyelesaikan skenario" jumlahnya adalah 17 orang, pada skenario 2 terdapat 36 orang, dan pada skenario 3 jumlahnya adalah 20 orang. Terakhir, pada skenario 1 yang "Mengalami kendala dan tidak berhasil menyelesaikan

skenario" terdapat 15 orang, pada skenario 2 jumlahnya adalah 11 orang, dan pada skenario 3 terdapat 19 orang. Dapat disimpulkan bahwa pada skenario 1, mayoritas responden dapat menyelesaikan skenario dengan cepat, namun beberapa memerlukan waktu yang lebih lama. Pada skenario 2, mayoritas responden dapat menyelesaikan skenario namun dengan durasi yang lebih panjang, dan terdapat beberapa kendala saat menjalankan skenario tersebut. Sedangkan pada skenario 3, mayoritas responden berhasil menyelesaikan skenario walaupun membutuhkan waktu. Dengan demikian, tabel ini memberikan gambaran tentang seberapa efektif responden dalam menyelesaikan tugas atau skenario yang diberikan dalam penelitian ini. Gambar 4.4 merupakan beberapa foto yang memperlihatkan peneliti sedang melakukan uji skenario kepada responden di sekitar area FTI UII. Video dan foto pengujian secara lengkap dapat ditemukan di "Lampiran C"



Gambar 4.7 Proses uji skenario

4.3 Pengujian Penelitian dengan Mengisi Kuesioner UEQ dan Wawancara

Setelah responden menyelesaikan setiap skenario dan mengisi *google form* yang disediakan, peneliti melaksanakan wawancara tambahan. Wawancara tersebut menghasilkan sejumlah temuan yang berkaitan dengan pengalaman pengguna pada *website* FTI UII. Berbagai masukan disampaikan oleh responden, yang termasuk area-area yang memerlukan perbaikan atau peningkatan. Sebagian dari mereka menyoroti kejelasan navigasi dan aksesibilitas informasi, sementara yang lain menekankan pentingnya responsivitas dan kecepatan muatan halaman. Hasil wawancara ini akan menjadi dasar penting dalam menyusun rekomendasi

perbaikan yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh pada *website* FTI UII. Informasi terperinci mengenai hasil wawancara dapat ditemukan pada “Lampiran A”, yang memberikan gambaran rinci mengenai temuan dalam proses wawancara. Gambar 4.5 merupakan beberapa foto yang memperlihatkan peneliti sedang melakukan uji UEQ dan wawancara kepada responden di sekitar area FTI UII.



Gambar 4.8 Proses Pengujian dengan UEQ dan Wawancara

4.4 Hasil Pengujian dengan UEQ

Setelah melakukan wawancara dan pengisian kuesioner UEQ oleh responden, langkah berikutnya adalah proses pengolahan data. Dalam tahap awal pengolahan data, peneliti memasukkan informasi yang terkumpul dari *google form* ke dalam *analysis tool* UEQ.

4.4.1 Analisis Uji *Reliabilitas*

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data didapatkan telah reliabel dan dapat dipercaya. *Reliabilitas* mencerminkan sejauh mana instrumen pengukuran konsisten dan dapat diandalkan. Jika hasil pengukuran dengan instrumen yang sama dilakukan berulang kali dan menghasilkan hasil yang serupa, maka instrumen tersebut dapat dianggap reliabel.

Reliabilitas kuesioner dapat diukur dengan menggunakan koefisien reliabilitas *Alpha* dari *Cronbach*. Jika nilai dari *Cronbach Alpha* $>0,6$, maka dapat dianggap bahwa indikator tersebut dapat diandalkan atau reliabel. Semakin mendekati angka 1 nilai *Cronbach Alpha*, maka

keandalan konsistensi internal indikator semakin tinggi. Prosedur ini diterapkan menggunakan fitur *scale_consistency* pada *UEQ analysis tool* yang memeriksa keandalan data dengan menggunakan rumus metode *Cronbach's Alpha-Coefficient*. Tool tersebut secara otomatis menampilkan hasil akhir dalam bentuk nilai *alpha* untuk setiap dimensi yang ada dalam UEQ. Tabel 4.4 adalah hasil uji reliabilitas dari setiap indikator dalam penelitian ini.

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Pada Instrumen Penelitian

Variabel	Nilai <i>Cronbach Alpha</i> (α)	Keterangan
Daya tarik (<i>Attractiveness</i>)	0,85	Reliabel
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	0,76	Reliabel
Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	0,76	Reliabel
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	0,76	Reliabel
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	0,69	Reliabel
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	0,45	Tidak Reliabel

Dalam uji reliabilitas menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*, nilai *Cronbach's Alpha* dapat langsung diperiksa. Jika nilainya lebih dari 0,6, maka data memiliki konsistensi yang dapat diterima. Tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, dan *stimulation* pada penelitian telah melebihi nilai alpha 0,6 menandakan bahwa data sudah reliabel dan konsistensinya dapat diterima. Namun, pada tabel tersebut terdapat nilai alpha yang kurang dari 0,6, terutama terkait dengan variabel kebaruan (*novelty*). Oleh karena itu, data yang dianggap tidak reliabel terkait dengan variabel tersebut harus dihapus agar keseluruhan data dapat menjadi reliabel dan konsisten.

Dikarenakan masih terdapat dimensi UEQ yang tidak reliabel, peneliti memutuskan untuk menghapus data yang tidak konsisten pada variabel kebaruan (*novelty*) karena uji reliabilitas pada variabel ini belum memenuhi syarat. Setelah melakukan analisis tersebut, penulis memutuskan untuk menghapus data tanggapan yang tidak konsisten yang ditunjukkan pada "Lampiran B". Setelah dilakukan eliminasi data yang tidak konsisten, uji reliabilitas terhadap variabel tersebut dilakukan kembali. Hasilnya menunjukkan bahwa setelah eliminasi respon yang tidak konsisten, reliabilitas variabel kebaruan (*novelty*) mengalami peningkatan. Perubahan ini menandakan bahwa penghapusan respon yang tidak konsisten telah meningkatkan kualitas data dan keandalan pengukuran variabel kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini. Jumlah data yang tersisa setelah eliminasi adalah 58, yang berarti sebanyak 26

data telah dihapus atau tidak termasuk dalam analisis. Tabel 4.5 adalah hasil uji reliabilitas dari hasil uji reliabilitas kedua.

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach Alpha (α)	Keterangan
Daya tarik (<i>Attractiveness</i>)	0,91	Reliabel
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	0,86	Reliabel
Kejelasan (<i>Persplicity</i>)	0,87	Reliabel
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	0,85	Reliabel
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	0,83	Reliabel
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	0,61	Reliabel

4.4.2 Transformasi Data

Proses transformasi data pada UEQ (*User Experience Questionnaire*) dilakukan setelah memastikan keandalan (reliabilitas) data. Langkah ini melibatkan konversi skala penilaian yang awalnya berada dalam rentang 1 hingga 7, yang diisi oleh responden, menjadi rentang skala -3 hingga +3 yang disesuaikan dengan arah pernyataan positif dan negatif. Beberapa pernyataan memiliki interpretasi di mana skor 1 mengidentifikasi -3 dan skor 7 mengidentifikasi +3, sementara pernyataan lainnya mengalami pembalikan di mana skor 1 mengidentifikasi +3 dan skor 7 mengidentifikasi -3. Transformasi ini bertujuan untuk menormalkan rentang nilai agar dapat diinterpretasikan lebih luas. Proses transformasi data ini secara otomatis dapat dilakukan menggunakan UEQ *data analysis tool* yang tersedia pada halaman "DT" yang mana file UEQ diperoleh dari *web* UEQ yaitu <https://www.ueq-online.org/>. Tujuannya adalah agar data yang diperoleh dapat memiliki range yang lebih luas, memungkinkan analisis yang lebih mendalam terkait pengalaman pengguna dalam evaluasi terhadap suatu produk atau layanan. Gambar 4.9 hasil transformasi data pada UEQ *data analysis tool*.

Gambar 4.9 Hasil transformasi data pada UEQ data analysis tool

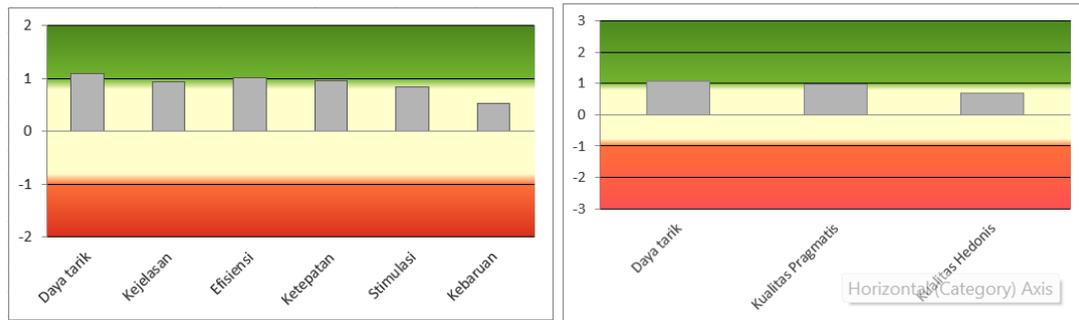
4.4.3 Perhitungan Mean

Dari hasil transformasi data, *tool* akan menghitung nilai *mean* dari setiap *item* pernyataan UEQ yang diperoleh dari 58 responden. Gambar 4.10 menunjukkan perhitungan rata-rata dari setiap pernyataan pada UEQ.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
3	1.1	1.5	1.2	58	menyusutkan	menyenangkan	Daya tarik
4	1.2	1.7	1.3	58	tidak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
5	0.4	1.7	1.3	58	kreatif	monoton	Kebaruan
6	0.8	2.2	1.5	58	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
7	1.1	2.7	1.6	58	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
8	0.5	1.3	1.1	58	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
9	0.9	1.2	1.1	58	tidak menarik	menarik	Stimulasi
10	0.6	1.7	1.3	58	tidak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
11	0.8	2.4	1.6	58	cepat	lambat	Efisiensi
12	0.5	2.0	1.4	58	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
13	1.3	1.4	1.2	58	menghalangi	mendukung	Ketepatan
14	1.2	2.3	1.5	58	baik	buruk	Daya tarik
15	0.7	1.7	1.3	58	ramil	sederhana	Kejelasan
16	1.0	1.3	1.1	58	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
17	0.6	1.4	1.2	58	lazim	terlepasan	Kebaruan
18	1.2	1.6	1.3	58	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
19	1.1	2.5	1.6	58	aman	tidak aman	Ketepatan
20	0.9	1.7	1.3	58	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
21	0.9	1.7	1.3	58	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
22	0.9	1.8	1.3	58	tidak efisien	efisien	Efisiensi
23	1.0	2.1	1.5	58	jelaz	membingungkan	Kejelasan
24	1.1	1.8	1.3	58	tidak praktis	praktis	Efisiensi
25	1.2	2.2	1.5	58	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
26	0.9	1.7	1.3	58	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
27	1.2	1.9	1.4	58	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
28	0.5	1.8	1.4	58	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 4.10 Perhitungan rata-rata dari setiap pernyataan pada UEQ

Tool UEQ melakukan perhitungan rata-rata nilai pernyataan dalam UEQ, mengelompokkannya ke dalam 6 dimensi dan 3 kategori UEQ. *Tool* ini menyajikan visualisasi berupa tabel dan grafik yang memperlihatkan rata-rata nilai dari setiap dimensi UEQ. Hasil perbandingan nilai rata-rata dimensi ini dapat dilihat dalam visualisasi yang dibuat oleh alat analisis data UEQ. Gambar 4.11 menampilkan nilai *mean* pada 6 dimensi (daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan) dan 3 kategori (daya tarik, kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis) UEQ. Sedangkan Gambar 4.12 merupakan detail nilai persentase *mean*.

Gambar 4.11 Nilai *mean*

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 1,083	1,16
Kejelasan	↑ 0,927	1,38
Efisiensi	↑ 1,009	1,45
Ketepatan	↑ 0,961	1,25
Stimulasi	↑ 0,841	1,13
Kebaruan	→ 0,530	0,80

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	1,08
Kualitas Pragmatis	0,97
Kualitas Hedonis	0,69

Gambar 4.12 Detail nilai persentase *mean*.

Terdapat enam faktor yang dievaluasi untuk menilai pengalaman pengguna, yaitu: Daya Tarik (*attractiveness*), Kejelasan (*perspicuity*), Efisiensi (*efficiency*), Ketepatan (*dependability*), Stimulasi (*stimulation*), dan Kebaruan (*novelty*).

1. Daya Tarik (*attractiveness*)

Variabel daya tarik mengukur kesan keseluruhan pengguna terhadap *website* FTI UII, yaitu sejauh mana pengguna menyukai atau tidak menyukai *website* tersebut. Tabel 4.6 merupakan hasil analisis pengalaman pengguna pada indikator daya tarik.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Daya Tarik

Variabel	Item		Mean	Peninjauan penilaian
Daya Tarik (<i>attractiveness</i>)	Menyusahkan	Menyenangkan	1,1	Positif
	Baik	Buruk	1,2	Positif
	Tidak disukai	Menggembirakan	1,0	Positif
	Tidak nyaman	Nyaman	1,2	Positif
	Atraktif	Tidak atraktif	0,9	Positif
	Ramah pengguna	Tidak ramah pengguna	1,2	Positif
Daya Tarik (<i>attractiveness</i>)			1,083	Positif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut keseluruhan pengguna *website* FTI UII menganggapnya sebagai sebuah *platform* yang berkualitas baik. Respons positif dari pengguna menunjukkan persepsi baik terhadap keseluruhan pengalaman menggunakan *website* FTI UII. Sejumlah saran yang diusulkan responden berdasarkan wawancara untuk meningkatkan daya tarik *website* FTI UII:

- a. Prioritaskan keterbacaan dengan memilih kombinasi warna yang memberikan kontras yang jelas antara teks dan latar belakang.
- b. Sediakan konten visual yang menarik, termasuk gambar dan video berkualitas tinggi yang relevan dengan konten situs.
- c. Pastikan navigasi situs mudah dipahami dengan menu yang terstruktur dengan baik dan kategori yang jelas.
- d. Berikan mekanisme untuk pengunjung memberikan masukan dan tanggapan dengan cepat.

2. Kejelasan (*perspicuity*)

Variabel *perspicuity* mengukur sejauh mana kemudahan pemahaman bagi pengguna dalam menggunakan *website*, termasuk kemampuan mereka untuk mempelajari dan mengoperasikan *website* FTI UII dengan lancar. Tabel 4.7 merupakan hasil analisis pengalaman pengguna pada indikator kejelasan.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Kejelasan

Variabel	Item		Mean	Peninjauan penilaian
Kejelasan (<i>perspicuity</i>)	Tak dapat dipahami	Dapat dipahami	1,2	Positif
	Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	0,8	Positif
	Rumit	Sederhana	0,7	Netral
	Jelas	Membingungkan	1,0	Positif
Kejelasan (<i>perspicuity</i>)			0,927	Positif

Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa meskipun pengguna merasa bahwa *website* FTI UII relatif mudah dipahami, sebagian responden memberikan tanggapan netral terhadap aspek lainnya. Berikut beberapa saran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan variabel

kejelasan (*perspicuity*) *website* FTI UII berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada responden:

- a. Menyederhanakan antarmuka pengguna dengan memastikan bahwa elemen-elemen seperti menu, tombol, dan navigasi mudah dipahami tanpa membingungkan pengguna.
- b. Tambahkan panduan pengguna atau tutorial yang jelas untuk membimbing pengguna melalui langkah-langkah penting atau fungsi dari *website*.
- c. Pastikan konten utama atau informasi kunci mudah diakses dan dipahami oleh pengguna.

3. Efisiensi (*efficiency*)

Variabel *efficiency* mengacu pada pengukuran pengalaman yang menekankan kemampuan produk untuk membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan efisien. Tabel 4.8 merupakan hasil analisis pengalaman pengguna dengan indikator efisiensi.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Efisiensi

Variabel	Item		Mean	Peninjauan penilaian
Efisiensi (Efficiency)	Cepat	Lambat	0,8	Positif
	Tidak efisien	Efisien	0,9	Positif
	Tidak praktis	Praktis	1,1	Positif
	Terorganisir	Berantakan	1,2	Positif
Efisiensi (<i>efficiency</i>)			1,009	Positif

Berdasarkan hasil penelitian, pengguna merasa bahwa *website* FTI UII efisien dalam mendukung penyelesaian tugas mereka. Mereka menganggap antarmuka *website* terstruktur dengan baik serta memberikan tanggapan yang cepat. Berikut adalah rekomendasi berdasar wawancara untuk meningkatkan variabel efisiensi:

- a. Disarankan kepada pengembang untuk memperbaiki desain *website* FTI UII agar pengguna dapat menggunakan situs ini dengan lebih efisien dan praktis.
- b. Penting untuk mempertimbangkan penyediaan opsi pencarian yang efektif sehingga pengguna dapat dengan cepat menemukan informasi yang mereka cari.
- c. Sangat dianjurkan untuk selalu terbuka terhadap umpan balik dari pengguna. Hal ini akan membantu dalam memahami area di mana efisiensi dapat ditingkatkan.

4. Ketepatan (*dependability*)

Variabel *dependability* merupakan variabel evaluasi pengalaman yang menekankan pada sejauh mana pengguna merasa dapat mengendalikan interaksi dengan *website* FTI UII. Tabel 4.9 merupakan hasil analisis pengalaman pengguna dengan indikator ketepatan.

Tabel 4.10 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Ketepatan

Variabel	Item		Mean	Peninjauan penilaian
Ketepatan (<i>dependability</i>)	Tidak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	0,6	Netral
	Menghalangi	Mendukung	1,3	Positif
	Aman	Tidak aman	1,1	Positif
	Memenuhi ekspektasi	Tidak memenuhi ekspektasi	0,9	Positif
Ketepatan (<i>dependability</i>)			0,961	Positif

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengguna merasa puas dengan hasil atau output yang diberikan oleh *website* FTI UII, serta merasa didukung dalam menyelesaikan tugas dan merasa aman. Namun, dalam hal kemampuan prediksi, pengguna memberikan penilaian netral. Hasil wawancara dengan pengguna *website* FTI UII menyarankan untuk memperkuat infrastruktur jaringan, meningkatkan kapasitas *server*, dan mengoptimalkan layanan guna mengurangi gangguan ketersediaan serta meningkatkan keandalan *website*, sehingga dapat menjaga ketepatan dan konsistensi layanan kepada pengguna.

5. Stimulasi (*stimulation*)

Variabel *stimulation* merupakan variabel yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna, yang berfokus sejauh mana pengguna merasa bahwa *website* FTI UII memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi mereka untuk menggunakannya. Tabel 4.10 merupakan hasil analisis pengalaman pengguna dengan indikator stimulasi.

Tabel 4.11 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Stimulasi

Variabel	Item	Mean	Peninjauan penilaian

Stimulasi (<i>stimulation</i>)	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	1,1	Positif
	Membosankan	Mengasyikkan	0,5	Netral
	Tidak menarik	Menarik	0,9	Positif
	Memotivasi	Tidak memotivasi	0,9	Positif
Stimulasi (<i>stimulation</i>)			0,841	Positif

Dari hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa pengguna merasakan manfaat langsung dari penggunaan *website* FTI UII dalam mendukung pekerjaan mereka, meningkatkan kegiatan pencarian informasi, dan memberikan dorongan tambahan untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka. Walaupun begitu, dalam hal pertanyaan apakah *website* FTI UII dianggap membosankan atau mengasyikkan, pengguna memberikan respon yang netral.

Dimensi *stimulation* ini mencerminkan seberapa besar keterlibatan dan motivasi pengguna saat berinteraksi dengan *website*. Pengguna merasakan bahwa *website* ini memberikan manfaat nyata dalam menjadikan pencarian informasi lebih menarik dan memberikan motivasi positif dalam menyelesaikan pekerjaan mereka. Saran dari hasil wawancara ini menekankan pentingnya meningkatkan aspek visual dan fitur-fitur yang menarik minat pengguna, seperti desain yang menarik, peningkatan interaktivitas, serta penyajian konten secara dinamis. Hal ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih menarik dan memotivasi untuk menjelajahi serta memanfaatkan sumber daya akademik yang tersedia di *website* FTI UII.

6. Kebaruan (*Novelty*)

Variabel *novelty* adalah variabel dalam pengukuran pengalaman pengguna yang fokus pada sejauh mana *website* FTI UII dianggap sebagai *platform* yang inovatif, kreatif, dan dapat menarik minat dari para pengguna. Tabel 4.11 merupakan hasil analisis pengalaman pengguna dengan indikator kebaruan.

Tabel 4.12 Hasil analisis pengalaman pengguna indikator kebaruan

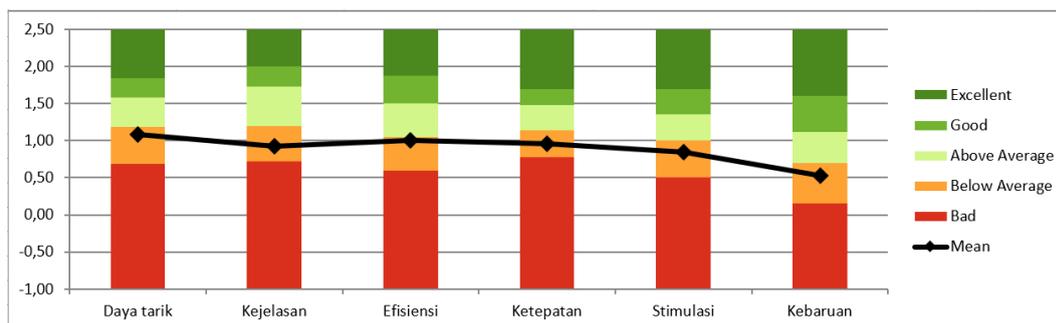
Variabel	Item		Mean (58)	Peninjauan penilaian
	Kreatif	Monoton	0,4	Netral
	Berdaya cipta	Konvensional	0,5	Netral

Kebaruan	Lazim	Terdepan	0,6	Netral
(<i>novelty</i>)	Konservatif	Inovatif	0,5	Netral
Kebaruan (<i>novelty</i>)			0,530	Netral

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan, pengguna *website* FTI UII memberikan penilaian netral terhadap aspek-aspek yang termasuk dalam variabel *novelty*. Ini mengindikasikan bahwa pengguna tidak secara khusus menganggap bahwa *website* FTI UII memiliki keunggulan dalam inovasi atau kreativitas, namun juga tidak merasa sebaliknya. Untuk meningkatkan variabel ini dan memberikan pengalaman yang lebih unik serta menarik bagi pengguna, diperlukan pemikiran kreatif dan pendekatan inovatif yang lebih lanjut. Dari hasil wawancara, disarankan untuk secara rutin menambahkan konten terkini, serta mengadopsi fitur-fitur terbaru yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Hal ini bertujuan untuk menjaga ketertarikan dan keterlibatan pengguna terhadap *website* FTI UII.

4.4.4 Perhitungan *Benchmark*

Setelah melakukan perhitungan nilai rata-rata dari seluruh indikator yang dianalisis dalam penelitian ini, langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai-nilai tersebut dengan *dataset benchmark* yang tersedia. Tujuan dari perbandingan ini adalah untuk mengevaluasi kualitas relatif dari *website* FTI UII. Gambar 4.13 menampilkan hasil proses *benchmark* menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* Versi 12. Artinya, perbandingan ini membantu menggambarkan seberapa baik kualitas *website* FTI UII jika dibandingkan dengan standar atau *dataset benchmark* yang ada.



Gambar 4.13 grafik hasil *Benchmark* nilai skala UEQ

Dari Gambar 4.13 yang memperlihatkan hasil *benchmark* skala UEQ untuk *website* FTI UII, dapat disimpulkan bahwa indikator daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi,

dan kebaruan mendapatkan penilaian di bawah rata-rata atau '*below average*'. Ini artinya, evaluasi dari pengguna menunjukkan bahwa performa *website* FTI UII pada aspek-aspek tersebut berada di bawah standar rata-rata yang diharapkan.

4.5 Rangkuman Hasil Pengujian Penelitian Dengan UEQ dan Wawancara

Setelah melakukan analisis mendalam terhadap pengalaman pengguna yang telah disajikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Responden yang menggunakan *website* FTI UII memberikan penilaian positif untuk seluruh indikator dalam penelitian ini, termasuk daya tarik, kejelasan, efisiensi, keandalan, serta stimulasi. Meskipun tingkat kebaruan juga mendapat penilaian positif, namun nilai untuk aspek ini berada di posisi terendah dibandingkan dengan indikator lainnya.
2. Nilai rata-rata tertinggi diperoleh oleh indikator daya tarik, sedangkan indikator kebaruan mendapatkan nilai rata-rata terendah dalam penelitian ini. Hal ini mengindikasikan preferensi pengguna yang cenderung lebih puas dengan aspek daya tarik daripada aspek kebaruan pada *website* FTI UII.
3. Dari evaluasi data responden terhadap indikator daya tarik, terlihat bahwa pengguna mengalami pengalaman yang menyenangkan, memuaskan, memikat, nyaman, menarik, dan ramah pengguna saat berinteraksi dengan *website* FTI UII.
4. Dari evaluasi data responden terhadap indikator kejelasan, terlihat bahwa pengguna merasa *website* FTI mudah dipahami, dapat dipelajari dengan mudah, dan jelas saat berinteraksi dengan *website* tersebut. Namun, para responden memberikan penilaian netral terhadap tingkat kesulitan atau kemudahan pada kategori tersebut.
5. Dari evaluasi data responden terhadap indikator efisiensi, terlihat bahwa pengguna merasakan kecepatan, efisiensi, praktis, dan keteraturan saat menggunakan *website* FTI UII. Ini menandakan bahwa *website* FTI UII berhasil memberikan pengalaman yang efektif dan efisien dalam memenuhi kebutuhan pengguna.
6. Dari evaluasi data responden terhadap indikator ketepatan, terlihat bahwa pengguna merasa didukung, aman, dan bahwa *website* FTI UII memenuhi ekspektasi mereka. Meskipun demikian, responden memberikan penilaian netral terkait kemampuan untuk memprediksi pengalaman mereka saat menggunakan *website* FTI UII.
7. Dari evaluasi data responden terhadap indikator stimulasi, terlihat bahwa pengguna merasa terfasilitasi, tertarik, dan termotivasi saat menggunakan *website* FTI UII. Namun,

responden memberikan penilaian netral terkait rasa kesenangan yang mereka alami saat menggunakan *website* FTI UII.

8. Dari evaluasi data responden terhadap indikator kebaruan, terlihat bahwa para responden memberikan penilaian netral terhadap aspek kreatif, daya cipta, keunggulan, dan inovatif saat menggunakan *website* FTI UII. Ini mengindikasikan bahwa pengguna cenderung memiliki pandangan netral terhadap inovasi dan kreativitas dari *website* FTI UII.

4.6 Rekomendasi Perbaikan

Hasil evaluasi analisis data *User Experience* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan wawancara memberikan landasan bagi peneliti untuk merumuskan rekomendasi perbaikan sesuai dengan batasan penelitian yang diberikan terhadap analisis *website* FTI UII, yang terdapat pada poin berikut:

- a) Sebanyak 18 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan beranda *website* FTI UII karena beberapa aspek desainnya perlu diperbaiki, termasuk tabrakan atau tumpang tindih pada logo FTI UII di pojok kiri atas. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.14 logo FTI UII.



Gambar 4.14 Logo FTI UII

Tanggal pengambilan gambar : 5 Oktober 2023

Keadaan ini membuat tampilan terlihat tidak teratur, kurang menarik, dan membingungkan bagi pengunjung, sehingga dapat memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Rekomendasi untuk memperbaiki masalah ini adalah dengan melakukan perbaikan desain pada logo FTI UII. Desainer atau tim yang bertanggung jawab harus memastikan bahwa logo ditampilkan dengan jelas tanpa tumpang tindih. Selain itu, mempertimbangkan elemen desain lain seperti warna, tipografi, dan tata letak secara keseluruhan juga penting untuk menciptakan beranda yang menarik dan dapat menarik perhatian pengunjung.

- b) Sebanyak 18 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan beranda *website* FTI UII dengan menambahkan latar belakang khusus untuk bagian *navbar* di sebelah kanan bagian atas, seperti yang terlihat pada Gambar 4.15 *navbar* pada halaman *website* FTI UII.



Gambar 4.15 *Navbar* pada halaman *website* FTI UII

Tanggal pengambilan gambar : 5 Oktober 2023

Hal ini bertujuan untuk memberikan tampilan yang lebih terstruktur dan meningkatkan kemudahan pembacaan. Dengan latar belakang yang terpisah, *navbar* akan lebih menonjol visualnya, memungkinkan pengguna mengidentifikasi dan menggunakan menu navigasi dengan lebih efisien. Dengan peningkatan ini, diharapkan tampilan beranda *website* FTI UII akan menjadi lebih teratur dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih memuaskan.

- c) Sebanyak 15 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan bagian “Berita Pilihan” pada tampilan *website* saat ini mendapat umpan balik dari pengguna bahwa foto-foto yang disajikan kurang menarik. Seperti pada Gambar 4.16 tampilan berita pilihan pada halaman *website* FTI UII.



Gambar 4.16 Tampilan berita pilihan pada halaman *website* FTI UII

Tanggal pengambilan gambar : 5 Oktober 2023

Untuk meningkatkan daya tariknya, diperlukan penyegaran dalam pemilihan *angle* dan komposisi foto-foto tersebut guna menambahkan elemen menarik yang lebih dinamis. Pengguna juga menyarankan penambahan efek *hover* pada gambar serta perluasan wilayah klik untuk akses informasi lebih lanjut, hal ini memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi terkait berita dengan cepat. Dengan menerapkan saran ini, diharapkan bagian “Berita Pilihan” akan memiliki daya tarik visual yang lebih kuat, meningkatkan interaksi, dan memperbaiki pengalaman pengguna pada *website* tersebut.

- d) Sebanyak 8 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan tampilan “Testimoni Alumni” dinilai kurang memadai oleh pengguna, terutama terkait pembaruan informasi mengenai tahun kelulusan alumni, seperti yang terlihat pada Gambar 4.17 tampilan halaman testimoni alumni.



Gambar 4.17 Tampilan halaman testimoni alumni
Tanggal pengambilan gambar : 5 Oktober 2023

Pengguna mengharapkan pembaruan aktif terkait informasi tahun kelulusan untuk memahami kualitas alumni terbaru yang dihasilkan oleh FTI UII. Mereka juga berharap informasi yang lebih lengkap seperti jurusan alumni, angkatan kelulusan, pengalaman kerja, dan prestasi mereka. Rincian informasi ini diharapkan memberikan wawasan lebih komprehensif tentang pencapaian alumni.

- e) Sebanyak 7 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan *navbar*, pengguna menyatakan bahwa jarak antar *dropdown* pada *navbar* terasa kurang dekat dan kurang jelas, menunjukkan perlunya perbaikan dalam aspek navigasi dan interaksi pengguna dengan elemen *dropdown* pada *navbar*, seperti yang terlihat pada Gambar 4.18 *navbar* pada *website* FTI UII.



Gambar 4.18 *Navbar* pada *website* FTI UII
Tanggal pengambilan gambar : 5 Oktober 2023

Penempatan dan visualisasi yang lebih baik dari *dropdown* menu diharapkan dapat meningkatkan efektivitas navigasi pengguna, memudahkan mereka untuk menemukan dan mengakses informasi yang dibutuhkan.

- f) Sebanyak 9 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan “Produk Riset” pengguna melaporkan bahwa ketika mereka membuka *dropdown* “Inovasi” dan memilih submenu “Produk Riset”, mereka tidak menemukan informasi apa pun di halaman tersebut, seperti yang terlihat pada Gambar 4.19 halaman inovasi.



Gambar 4.19 Halaman inovasi pada *website* FTI UII
Tanggal pengambilan gambar : 5 Oktober 2023

Kondisi ini mengecewakan pengguna karena halaman tersebut tidak memberikan manfaat atau memenuhi harapan mereka. Mereka berharap halaman tersebut akan berisi informasi tentang produk riset yang relevan dengan studi mereka. Evaluasi ini menyoroti perlunya perbaikan dalam konten dan pengelolaan navigasi untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah menemukan serta mengakses informasi yang mereka butuhkan.

- g) Sebanyak 5 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan halaman mitra kerja, pengguna melaporkan pengalaman saat mencari informasi di dalam menu “Kemitraan” di *navbar*, di mana mereka mengakses halaman dengan judul “Mitra Kerjasama”. Namun, ketika mencoba mengklik tombol “search mitra kerjasama FTI UII”, pengguna

diarahkan ke halaman kosong dengan pesan “404 *not found*”, seperti yang terlihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Halaman mitra kerjasama

Tanggal pengambilan gambar : 16 Oktober 2023

Situasi ini jelas di luar ekspektasi pengguna, menimbulkan kesan bahwa pengelola *website* kurang siap dalam menyajikan informasi yang lengkap dan terkini. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, penting bagi pengelola *website* untuk memastikan kesesuaian antara judul halaman dengan isi informasi, serta menjaga agar semua tautan dan konten tetap terkini dan dapat diakses dengan baik.

- h) Sebanyak 7 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan halaman informasi, pengguna menyarankan pembaruan pada *website* FTI UII dengan menambahkan ilustrasi atau gambar di bagian atas judul-judul seperti “Riset & Pusat Studi di FTI UII”, “UKM & Mahasiswa”, “Jadi Mitra & Jalin Kolaborasi”, dan “Bursa Kerja”, seperti yang terlihat pada Gambar 4.21.



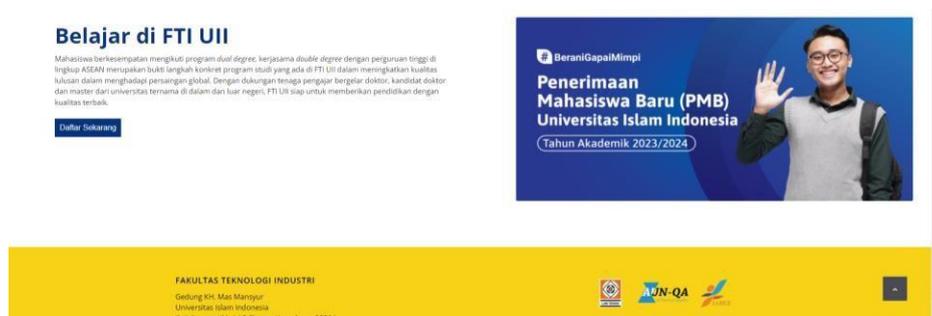
Gambar 4.21 Halaman informasi yang ada pada *website* FTI UII

Tanggal pengambilan gambar : 16 Oktober 2023

Langkah ini diharapkan dapat memperkaya visualisasi halaman dan memberikan informasi yang lebih menarik dan informatif kepada pengunjung. Dengan penambahan elemen visual ini, *website* diharapkan lebih menarik dan memudahkan pengguna untuk memahami topik-topik utama yang disajikan. Sebagai rekomendasi tambahan, penting

untuk memastikan bahwa gambar atau ilustrasi yang digunakan relevan dengan konten di dalamnya untuk menjaga konsistensi dan memaksimalkan efek visual.

- i) Sebanyak 8 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan *footer website* FTI UII. Pengguna mengusulkan penyediaan bagian “pertanyaan yang sering diajukan” atau “FAQs” di bagian halaman beranda di atas *footer website* FTI UII, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses kumpulan pertanyaan umum beserta jawabannya dengan cepat, seperti yang terlihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Halaman *footer website* FTI UII

Tanggal pengambilan gambar : 16 Oktober 2023

Pengguna meyakini bahwa kehadiran FAQ akan berperan penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyediakan informasi secara cepat dan jelas terkait pertanyaan-pertanyaan yang sering muncul, sehingga menghemat waktu pengguna.

- j) Sebanyak 17 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan halaman berita pilihan pada *website* FTI UII. Tata letak pada bagian halaman berita pilihan masih memerlukan perbaikan, di mana beberapa hanya berisi judul tanpa ulasan, sebagaimana terlihat pada Gambar 4.23 halaman berita pilihan pada *website* FTI UII.

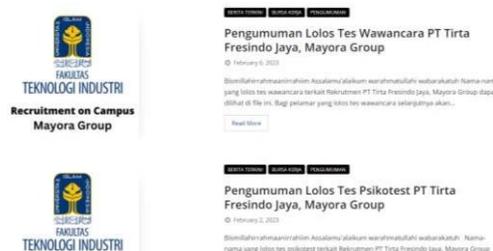


Gambar 4.23 Halaman berita pilihan pada *website* FTI UII

Tanggal pengambilan gambar : 16 Oktober 2023

Pengguna berharap adanya ulasan singkat di bawah judul pada halaman depan, sehingga ruang kosong tersebut dapat diisi dengan informasi yang terstruktur dan bermanfaat.

- k) Sebanyak 13 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan halaman pengumuman. Pada bagian pengumuman, gambar yang menampilkan informasi pengumuman kurang menarik karena hanya menampilkan logo FTI UII dan judul pengumuman, seperti yang terlihat pada Gambar 4.24 halaman pengumuman pada *website* FTI UII.



Gambar 4.24 Halaman pengumuman pada *website* FTI UII.

Tanggal pengambilan gambar : 16 Oktober 2023

Pengguna mengharapkan peningkatan visual yang lebih menarik dan informatif pada gambar tersebut, sehingga dapat membantu menarik perhatian mereka secara cepat pada konten yang relevan. Penyertaan gambar yang sesuai dengan judul pengumuman diharapkan mempermudah proses pencarian informasi, sementara daya tarik visual yang kuat akan mendorong pengguna untuk membaca informasi pengumuman dengan lebih antusias.

- l) Sebanyak 3 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan halaman video. Disarankan untuk memulai pemutaran video fasilitas secara otomatis pada tampilan halaman, tanpa memerlukan pengguna untuk mengklik tombol play, sebagaimana terlihat pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 Video pada halaman *website* FTI UII
Tanggal pengambilan gambar : 16 Oktober 2023

Langkah ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna sejak awal kunjungan, memastikan bahwa semua pengguna langsung terlibat dengan konten yang ditampilkan. Dengan memulai video secara otomatis, pengunjung halaman akan langsung terfokus pada tayangan fasilitas FTI UII tanpa memerlukan tindakan tambahan.

- m) Sebanyak 14 pengguna menginginkan perbaikan pada tampilan halaman selamat datang. Terdapat masalah yang terlihat jelas, yaitu adanya duplikasi kata "Selamat Datang", yang tidak hanya membuat tampilan berantakan, tetapi juga menciptakan efek buram, seperti yang terlihat pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Tampilan selamat datang pada beranda FTI UII.
Tanggal pengambilan gambar : 5 Oktober 2023

Dua judul yang tumpang tindih ini juga bertabrakan dengan *navbar*, penggunaan *font* yang tidak sesuai juga mengganggu keterbacaan. Untuk meningkatkan tampilan beranda, diperlukan perbaikan pada judul "Selamat Datang", dengan menghilangkan duplikasi, menyesuaikan *font* agar lebih cocok, serta memastikan kelancaran elemen-elemen tampilan tanpa adanya tumpang tindih.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tingkat pengalaman pengguna (UX) pada *website* FTI UII dilakukan dengan menggunakan alat ukur *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur setiap parameter dan juga wawancara untuk menggali permasalahan dan juga masukan dari responden. Dari analisis data yang melibatkan 84 responden, diambil 58 data yang sudah teruji reliabel untuk mengukur setiap parameter UX menggunakan UEQ pada *website* FTI UII. Hasilnya menunjukkan evaluasi positif untuk seluruh parameter. Rata-rata nilai untuk daya tarik adalah 1,083, kejelasan 0,927, efisiensi 1,009, ketepatan 0,961, stimulasi 0,841, dan kebaruan 0,530. Namun, dari evaluasi *benchmark*, terlihat bahwa nilai skala UEQ pada *website* FTI UII menunjukkan penilaian di bawah rata-rata atau "*below average*" untuk parameter daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.
- b. Rekomendasi untuk perbaikan disusun berdasarkan analisis dari wawancara serta saran dari pengguna untuk meningkatkan pengalaman penggunaan *website* FTI UII. Rekomendasi ini meliputi penambahan konten yang relevan dan mutakhir, desain responsif, tata letak terstruktur, pemilihan warna yang tepat, optimasi gambar dan media, navigasi yang terpadu, serta penggunaan elemen interaktif.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menyusun beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh pihak FTI UII dalam mengelola *User Experience* (UX) dari *website* FTI UII, yaitu:

- a. Memperbaiki *website* FTI UII menjadi lebih inovatif, kreatif, berdaya cipta, dan terdepan bertujuan untuk meningkatkan nilai dari indikator kebaruan (*novelty*) dilakukan melalui serangkaian langkah perbaikan holistik, melibatkan inovasi desain dengan elemen modern, peningkatan kreativitas dalam penyajian konten menggunakan media menarik, serta penguatan fungsionalitas yang berdaya cipta untuk meningkatkan efektivitas pengguna.

- b. Meningkatkan *website* FTI UII agar mudah dipahami, dipelajari, sederhana, dan jelas yang bertujuan untuk meningkatkan nilai dari parameter kejelasan (*perspicuity*) dilakukan melalui pembaruan tata letak dan struktur *website*, konten *website* disajikan secara terstruktur dengan penekanan pada penggunaan media tambahan seperti gambar atau video, dan hindari tampilan yang terlalu kompleks dengan fokus pada penyampaian informasi yang langsung *to the point*.
- c. Pihak fakultas dapat meneruskan penelitian serupa secara berkala dengan mendalami penyelidikan melalui wawancara yang lebih rinci, melibatkan kelompok responden yang lebih luas dan beragam, mencakup mahasiswa program magister, calon mahasiswa, *staff*, dan dosen FTI UII.
- d. Pihak fakultas melanjutkan penelitian serupa dengan menggunakan metode atau alat ukur yang lain serta melakukan perbandingan pengalaman pengguna (UX) *website* FTI UII dengan *website* sejenis atau terkait, guna menilai posisi dan kualitasnya dalam kerangka yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aelani, K. (2012). *PENGUKURAN USABILITY SISTEM MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE*. 2012(Snati), 15–16.
- Aisyah, S., Saputra, E., Evrilyan Rozanda, N., & Khairil Ahsyar, T. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/13066>
- Andriani, R. (2020). Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Testing Pada Sistem Informasi Smart Academic. *Sistemasi*, 9(3), 372. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.633>
- Anggoro, E. D. W., Prasetyo, N. A., & Alika, S. D. (2022). Analisis Usability Testing Website Desa Wisata Adiluhur Kebumen Menggunakan Metode Use Questionnaire Usability Testing Website Adiluhur Kebumen Tourist Village Using Use Questionnaire Method. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi (SITASI) 2022*, September, 10–11. <http://sitasi.upnjatim.ac.id/%7C221>
- Audi, M., Rokhmawati, R. I., & Az-zahra, H. M. (2018). *Analisis Aspek Usability dan User Experience Website dan Aplikasi Mobile Radio Streaming (Studi Pada Website dan Aplikasi Mobile Radio Prambors)*. 2(12), 6391–6400.
- Auliazmi, R., Rudiyanto, G., & Utomo, R. D. W. (2021). *KAJIAN ESTETIKA VISUAL INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI RUANGGURU AESTHETIC STUDIES OF VISUAL INTERFACE AND USER EXPERIENCE*. 4(1), 21–36.
- Brooke, J. (2013). *SUS: A Retrospective*. January 2013.
- Dewi, I. G. A. A. O. (2021). Sebuah Tinjauan terhadap Tipe Pengumpulan Data dalam Penelitian Akuntansi Kritis. *Akuntabel*, 18(2), 323–335. <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/AKUNTABEL>
- Diarsa, I. W. B., Ernanda, K. Y., & Indrawan, G. (2021). *Evaluasi Sistem Informasi Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Bangli Pada Aspek Usability Dengan Metode User Experience Questionnaire Dan Think Aloud*. 6.
- Fernanda, R. G., Suryadi, E., & Ali M, S. (2022). Pengukuran Usability Aplikasi Zoom Meeting Sebagai Media E-Learning Menggunakan Use Questionnaire. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 3(1), 276–287. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v3i1.99>
- Gao, M., Kortum, P., & Oswald, F. (2018). *Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness,*

- Satisfaction, and Ease of use) Questionnaire for Reliability and Validity. September.*
<https://doi.org/10.1177/1541931218621322>
- H.N, I. A., Santoso, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *JURNAL IPTEKKOM : Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 17(1), 31. <https://doi.org/10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38>
- Hanifah, P., & Siregar, M. W. (2021). Penerapan Metode SUMI Pada Pengujian Usability Aplikasi E-Learning Berbasis Website. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(2), 156–159. <https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3349>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). *Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire*. 6(1), 69–78.
- Hidayat, A. N., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2021). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Dompot Digital (Studi Kasus Pada OVO dan DANA). ... *Teknologi Informasi Dan Ilmu ...*, 5(6), 2181–2187.
- Himawan, H., & F, M. Y. (2020). *Interface User Experience*.
- Intanny, V., Widiyastuti, I., & Kusuma Perdani, M. D. (2018). *Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza . id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire*. 3(2), 117–126.
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Beserta Persada Bunda). *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(2), 90–103. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/download/2740/1520/>
- Joo, S., Lin, S., & Lu, K. (2011). A Usability Evaluation Model for Academic Library Websites: Efficiency, Effectiveness and Learnability. *Journal of Library and Information Studies*, 2(December 2011), 11–26. <http://jlis.lis.ntu.edu.tw/article/v9-2-2.pdf>
- Khairunnisa, K. (2023). Perbandingan Metode SUS dan PIECES Framework Untuk Mengevaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna SAP pada PTPN IV. *Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering (IJIRSE)*, 3(1), 82–93. <https://doi.org/10.57152/ijirse.v3i1.485>
- Kurniawan, A. B., Aknuranda, I., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Pengalaman Pengguna Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE) Pada Aplikasi Mobile Info BMKG. *Jurnal Pengembangan*

- Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4997–5006.
- Kusuma, W. A., Noviasari, V., & Marthasari, G. I. (2016). Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS Online UMM menggunakan USE Questionnaire. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 5(4). <https://doi.org/10.22146/jnteti.v5i4.277>
- Maidiana, M. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 20–29. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.23>
- Maulani, T. J., Suprpto, & Perdanakusuma, A. R. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi Kasus: Website Superprof. co. id dan Zonaprivat. com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(6), 964X.
- Murdiono, R. A., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(5), 2078–2085. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Napitupulu, A. A. P. (2018). *PEMBANGUNAN FRONT-END WEBSITE PENDAFTARAN RENCANA STUDI UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA DENGAN MEMPERHATIKAN UI/UX*. 282.
- Ngafifi, M. (2014). *ADVANCES IN TECHNOLOGY AND PATTERNS OF HUMAN LIFE IN SOCIO-CULTURAL PERSPECTIVE*. 3, 33–47.
- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. (2021). *PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE WEBSITE PADA PET SHOP AZRIA DI KABUPATEN LAMONGAN*. 2(3), 202–216.
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Agri-Informatika*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.29244/jika.2.2.83-93>
- PILENDIA, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika : Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.255>
- Rahman, E. S., & Vitalocca, D. (2018). Analisis Usabilitas Menggunakan USE Questionnaire Pada Sistem Informasi SMK Negeri 3 Makassar. *Jurnal Mekom*, 5(1), 16–22.
- Romli, M. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi. *Explore*, 12(1), 50–56. <https://utmmataram.ac.id/ojs/index.php/explore/article/view/526>
- Roth, R. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. *Roth, Robert E.*,

- 2017(Q2). <https://doi.org/10.22224/gistbok/2017.2.5>
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.34148/teknika.v7i1.81>
- Sriwulandari, A., Hidayati, H., & Pudjoatmojo, B. (2014). Analisis dan Evaluasi Aspek Usability pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing. *E-Proceeding of Engineering*, 1(1), 537–542.
- Sularsa, A., Prihatmanto, A. S., & Nugroho, E. (2015). *Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ* (Vol. 2, Issue 2).
- Susilo, E., Andhi, R. R., & Ramadhani, D. (2022). *Evaluasi User Interface Website Prodi Teknik Informatika UNRI Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. 5(2), 366–373.
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). *ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA*. 1–10.
- Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173–178. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol4no2.pp173-178>
- Utama, Y. (2011). Yadi Utama. *SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB JURUSAN SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA*, 3(2), 1–12.
- Widiarsa. (2019). Kajian pustaka (literature review) sebagai layanan intim Pustakawan berdasarkan kepakaran dan minat Pemustaka. *Media Informasi*, 28(1), 111–124. <https://doi.org/10.22146/mi.v28i1.3940>
- Wiryanan, M. B. (2011). *USER EXPERIENCE (UX) SEBAGAI BAGIAN DARI PEMIKIRAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. 2(2), 1158–1166.
- Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). *PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA E-LEARNING DI LINGKUNGAN PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA E-LEARNING DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNARE (UEQ)*. August 2018.
- Yul, F. A., & Jannah, M. (2020). Analisis Usabilitas Website Siam Umri Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Surya Teknika*, 7(1), 86–95. <https://doi.org/10.37859/jst.v7i1.2355>

LAMPIRAN

Lampiran A: Rekap dari hasil wawancara

Responden	Identitas Responden	Skenario Tugas	Hasil
R1	Nama: AAJ. Jurusan: Informatika Angkatan: 2021	ST1, ST3	Responden masih mengalami kesulitan dalam menemukan informasi dari skenario tugas 1, responden melakukan pencarian dengan cara menggulir kebawah halaman tanpa menggunakan fungsi pencarian. Selain itu, dalam skenario pengajuan cuti responden memerlukan waktu lebih lama untuk menemukan informasi tersebut. Hal ini dikarenakan responden belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai prosedur pengajuan cuti dan belum pernah mencari informasi terkait cuti di <i>website</i> FTI UII sebelumnya.
R2	Nama: KSA Jurusan: Informatika Angkatan: 2021	ST3	Responden menilai kemudahan dalam menjalankan skenario tugas 3 sekitar 60% dari rentang 10% hingga 100%. Responden mengalami kebingungan terkait ketidaktersediaan informasi mengenai tautan link yang dapat digunakan secara otomatis untuk mengajukan surat cuti.
R3	Nama: F A F Jurusan: Informatika Angkatan: 2021	Umum	Menurut pendapat responden, <i>website</i> FTI UII memiliki kelemahan dalam akurasi hasil pencarian di mesin pencarian. Di halaman utama <i>website site</i> , khususnya pada nama-nama jurusan dan ikonnya ada bagian yang terlihat kurang rapi. Menurut responden hal ini perlu diperbaiki meskipun tidak memiliki dampak signifikan, namun menurutnya hal tersebut

			cukup mengganggu. Walaupun <i>website</i> FTI UII masih dianggap interaktif dan ramah terhadap pengguna awam, namun desain untuk pengajuan surat keterangan aktif kuliah UII perlu diperbaiki lebih lanjut menurut penilaian responden.
R4	Nama: M F R Jurusan: Informatika Angkatan: 2022	ST1, ST2	Responden merasa kesulitan dalam mencari informasi pada skenario tugas 1 dan skenario tugas 3 karena responden baru pertama kali mengakses <i>website</i> FTI UII secara langsung. Responden mengalami kebingungan karena belum memahami <i>button</i> yang tersedia pada <i>website</i> FTI UII. Beberapa judul juga dianggap tersembunyi menurut responden. Oleh karena itu, responden menyarankan agar informasi di <i>website</i> FTI UII lebih diperbarui dan lebih terlihat jelas.
R5	Nama: M F S Jurusan: Informatika Angkatan: 2018	Umum	Responden berpendapat bahwa mereka kesulitan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Mereka mencatat bahwa banyak informasi yang belum diperbarui dan informasi-informasi utama yang penting bagi mahasiswa tidak mendapat sorotan yang cukup. Responden berharap agar tampilan <i>website</i> dapat lebih segar dan mampu menyajikan informasi yang benar-benar diperlukan oleh mahasiswa.
R6	Nama: Z A K Jurusan: Informatika Angkatan: 2021	ST1, ST2	Responden memberikan rekomendasi terkait skenario tugas 1, yaitu menyediakan tautan langsung dari link surat-fti.uui.ac.id ke https://fit.uui.ac.id untuk memungkinkan akses langsung ke formulir. Untuk skenario tugas 2, responden menyarankan agar alur peminjaman dilengkapi dengan

			gambar visual selain teks, dan untuk proses submit disarankan untuk menyediakan link atau laman khusus untuk pengajuan secara online dari pada penyerahan manual kepada petugas secara offline.
R7	Nama: M R S Jurusan: Informatika Angkatan: 2021	ST1	Responden menganggap bahwa alur pencarian (<i>flowsearch</i>) tidak sesuai, sehingga mereka mengalami kebingungan saat mencoba menjalankan skenario tugas, terutama pada skenario tugas 1.
R8	Nama: R E V M Jurusan: Teknik Mesin Angkatan: 2019	Umum	Responden melihat bahwa desain <i>website</i> FTI UII terlihat cukup terstruktur dari segi tampilan. Meskipun demikian, bagi pengguna yang tidak sering mengaksesnya, mereka mungkin menemui kesulitan dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan karena kurangnya familiaritas dengan tata letak dan struktur <i>website</i> tersebut.
R9	Nama: I Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2021	Umum	Responden dapat menyelesaikan semua skenario cukup lancar, mereka menyadari adanya kekurangan dalam <i>website site</i> . Respons mereka sejalan dengan para responden sebelumnya, yaitu bahwa bagi pengguna yang jarang atau bahkan belum pernah mengakses <i>website</i> FTI UII, mungkin akan mengalami kesulitan. Hal ini dikarenakan beberapa menu penting cenderung tersembunyi, seperti contohnya dalam skenario tugas yang diberikan oleh peneliti layanan SISO tersembunyi.
R10	Nama: I Z M Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2022	ST1, ST2, ST3, umum	Responden menyatakan bahwa ini merupakan kali pertama membuka <i>website</i> FTI UII, dan tidak merasa terlalu

			<p>familiar dengan antarmuka <i>website</i> FTI UII. Selain itu, responden juga belum pernah menggunakan <i>website</i> FTI UII untuk tujuan lain sebelumnya. Responden mengalami kesulitan dan merasa kurang efisien saat mencoba menyelesaikan skenario tugas, sehingga mereka harus melakukannya dengan terburu-buru. Selama proses percobaan skenario, responden merasa kebingungan karena banyak menu yang mengarahkan mereka ke halaman lain. Mereka juga mengamati bahwa beberapa judul tidak sesuai dengan konten informasi yang diharapkan. Oleh karena itu, mereka berharap agar terdapat lebih banyak konten dengan judul yang jelas, dan tampilan serta warna <i>website</i> dapat diperbaiki.</p>
R11	<p>Nama: R R Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2022</p>	ST1, ST2, Umum	<p>Secara umum, responden dapat dengan lancar menyelesaikan skenario yang diberikan. Namun, mereka berharap agar <i>website</i> dapat di-maintain secara rutin guna meminimalisir kemungkinan terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan.</p>
R12	<p>Nama: R M K Jurusan: Teknik Elektro Angkatan: 2020</p>	ST1, ST3	<p>Responden sukses melaksanakan skenario tugas, dan mereka menekankan bahwa <i>website</i> FTI UII bermanfaat dalam proses pengisian formulir kerja praktik. Namun, responden mengemukakan bahwa meskipun <i>website</i> tersebut cukup baik, terdapat sedikit kebingungan ketika menggunakannya. Responden juga mengalami kendala karena sering terjadi masalah server. Mereka berharap agar fitur-fitur dapat diperbanyak sesuai kebutuhan mahasiswa. Selain itu,</p>

			responden berharap bahwa semua informasi terkait penunjang perkuliahan, seperti acara atau kegiatan yang terkait dengan proses perkuliahan, dapat ditampilkan dengan baik. Hal ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memperoleh informasi terkini mengenai kegiatan-kegiatan di FTI.
R13	Nama: W S A Jurusan: Informatika Angkatan: 2021	ST1	<i>website</i> FTI UII masih memiliki beberapa kelemahan dalam efektivitasnya, terutama dalam hal aksesibilitas informasi. Salah satu contohnya adalah ketika responden mencoba mengakses surat aktif kuliah melalui <i>website</i> FTI. Prosesnya dapat dilakukan melalui beberapa cara, namun terdapat dua postingan terkait pengajuan surat aktif kuliah yang memiliki prosedur berbeda. Selain itu, akses ke surat keterangan aktif kuliah juga terasa membingungkan dan memerlukan penggunaan SISO UII. Navbar pada halaman utama juga memiliki desain yang kurang memudahkan pengguna dalam membacanya. Terdapat display gambar yang menyatu dengan navbar di bagian bawah, menyebabkan kesulitan dalam membaca teks.
R14	Nama: R N Jurusan: Teknik Kimia Angkatan: 2019	Umum	Hal yang perlu diperbaiki pada <i>website</i> FTI UII yaitu efisiensi akses informasi adalah hal yang perlu diperhatikan. Manusia cenderung membaca dari kiri ke kanan, termasuk saat mengakses menu navbar. Namun, nama button yang ada pada navbar tidak semuanya merepresentasikan informasi yang ingin user cari. Dari segi penampilan, perlu

			diperhatikan juga komposisi warna pada font dengan display gambar agar tidak sematching sehingga mudah untuk dibaca.
R15	Nama: M S F Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2020	Umum	Tampilannya sudah cukup baik. Namun, terdapat terlalu banyak sub-menu di bagian atas dan beberapa informasi. Hal ini membuat saya merasa bosan saat mencari informasi di <i>website</i> FTI UII. Saran responden, tampilannya perlu dirapihkan kembali.
R16	Nama: S R R Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2021	Umum	Layout pada berita pilihan dan pojok opini kurang efektif ketika mencari informasi, tingkat readability (tingkat keterbacaannya) cukup baik, meskipun ada beberapa teks atau link yang terasa tersembunyi dan terkadang mengarah ke halaman lain.
R17	Nama: N S P Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2021	Umum	<i>website</i> memerlukan pembaruan informasi yang ada, dan terkadang proses pembukaan halaman menjadi lambat, mengakibatkan pengguna harus menunggu beberapa waktu.
R18	Nama: M F Jurusan: Teknik Elektro Angkatan: 2022	ST1, ST2	Pengguna mengharapkan kemampuan untuk mengakase surat keterangan aktif kuliah langsung melalui <i>website</i> dengan satu kali proses, serta meminta prosedur peminjaman ruang di FTI UII dapat dilakukan secara langsung melalui pengisian formulir dan pengajuan yang lebih cepat.
R19	Nama: D T K U Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2021	ST1, ST2, ST3, Umum	Pengguna berharap agar desain menjadi lebih menarik, konten tersusun dengan struktur yang baik, dan inovatif.
R20	Nama: A Jurusan: Teknik Industri	Umum	Responden memberikan tanggapan positif terhadap semua skenario dan pertanyaan

	Angkatan: 2021		tentang <i>website</i> FTI UII, sehingga responden tidak memiliki kritik untuk perbaikan. Menurut responden <i>website</i> sudah dirancang dengan sangat baik.
R21	Nama: A P V Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2021	ST1, ST3, Umum	Pengguna menganggap bahwa <i>website</i> FTI UII sangat bermanfaat dalam mendukung kegiatan perkuliahan, seperti mencari surat keterangan aktif kuliah atau izin cuti. Menurutnya, <i>website</i> FTI UII efektif karena dapat memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang di inginkan. Namun, responden juga memberikan saran untuk memperbaiki desain agar lebih menarik dan beragam, sehingga tidak terkesan monoton.
R22	Nama: H H Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2021	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden lancar menyelesaikan skenario yang diberikan, dan mayoritas responden menilai positif terhadap skenario yang sudah dijalankan. Namun, responden juga mengungkapkan bahwa mereka pernah mengalami masalah eror saat mencoba mengakses <i>website</i> FTI UII.
R23	Nama: A O Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2022	ST1, ST2,ST3, Umum	Responden berhasil dengan lancar menyelesaikan skenario yang diberikan, namun mereka masih menganggap bahwa desain <i>website</i> terasa monoton. Mereka juga berharap untuk melihat lebih banyak variasi desain berdasarkan kategori tertentu.
R24	Nama: Y V Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2022	ST1, ST2, ST3	Secara umum, responden berhasil menyelesaikan skenario meskipun membutuhkan waktu yang cukup lama. Mayoritas dari mereka memberikan penilaian positif terhadap skenario yang telah dijalankan. Namun, pengguna juga

			mengungkapkan bahwa bagi pengguna yang tidak terbiasa mengakses <i>website</i> FTI UII akan merasa kesulitan karena belum familiar dalam mencari informasi di <i>website</i> FTI UII.
R25	Nama: S M Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2022	ST1, ST2, ST3	Responden mengalami kebingungan saat mengakses <i>website</i> FTI UII, dan membutuhkan lebih banyak waktu untuk mengikuti ketiga skenario tersebut. Karena jarang sekali responden membuka <i>website</i> FTI UII, responden menyatakan bahwa <i>website</i> FTI UII tidak terlalu berguna bagi mereka karena sebagian informasi yang mereka butuhkan sudah tersedia di <i>website</i> jurusan mereka dan informasi lebih spesifik dapat ditemukan di akun instagram jurusan.
R26	Nama: G V Jurusan: Teknik Kimia Angkatan: 2022	ST1, ST2, ST3	Secara umum, responden dapat menyelesaikan ketiga skenario namun membutuhkan waktu yang lebih lama. Mereka merasa kurang terbiasa dengan tata letak <i>website</i> FTI UII karena jarang mengaksesnya, ketika diminta untuk menyelesaikan skenario yang baru mereka melakukan mereka merasa bingung. Responden memberikan saran untuk meningkatkan interaktivitas tampilan <i>website</i> FTI UII yang menurut mereka kurang memadai.
R27	Nama : M A D S Jurusan: Teknik Elektro Angkatan: 2022	ST1, ST2, ST3, Umum	Dalam mengimplementasikan ketiga skenario yang diberikan oleh peneliti, responden berhasil menyelesaikan tugas-tugas tersebut tanpa mengalami kendala waktu. Responden juga mengakui bahwa <i>website</i> FTI UII terbukti efektif karena setiap kali responden mencari informasi

			<p>disana, responden selalu dapat menemukan apa yang dicarinya. Meskipun demikian, responden memberikan saran agar informasi yang disajikan di <i>website</i> FTI UII lebih sering diperbarui, dan tampilannya ditingkatkan agar lebih menarik.</p>
R28	<p>Nama: M I H Jurusan: Teknik Elektro Angkatan: 2022</p>	Umum	<p>Kesimpulan yang dapat diambil dari pengalaman responden ketika pertama kali mengunjungi <i>website</i> FTI UII adalah bahwa sebagai mahasiswa baru, responden merasa mendapatkan akses yang bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan informasi, terkait dengan program studinya sendiri. Responden menyatakan bahwa <i>website</i> FTI UII telah membantu dalam perkuliahan, terutama dengan menyediakan profil tentang FTI dan program studi teknik elektro, serta hubungan FTI dengan mitra-mitra lainnya. Responden juga berpendapat bahwa <i>website</i> FTI UII sudah cukup efektif karena sudah mencakup kebutuhan informasi yang responden perlukan mengenai hal-hal di FTI UII. Namun, responden memberikan saran untuk memperbarui tampilan agar lebih menarik dan memperkaya kontennya. Selain itu, responden berharap agar <i>website</i> FTI UII dapat terus berinovasi, menjadi yang terdepan, dan aktif dalam menyebarkan informasi kepada mahasiswa, terutama melalui media sosial miliknya sendiri.</p>
R29	<p>Nama: A A K Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2020</p>	ST1, ST2, ST3, Umum	<p>Responden mengalami kendala dalam menyelesaikan tugas skenario, namun berhasil mencapai tujuannya. Responden</p>

			<p>juga mengalami kebingungan dalam mencari beberapa skenario, terutama terkait dengan pencarian kata kunci dan membaca informasi yang diberikan.</p> <p>Responden merasa bahwa menu navigasi terlalu panjang ketika disentuh dengan kursor, menyebabkan kebingungan dalam mencari tugas skenario tanpa menggunakan mesin pencarian atau menu pencarian. Selain itu, responden menemukan beberapa informasi ganda dari tugas skenario tersebut. Oleh karena itu, responden berharap agar <i>website</i> FTI UII dapat menyajikan informasi dengan judul yang jelas dan tegas.</p>
R30	<p>Nama: A S A Jurusan: Informatika Angkatan: 2021</p>	ST1, ST2, ST3	<p>Responden berhasil menjalankan ketiga skenario tanpa mengalami kendala waktu. Namun, responden memberikan kritik dan saran terkait <i>website</i> FTI UII. Pertama, responden menganggap bahwa <i>website</i> FTI UII kurang efektif karena kurangnya pembaruan informasi secara berkala. Kedua, navigasi <i>website</i> perlu diperbaiki untuk memudahkan pengguna dalam mencari informasi. Ketiga, responden menyarankan agar informasi mengenai cuti akademik disertai dengan gambar prosedur, dan hanya menyajikan satu informasi yang jelas dan tegas. Keempat, responden berpendapat bahwa penyajian informasi ganda dapat membingungkan dan membuang-buang waktu. Terakhir, responden mencatat bahwa terdapat terlalu banyak lemparan link atau halaman yang dapat mengakibatkan kebingungan dalam navigasi. Dengan demikian responden</p>

			berharap agar perbaikan-perbaikan ini dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pengalaman pengguna di <i>website</i> FTI UII.
R31	Nama: A A R Jurusan: Informatika Angkatan: 2021	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden dapat menjalankan ketiga skenario dengan lancar tanpa hambatan waktu, responden memberikan pandangan biasa terhadap <i>website</i> FTI UII dan menganggapnya mirip dengan <i>website</i> akademik umumnya. Responden menyatakan bahwa <i>website</i> FTI UII membantu responden untuk mengetahui program studi yang tersedia di FTI UII, terutama saat mereka membutuhkannya untuk mengerjakan tugas perkuliahan. Responden juga merasa bahwa <i>website</i> tersebut cukup efektif, namun responden mengalami kesulitan dalam menemukan beberapa informasi karena proses pencarian memakan waktu. Beberapa elemen desain seperti tombol yang terlalu kotak dan navigasi yang agak rumit juga kurang disukai oleh responden. Responden berharap agar <i>website</i> FTI UII dapat meningkatkan kualitas informasi yang disediakan, sehingga selalu akurat dan terkini.
R32	Nama: D F R Jurusan: Teknik Mesin Angkatan: 2020	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden mengalami kendala dan tidak mencapai tujuan, responden cenderung lama dalam mencari skenario tugas karena responden tidak menggunakan mesin <i>search</i> , responden cenderung mencarinya dengan cara membuka navbar satu-satu dan mencarinya dengan waktu yang lebih lama. Responden juga hampir menyerah karena waktu yang digunakan lama.

			<p>Meskipun begitu, responden menyatakan bahwa <i>website</i> FTI UII telah membantunya dalam mencari informasi terkait jurusannya. Namun, responden juga mengalami kendala berupa terjadinya error pada sistem <i>website</i> FTI UII ketika ia sedang menggunakannya. Berdasarkan pengalaman yang kurang memuaskan tersebut, responden memberikan saran untuk memperbaiki masalah kesalahan pada sistem agar pengalaman pengguna dapat ditingkatkan.</p>
R33	<p>Nama: R M F Jurusan: Informatika Angkatan: 2021</p>	ST1, ST2, ST3	<p>Responden berhasil menyelesaikan ketiga skenario tanpa mengalami hambatan waktu, terutama setelah sebelumnya mencari salah satu dari ketiga skenario tugas, yakni pengajuan surat aktif kuliah. Namun, meskipun responden dapat menggunakan <i>website</i> FTI UII, responden masih berpendapat bahwa efektivitasnya belum optimal. Mesin pencarian dianggap kurang terlihat dan responden merasa harus mencantumkan kata kunci yang sangat spesifik. Walaupun tampilan dan nuansa sudah dinilai bagus, hanya saja masih ada beberapa tampilan yang masih membutuhkan sinkronisasi dengan konten <i>website</i> nya. Menurut responden, perlu dilakukan perbaikan pada <i>website</i> FTI UII terkait tampilan, sistem informasi, kemudahan penggunaan bahasa, pengalaman pengguna, dan desain agar lebih serasi dengan konten yang disajikan.</p>
R34	<p>Nama: J Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2020</p>	ST1, ST2, ST3	<p>Responden mengalami kesulitan dalam menyelesaikan ketiga skenario, namun responden berhasil mencapai tujuan akhir.</p>

			<p>Proses ini membutuhkan waktu yang cukup lama karena beberapa halaman dan tautan tidak dapat ditemukan dengan mudah. Sehingga, responden harus melakukan pencarian dengan teliti. Responden merasa bahwa <i>website</i> FTI UII bermanfaat dalam mencari informasi terkait pelaksanaan ujian. Meskipun begitu, responden juga berpendapat bahwa <i>website</i> tersebut kurang efektif dalam hal penandaan konten dan tata letak berita. Responden juga memberikan saran untuk menyediakan fitur obrolan langsung (<i>live chat</i>).</p>
R35	<p>Nama: H F Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2020</p>	<p>ST1, ST3, Umum</p>	<p>Responden mengalami tantangan saat menjalankan skenario, dan mereka berpendapat bahwa efektivitas <i>website</i> FTI UII terhambat oleh jumlah pilihan yang berlebihan. Menurut mereka, situs tersebut sulit digunakan karena terlalu banyak opsi, yang membuatnya sulit untuk menemukan informasi yang dibutuhkan. Responden berharap agar <i>website</i> ini lebih <i>efisien</i> dengan mengurangi jumlah pilihan, serta mengelompokkan informasi secara teratur untuk memudahkan pembacaan dan pencarian.</p>
R36	<p>Nama: B R Jurusan: Informatika Angkatan: 2020</p>	<p>ST1, ST2, ST3, Umum</p>	<p>Responden berhasil menjalankan ketiga skenario dengan lancar. Adapun responden memberikan tanggapan dan sarannya terhadap <i>website</i> FTI UII. Meskipun responden menganggap UI dari sistem tersebut sudah baik, namun mereka menyatakan bahwa pengalaman pengguna (UX) masih kurang memuaskan. Menurut responden, kurangan utama terletak pada</p>

			<p>efektivitas situs, yang disebabkan oleh beberapa informasi yang sudah tidak relevan (outdated) dan keberadaan duplikat informasi yang dapat menyebabkan kebingungan. Meskipun tampilan dan nuansa situs dianggap baik, responden berpendapat bahwa kontennya terlalu padat, sulit dibaca, dan dapat menyulitkan pengguna. Beberapa masalah yang pernah dihadapi oleh responden melibatkan informasi yang sudah tidak terkini. Selain itu, <i>user flow</i> dari situs dianggap masih kurang optimal, terutama karena keberadaan terlalu banyak menu. Responden berharap agar konten situs lebih sering diperbarui, desainnya lebih memudahkan navigasi dan pemahaman informasi, serta alur situs diperbaiki agar pengguna dapat melakukan proses bisnis dengan lebih mudah.</p>
R37	<p>Nama: Ahmad Azzam Alhanafi Jurusan: Informatika Angkatan: 2020</p>	<p>ST1, ST2, ST3, Umum</p>	<p>Responden berhasil menyelesaikan ketiga skenario yang diberikan dengan lancar dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Namun, dalam memberikan masukan dan tanggapan terhadap pengalaman mengakses <i>website</i> FTI UII untuk mencari informasi, responden menyatakan bahwa mereka menganggap <i>website</i> tersebut kurang efektif. Alasannya adalah sulitnya menemukan informasi spesifik di dalamnya, dan terdapat keluhan terkait pemisahan beberapa link penting menjadi beberapa bagian di <i>website</i> FTI UII. Selain itu, responden memberikan saran agar <i>website</i> FTI UII dapat diperbaiki dengan merapikan informasi yang duplikat</p>

			dan memperbaiki proses bisnis yang ada. Salah satu perbaikan yang diinginkan adalah penataan kembali informasi yang terpisah agar lebih terstruktur, serta peningkatan pada ketersediaan informasi detail yang diperlukan untuk mengisi Sistem Informasi Akademik (SISO).
R38	Nama: Muhammad Raihan Putra Hardiyanto Jurusan: Informatika Angkatan: 2020	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden berhasil menjalan ketiga skenario, meskipun memerlukan waktu yang cukup lama. Kendala utama yang dihadapi adalah jarang nya kunjungan responden ke <i>website</i> FTI UII dan kurangnya ketelitian dalam mencari kata kunci. Selain itu, desain <i>website</i> dianggap kurang menarik oleh responden. Tata letak kontennya dianggap terlalu padat, menyebabkan kebingungan dalam menentukan fokus informasi. Ukuran <i>font</i> pada konten berita dinilai kurang menarik. Pernyataan lain dari responden menyoroti bahwa informasi yang disajikan jarang diperbarui, menyebabkan kurangnya pembaruan informasi yang relevan.
R39	Nama: Rafli Muhammad Agustian Jurusan: Teknik Elektro Angkatan: 2019	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden berhasil menjalan ketiga skenario, meskipun memerlukan waktu yang cukup lama. Responden menyatakan bahwa navigasi <i>website</i> kurangnya mudah karena responden menemui kesulitan saat mencari tugas atau informasi yang diinginkan. Masalah yang teridentifikasi meliputi ukuran logo " <i>search</i> " yang kecil serta beberapa konten atau menu yang sulit diakses.
R40	Nama: Ahmad Wirayuda	Umum	Responden berhasil menyelesaikan ketiga skenario yang diberikan dengan lancar dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Penilaian

	Jurusan: Teknik Elektro Angkatan: 2019		dari responden menyatakan bahwa <i>website</i> telah dirancang secara baik, ramah pengguna, dan tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut.
R41	Nama: Naba Adiyatama Jurusan: Teknik Elektro Angkatan: 2019	Umum	Responden berhasil menyelesaikan ketiga scenario yang diberikan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Responden menganggap <i>website</i> sangat berguna bagi mereka. Antarmuka <i>website</i> dinilai sangat ramah pengguna oleh responden, sehingga mereka tidak memiliki saran untuk perbaikan lebih lanjut.
R42	Nama: Muhammad wahud al fahmi Jurusan: Teknik Elektro Angkatan: 2019	Umum	Secara umum, tanggapan dari responden dalam kuesioner menunjukkan bahwa mereka menganggap <i>website</i> telah dirancang dengan baik dan ramah pengguna. Namun, mereka merasa kurang familiar dengan informasi yang tersedia pada <i>website</i> karena ini adalah kali pertama mereka mengaksesnya.
R43	Nama: Gildiray Jurusan: Informatika Angkatan: 2020	Umum	Kesan awal dari responden terhadap <i>website</i> FTI UII adalah mereka menganggapnya sebagai <i>website</i> yang biasa saja, mirip dengan <i>website</i> lainnya. Mereka memberikan tanggapan terkait tampilan <i>navigasi</i> (navbar) dari <i>website</i> FTI UII yang kurang memadai dan menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan saat mencari informasi di dalamnya.
R44	Nama: Daffa Sahad Aufa Jurusan: Informatika Angkatan: 2020	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden menilai bahwa secara keseluruhan, <i>website</i> FTI UII sangat baik dalam hal fungsionalitasnya. Namun, dari aspek interaktif yang dapat menarik

			perhatian pengguna lain, dinilai kurang memadai. Oleh karena itu, mereka menyarankan agar foto-foto atau beberapa menu yang ada pada <i>website</i> tersebut diperbarui dengan elemen yang lebih interaktif, seperti menggunakan video dari pada hanya menggunakan foto.
R45	Nama: Arya Danuarta Ramadhan Jurusan: Informatika Angkatan: 2020	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden berhasil menyelesaikan ketiga skenario yang diberikan dengan lancar dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Namun, responden berpendapat bahwa perlu ada perbaikan secara berkala. Menurut mereka, <i>website</i> perlu ditingkatkan dengan menambahkan beberapa tautan yang cepat dimana langsung terhubung ke beberapa link penting misalnya langsung menuju link <i>website</i> DPPM UII, gateway, SISO dan lainnya.
R46	Nama: Abdullah Azzam Jurusan: Informatika Angkatan: 2020	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden berhasil menyelesaikan ketiga skenario yang diberikan, dengan mayoritas menyukai pemilihan warna yang sesuai dengan tema akademik seperti biru, kuning, dan nuansa menenangkan lainnya. Warna-warna ini memberikan kesan profesional dan terstruktur yang mudah di mata. Meskipun demikian, mereka juga memberikan masukan terkait kontras warna antara teks dan latar belakang . Saran mereka adalah untuk meningkatkan kontras guna meningkatkan keterbacaan, terutama pada perangkat dengan layar kecil atau bagi pengguna yang memiliki masalah penglihatan.
R47	Nama: Bagus Alri Naufalsyah Jurusan: Teknik Kimia	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden berhasil menyelesaikan ketiga skenario yang diberikan adapun tanggapan dari responden adalah bahwa <i>website iste</i>

	Angkatan: 2019		telah dirancang dengan baik, ramah pengguna, namun tetap memerlukan perbaikan lebih lanjut.
R48	Nama: Awang Nur Fauzi Jurusan: Teknik Mesin Angkatan: 2019	Umum	Responden mengalami kebingungan saat mengakses <i>website</i> FTI UII, dan membutuhkan lebih banyak waktu untuk mengikuti ketiga skenario tersebut. Karena jarang sekali responden membuka <i>website</i> FTI UII, responden menyatakan bahwa <i>website</i> FTI UII memiliki <i>navigasi</i> yang terlalu rumit sehingga menyebabkan kesulitan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Responden berharap nantinya ada perbaikan dalam struktur <i>navigasi</i> yang lebih sederhana dan mudah diakses dengan mengurangi tingkat kedalaman menu.
R49	Nama: Clarissa Jurusan: Teknik Kimia Angkatan: 2019	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden menghadapi tantangan saat menjalankan skenario, dan responden menekankan pentingnya konsistensi <i>font</i> di seluruh halaman <i>website</i> . Mereka mengamati adanya variasi dalam jenis <i>font</i> yang digunakan, yang kadang membuat pengguna merasa bingung. Mereka memberikan saran agar terjadi konsistensi lebih lanjut dalam pemilihan <i>font</i> guna menciptakan kesan yang lebih teratur dan terorganisir bagi pengguna.
R50	Nama: Adirahman Ramadhan Jurusan: Teknik Mesin Angkatan: 2018	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden mengalami kendala dalam menyelesaikan tugas skenario, namun berhasil mencapai tujuannya. Responden menilai bahwa beberapa halaman tidak terlalu informatif dan memerlukan detail lebih lanjut, responden mengharapkan informasi terkini tentang kegiatan, acara, dan perubahan terbaru di fakultas.

R51	<p>Nama: Syahnanda Annisa Jurusan: Teknik Tekstil Angkatan: 2020</p>	<p>ST1, ST2, ST3, Umum</p>	<p>Responden berhasil menyelesaikan ketiga skenario yang diberikan adapun masalah yang disoroti oleh responden meliputi beberapa hal: “Tag” pada konten yang dianggap tidak sesuai atau kurang tepat, adanya gangguan dari tombol panah kanan-kiri saat diakses melalui perangkat seluler. Responden menginginkan adanya perbaikan pada <i>typography</i> (di bagian informasi mahasiswa dan berita pilihan, keterangan dari rubrik tersebut, sebaiknya di <i>bold</i>), perbaikan tampilan agar lebih <i>responsif</i> pada akses melalui <i>smartphone</i> (terkadang gerakan <i>button</i> kanan-kiri terlalu cepat, sehingga hal itu cukup mengganggu), kebutuhan akan konten yang lebih terkini, harapan akan informasi pelayanan mahasiswa yang lebih cepat, serta usulan warna kuning untuk tampilan <i>smartphone</i> perlu dikurangi ketajamannya.</p>
R52	<p>Nama: Ahmad Fathannafi Jurusan: Informatika Angkatan: 2019</p>	<p>ST1, ST2, ST3, Umum</p>	<p>Responden menghadapi tantangan saat menjalani skenario, dan responden mencatat bahwa pengelompokan informasi pada <i>website</i> terlihat cukup teratur, namun masih ada beberapa area yang perlu diperbaiki. Responden juga mengamati bahwa beberapa bagian informasi tampaknya tidak relevan atau kurang terkait dengan topik yang sedang dicari. Permintaan utama dari responden adalah untuk peningkatan navigasi guna mempermudah akses terhadap informasi yang relevan, dengan penekanan pada kejelasan dan kemudahan penggunaan menu serta link <i>navigasi</i>.</p>

R53	Nama: Althaf Zaidane Zarathustra Jurusan: Informatika Angkatan: 2019	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden mengungkapkan kebutuhan akan informasi tambahan atau rincian lebih lanjut terkait topik tertentu, dengan harapan adanya pembaruan atau penambahan konten yang lebih lengkap guna memenuhi kebutuhan informasi pengguna.
R54	Nama: Ervina Norvita Jurusan: Informatika Angkatan: 2019	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden menilai bahwa fungsi tombol-tombol pada halaman telah berjalan secara konsisten dan baik. Meski demikian, terdapat beberapa area di mana tombol-tombol terlihat kurang jelas dalam tujuannya atau tidak memberikan umpan balik yang memadai setelah ditekan. Mereka mengungkapkan kebutuhan akan perbaikan, termasuk peningkatan keterbacaan dan kejelasan label tombol.
R55	Nama: Abiel aditya pratama Jurusan: Informatika Angkatan: 2019	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden mengungkapkan bahwa informasi pengumuman dan berita terkini belum selalu diperbarui secara teratur, sehingga ada beberapa informasi yang kurang tepat waktu atau tidak lengkap. Mereka menginginkan peningkatan keterbacaan informasi dengan menekankan penulisan yang lebih ringkas, jelas, dan mudah dipahami. Permintaan juga diajukan untuk penyajian informasi yang lebih terstruktur dan mudah diakses.
R56	Nama: Hadin Alfitrah Handwiyen Jurusan: Informatika Angkatan: 2019	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden mengungkapkan keinginan akan kejelasan terkait sumber informasi dan tanggal pembaruan guna memungkinkan pengguna memverifikasi keaslian informasi dan mengetahui kebaruan dari pengumuman atau berita tersebut. Mereka juga berharap adanya dukungan visual, seperti gambar atau

			video, untuk mengilustrasikan pengumuman atau berita sehingga informasi tersebut menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
R57	Nama: Iqbal kusuma Jurusan: Informatika Angkatan: 2019	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden memberikan penilaian positif terhadap adanya testimoni dan kisah sukses alumni di website, menyatakan bahwa informasi tersebut memberikan gambaran positif tentang pengalaman akademik di institusi. Meskipun demikian, mereka merasa perlu adanya variasi yang lebih luas untuk menampilkan berbagai jenis kesuksesan alumni.
R58	Nama: Bima Chandra Jurusan: Informatika Angkatan: 2019	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden menyatakan adanya tombol yang terlalu kecil atau kurang responsif terhadap sentuhan pada layar perangkat seluler. Responden menginginkan perbaikan, termasuk peningkatan ukuran tombol dan kejelasan labelnya agar lebih mudah diakses dan digunakan pada perangkat seluler.
R59	Nama: muhammad ihsan nurulhuda Jurusan: Informatika Angkatan: 2019	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden mengemukakan kebutuhan untuk memperbarui presentasi testimoni dan kisah sukses alumni agar lebih sejalan dengan tampilan visual saat ini. Mereka berharap adanya dukungan visual, seperti gambar, video, atau elemen visual lainnya yang dapat meningkatkan daya tarik testimoni dan kisah sukses alumni agar lebih menarik bagi pengguna. Selain itu, mereka menekankan perlunya pembaruan secara berkala guna mencerminkan prestasi terbaru dari alumni institusi tersebut.

R60	Nama: Alhimni Jurusan: Teknik Industri Angkatan: 2019	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden menyoroti bahwa beberapa halaman masih membutuhkan peningkatan kecepatan muat, terutama saat koneksi internet sedang lambat. Responden menginginkan perbaikan pada elemen-elemen spesifik seperti gambar, video, dan elemen grafis lainnya. Selain itu, mereka berharap adanya pembaruan pada tata letak dan desain visual guna meningkatkan kejelasan serta estetika halaman website.
R61	Nama: Muhammad Ihsan Syafiul Umam Jurusan: Informatika Angkatan: 2020	ST1, ST2, ST3, Umum	Responsivitas website dinilai cukup baik oleh responden, terutama pada perangkat seluler. Namun, mereka menyoroti bahwa beberapa halaman masih membutuhkan peningkatan kecepatan muat, terutama saat diakses melalui perangkat dengan koneksi internet yang lambat. Kendati demikian, terdapat elemen tambahan seperti gambar atau video yang masih memerlukan waktu muat lebih lama.
R62	Nama: Azzam Jurusan: Informatika Angkatan: 2019	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden menyampaikan bahwa beberapa halaman memerlukan peningkatan kecepatan muat, terutama saat koneksi internet tidak optimal. Mereka menyoroti perlunya perbaikan dalam waktu muat gambar atau elemen visual lainnya yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna.
R63	Nama: Ramadhan Perwira Jati Jurusan: Informatika Angkatan: 2020	ST1, ST2, ST3, Umum	Responden menyatakan adanya kebingungan dalam menemukan informasi tertentu yang dibutuhkan. Responden mengajukan permintaan kepada pihak pengelola website fakultas untuk meningkatkan kejelasan tata letak informasi sehingga lebih mudah diakses.

Lampiran B Skala dengan jawaban yang tidak konsistensi

Skala dengan jawaban yang tidak konsisten

Scales with inconsistent answers							Critical length
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan	Critical?	Same answer for
						0	7
						0	12
					1	1	7
						0	7
						0	10
					1	1	8
1	1	1	1		1	5	8
						0	13
						0	19
						0	17
						0	6
						0	15
						0	11
						0	17
						0	20
					1	1	11
	1			1		2	6
						0	13
						0	10
			1			1	7
						0	11
1					1	2	13
						0	9
						0	11
						0	7
1	1		1	1	1	5	13
	1			1	1	3	10
		1				1	6
			1			1	8
						0	12
						0	11
						0	13
1	1	1			1	4	8
						0	6
	1	1		1		3	9
		1				1	7
		1	1	1		3	9
	1					1	6
1						1	14
						0	12
						0	19
						0	18
						0	12
					1	1	14
						0	12
						0	8
					1	1	13
						0	7
						0	19
1	1	1	1	1	1	6	20
						0	15
	1	1	1	1		4	7

	1	1				2		10
					1	1		14
						0		13
1	1	1		1		4		7
						0		8
				1		1		6
						0		7
1	1			1	1	4		8
						0		7
						0		12
						0		7
						0		13
						0		11
						0		15
	1		1			2		8
						0		13
						0		5
						0		10
1	1	1	1	1	1	6		15
						0		23
						0		6
						0		16
						0		21
1				1		2		8
						0		25
						0		10
	1	1				2		9
				1	1	2		8
			1			1		9
1						1		13
1	1	1	1	1	1	6		11
					1	1		14

Lampiran C: Video dan Foto pengujian

<https://drive.google.com/drive/folders/1Q5Plqqf4COE9spqTUI6CQkUm1sTZYeoJ?usp=sharing>

