

Evaluasi UI/UX Website Neraca Ilmu Di Smkn 4 Tanjungpinang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

Vita Rahayu¹, Nurhidayati², Lisken Sirait³

¹Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang
Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia
Vitarahayu7400@gmail.com

²Teknik Informatika, Sekolah Teknologi Indonesia Tanjungpinang
Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia
nurhidayati@sttindonesia.ac.id

³Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang
Tanjungpinang, Kepulauan Riau, Indonesia
liskensirait06@gmail.com

Abstract

This report is a UI/UX evaluation of the Neraca Ilmu website at SMKN 4 Tanjungpinang. The research used a mixed method, namely the User Experience Questionnaire (UEQ) and interviews, involving 92 respondents (students and teachers). The results show that functionally, the website is quite reliable with a positive pragmatic quality score (0.41), but it failed to provide an engaging and innovative experience, as shown by the negative hedonic quality score (-0.26). The most crucial finding is that all evaluation dimensions, including those with positive scores, were categorized as "Bad" when compared to the UEQ benchmark. As a recommendation, the report presents a redesigned prototype using Figma, which aims to improve the attractiveness, functionality, and novelty aspects to provide a more optimal user experience.

Keywords: *UI/UX Evaluation, Neraca Ilmu Website, SMKN 4 Tanjungpinang, UEQ Method, Pragmatic Quality, Hedonic Quality, Prototype, Figma Satisfaction*

Abstrak

Laporan ini merupakan evaluasi UI/UX terhadap laman Neraca Ilmu di SMKN 4 Tanjungpinang. Penelitian menggunakan metode campuran, yaitu kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) dan wawancara, dengan melibatkan 92 responden (siswa dan guru). Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara fungsional, laman ini cukup andal dengan skor kualitas pragmatis positif (0,41), tetapi gagal memberikan pengalaman yang menarik dan inovatif, seperti yang ditunjukkan oleh skor kualitas hedonis yang negatif (-0,26). Temuan paling krusial adalah bahwa seluruh dimensi evaluasi, termasuk yang memiliki skor positif, dikategorikan sebagai "Buruk" saat dibandingkan dengan tolok ukur UEQ. Sebagai rekomendasi, laporan ini menyajikan sebuah prototype desain ulang menggunakan Figma yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik, fungsionalitas, dan unsur kebaruan guna memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal.

Kata Kunci: Evaluasi UI/UX, Laman Neraca Ilmu, SMKN 4 Tanjungpinang, Metode UEQ, Kualitas Pragmatis, Kualitas Hedonis, Prototype, Figma

1. PENDAHULUAN

Dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, website telah menjadi komponen esensial bagi lembaga dalam mendistribusikan informasi secara efisien, cepat, dan tepat sasaran. Website tidak hanya berperan sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi interaktif[1]. Sejalan dengan hal tersebut, perpustakaan sebagai sumber pembelajaran juga dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi

agar mampu menyediakan layanan informasi yang relevan, mudah diakses, memenuhi kebutuhan pengguna, serta desain antarmuka yang menarik guna meningkatkan kenyamanan dan meminimalisir kejenuhan pengguna selama mengakses website perpustakaan[2]. Desain UI/UX yang tidak optimal berpotensi mengurangi efektivitas proses pembelajaran serta melemahkan motivasi belajar siswa[3]. Dengan demikian, website perpustakaan dapat berperan secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan. Studi yang dilakukan oleh Irawan et al (2024) pada website Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi UIN Malang menunjukkan bahwa meskipun website tersebut memiliki nilai positif dalam skala daya tarik, kejelasan, dan efisiensi, skala kebaruan masih mendapat skor rendah[4]. Hal ini menandakan bahwa evaluasi terhadap pengalaman pengguna penting dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam penyajian visual maupun fungsionalitas sebuah website pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi UI/UX website perpustakaan secara menyeluruh guna memastikan pengalaman pengguna berjalan optimal.

Sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan kualitas layanan pembelajaran, Perpustakaan Neraca Ilmu SMKN 4 Tanjungpinang menghadirkan sebuah website <https://sites.google.com/view/website-neracailmu> yang menyajikan informasi tentang sejarah berdirinya perpustakaan, program keahlian yang tersedia di SMKN 4 Tanjungpinang, informasi kurikulum yang diterapkan, serta koleksi buku yang dapat diakses sebagai referensi pembelajaran. Selain itu, website neraca ilmu memastikan pengguna mempunyai hak akses yang bertujuan untuk menjaga keamanan data dan memastikan informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hak akses dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu pengguna umum dan admin. Pengguna umum dapat mengakses informasi dasar seperti E-pustaka, buku literasi, kurikulum 13 dan kurikulum merdeka. Sementara itu, hak akses admin diberikan kepada pihak perpustakaan yang memiliki wewenang untuk menambah koleksi dengan cara mengupload file dari link KEMENDIKBUD melalui google sheet. Pembagian hak akses ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan informasi dan mendukung proses pembelajaran yang lebih terstruktur dan terintegrasi.

Meskipun kehadiran website Neraca Ilmu merupakan langkah strategis dalam mendukung layanan pembelajaran digital di SMKN 4 Tanjungpinang, efektivitasnya masih perlu dievaluasi lebih lanjut. Pengelolaan pengetahuan dalam sebuah sistem informasi perpustakaan tidak hanya berkaitan dengan penyediaan konten, tetapi juga mencakup bagaimana informasi tersebut disusun, ditampilkan, serta diakses secara efisien oleh pengguna[5]. Berdasarkan pengamatan awal, antarmuka website Neraca Ilmu memiliki tampilan yang perlu dikaji ulang. Sejauh ini belum ditemukan evaluasi khusus terhadap aspek UI/UX, sehingga perlu dilakukan penelitian untuk menilai secara objektif bagaimana tampilan dan pengalaman pengguna dapat ditingkatkan. Selain itu, Terbatasnya informasi serta fitur pelayanan pada website Perpustakaan Neraca Ilmu mengurangi efektivitas dalam penyampaian informasi dan komunikasi visual yang seharusnya dapat menunjang pengalaman pengguna secara maksimal. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan, serta mengurangi potensi website sebagai sarana dalam pembelajaran. Pemilihan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya untuk memberikan evaluasi komprehensif dan efisien terhadap kepuasan pengguna website Neraca Ilmu, khususnya dalam konteks layanan pembelajaran. UEQ unggul karena mencakup dimensi pragmatis (kemudahan dan efisiensi penggunaan melalui skala Perspicuity dan Efficiency) dan dimensi hedonis (daya tarik dan motivasi melalui skala Stimulation dan Novelty). Hal ini krusial karena website pembelajaran tidak hanya harus berfungsi dengan baik (Dependability), tetapi juga harus menarik (Attractiveness) dan mampu mempertahankan minat belajar pengguna. Selain itu, sebagai kuesioner yang ringkas, UEQ memungkinkan pengumpulan data dari banyak responden secara efisien, dan yang terpenting, hasil UEQ dapat dibandingkan dengan basis data benchmark global, sehingga memberikan penilaian yang objektif dan tervalidasi mengenai posisi kualitas User Experience website dibandingkan standar industri. UEQ terdiri dari 6 skala yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap website Neraca Ilmu sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas layanan pembelajaran digital. Hasil utama dari evaluasi menggunakan UEQ ini adalah data kuantitatif yang kemudian akan dianalisis untuk menghasilkan rekomendasi desain. Rekomendasi tersebut selanjutnya akan diimplementasikan dalam bentuk Prototype yang bertujuan untuk menyempurnakan skala tampilan visual dan struktur navigasi, sehingga website mampu menunjang kebutuhan pengguna

dalam proses pembelajaran[4].

2. METODE PENELITIAN

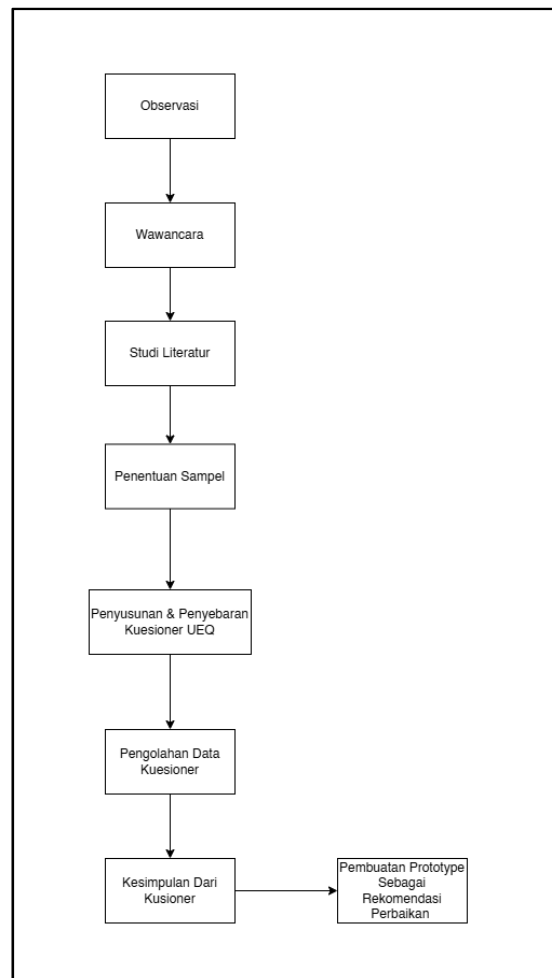
Metode merupakan teknik atau cara yang digunakan dalam sebuah penelitian. Metode mencakup serangkaian langkah ilmiah yang bersifat sistematis untuk mempelajari suatu objek penelitian, dengan tujuan memperoleh jawaban yang sah serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah

A. Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan pendekatan secara terstruktur dan sistematis, di mana data yang dikumpulkan berupa angka. Pendekatan ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian serta menganalisis berbagai fenomena sosial yang menjadi fokus kajian. Penelitian kuantitatif juga memungkinkan generalisasi temuan terhadap populasi yang lebih luas, asalkan sampel yang digunakan mewakili secara proporsional. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data, seperti kuesioner atau survei, dirancang sedemikian rupa agar menghasilkan data yang valid dan reliabel.

B. Alur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti alur yang sistematis agar memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Alur ini membantu peneliti dalam merancang, melaksanakan, hingga menarik kesimpulan dari proses penelitian yang dilakukan, ditunjukkan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Alur penelitian pada gambar tersebut menggambarkan tahapan-tahapan sistematis yang dilakukan dalam proses penelitian. Berikut penjelasan dari setiap tahap dalam alur tersebut:

- 1) **Obsevasi**
Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi permasalahan dengan beberapa kegiatan, yaitu observasi langsung ke Dekranasda Provinsi Kepulauan Riau dan melihat website yang ingin diteliti, wawancara dengan pengguna, studi literatur, serta penyebaran kuesioner menggunakan metode PSSUQ. Melalui langkah-langkah tersebut, penulis mulai mengidentifikasi berbagai Peneliti memulai proses penelitian dengan melakukan observasi terhadap subjek, yaitu website Neraca Ilmu, untuk mengetahui kondisi aktual serta potensi permasalahan yang terjadi. Observasi dilakukan secara langsung agar mendapatkan gambaran awal yang mendalam.
- 2) **Wawancara**
Tahap berikutnya adalah wawancara yang dilakukan terhadap pihak-pihak terkait, seperti pihak yang bertanggung jawab atas sistem layanan digital dan juga melibatkan user. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi secara langsung mengenai kendala, kebutuhan, serta harapan pengguna terhadap website.
- 3) **Studi Literatur**
Studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber referensi, seperti jurnal ilmiah, buku, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, terutama yang berkaitan dengan evaluasi pengalaman pengguna (UX) dan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*).
- 4) **Penentuan Sample**
Sampel ditentukan menggunakan teknik Simple Random Sampling, yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai responden. Perhitungan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin, berdasarkan total populasi yang ada dan tingkat kesalahan (error) yang ditetapkan.
- 5) **Penyusunan Dan Penyebaran Kusioner UEQ**
Setelah sampel ditentukan, peneliti menyusun kuesioner berdasarkan metode UEQ yang terdiri dari enam dimensi pengalaman pengguna: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Kuesioner kemudian disebarakan secara daring menggunakan Google Form.
- 6) **Pengolahan Data Kusioner**
Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner diolah menggunakan alat bantu analisis seperti UEQ Data Analysis Tool dan SPSS, untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna berdasarkan persepsi responden.
- 7) **Kesimpulan Dari Hasil Kusioner**
Berdasarkan hasil pengolahan data, peneliti menyusun kesimpulan mengenai kondisi UI/UX dari website yang diteliti. Dimensi-dimensi yang menjadi kekuatan maupun kelemahan dari website akan dijelaskan secara terperinci.
- 8) **Pembuatan Prototype Sebagai Rekomendasi Perbaikan**
Sebagai tindak lanjut dari hasil analisis dan evaluasi, peneliti merancang sebuah prototype website yang lebih baik dengan mempertimbangkan feedback pengguna. Rancangan ini disusun menggunakan prinsip-prinsip desain yang mengacu pada kebutuhan pengguna untuk meningkatkan efektivitas dan kepuasan penggunaan website.

A. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan cara yang akan diuraikan dibawah ini:

- 1) **Observasi**
Observasi dilakukan secara langsung terhadap subjek penelitian untuk mengamati penggunaan website oleh pengguna secara nyata. Hal ini bertujuan untuk mengenali fitur yang tersedia, kelebihan, kekurangan, serta perilaku pengguna saat berinteraksi dengan sistem.
- 2) **Wawancara**
Peneliti melakukan wawancara dengan pihak terkait seperti kepala perpustakaan Neraca Ilmu dan juga beberapa user dari website neraca ilmu. Wawancara dilakukan secara terstruktur untuk menggali informasi mengenai pengalaman operasional website, serta hambatan yang dialami pengguna maupun pengelola.
Adapun rincian wawancara adalah sebagai berikut:
- 3) **Studi Literatur**
Penelitian ini juga didukung oleh kajian literatur dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, buku, skripsi, maupun artikel akademik yang berkaitan dengan evaluasi pengalaman pengguna (User Experience), khususnya menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

4) Penentuan Sample

Menentukan populasi dan sampel adalah bagian penting dalam metode penelitian karena berdampak langsung pada tingkat keandalan dan validitas temuan, baik dalam pendekatan kuantitatif maupun kualitatif. Penelitian ini menggunakan Simple Random Sampling yaitu metode pengambilan sampel dari populasi secara acak, di mana setiap anggota memiliki peluang yang sama tanpa mempertimbangkan tingkatan atau kelompok dalam populasi.

Lalu untuk Penentuan jumlah sampel pada penelitian ini digunakan rumus Slovin dengan persamaan sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n = ukuran sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat error pada penelitian

Total populasi pada penelitian ini berjumlah 1.202 meliputi siswa (1.115 orang) dan guru (87 orang). Dengan menetapkan tingkat error sebesar 10%, maka jumlah sampel yang dibutuhkan dapat dihitung sebagai berikut.

$$n = \frac{1202}{1 + 1202(0.1)^2} = 92,32$$

Dari perhitungan di atas, maka jumlah sampel pada penelitian ini dapat dibulatkan menjadi sebanyak 92 sampel.

5) Penyebaran Kuesioner UEQ

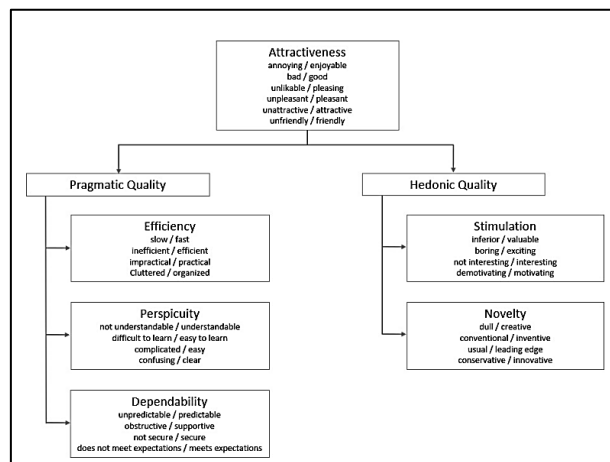
Peneliti menyusun kuesioner berdasarkan metode UEQ yang terdiri dari 26 butir pertanyaan dan dibagi ke dalam enam dimensi pengalaman pengguna. Kuesioner disebarakan kepada responden melalui *google form* secara daring agar dapat menjangkau target responden yaitu 92 responden.

B. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sarana yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan[16]. Instrumen yang baik mempermudah analisis dan mendukung validitas hasil penelitian.

C. Variabel Penelitian

Kuesioner UEQ ini terdiri dari 26 pernyataan yang terbagi ke dalam enam dimensi utama: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Responden diminta memberikan penilaian pada setiap pernyataan menggunakan skala 1–7, yang kemudian ditransformasi ke dalam skala -3 sampai +3. Adapun pembagian skala pada UEQ dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Skala UEQ

Dari skala diatas maka dapat ditentukan instrumen pernyataan UEQ sebagai berikut:

TABEL I. INSTRUMEN UEQ

No	Contoh Pernyataan	No Pernyataan
1	Website Neraca Ilmu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan membuat saya betah saat menggunakannya.	1
2	Website Neraca Ilmu memiliki kinerja yang baik saat digunakan.	12
3	Website Neraca Ilmu disukai karena mudah digunakan dan memberikan kenyamanan bagi penggunanya.	14
4	Website Neraca Ilmu memberikan rasa nyaman berkat desain yang ramah mata dan tidak membingungkan.	16
5	Website Neraca Ilmu atraktif karena desainnya memikat dan menyenangkan untuk dilihat.	24
6	Website Neraca Ilmu ramah pengguna sehingga memudahkan siapa saja untuk menggunakan website ini.	25
7	Website Neraca Ilmu mudah dipahami karena navigasi dan tata letaknya jelas.	2

TABEL II. LANJUTAN INSTRUMEN UEQ

No	Contoh Pernyataan	No Pernyataan
8	Website Neraca Ilmu mudah dipelajari bahkan oleh pengguna baru sekalipun.	4
9	Website Neraca Ilmu sederhana karena tidak menampilkan fitur yang berlebihan.	13
10	Informasi pada Website Neraca Ilmu jelas, ringkas, dan tidak membingungkan pengguna.	21
11	Website Neraca Ilmu cepat dalam memproses setiap perintah pengguna.	9
12	Website Neraca Ilmu efisien karena membantu saya menemukan informasi dengan cepat.	20
13	Website Neraca Ilmu praktis digunakan karena tidak memerlukan langkah rumit dalam mengaksesnya.	22
14	Struktur Website Neraca Ilmu tertata rapi dan memudahkan saya menemukan menu atau fitur yang dibutuhkan.	23
15	Alur penggunaan Website Neraca Ilmu mudah diprediksi sehingga	8

	langkah-langkah penggunaannya jelas.	
16	Website Neraca Ilmu mendukung aktivitas pengguna dengan baik dan tidak menghambat pekerjaan.	11
17	Website Neraca Ilmu memiliki keamanan data yang dapat dipercaya sehingga membuat saya merasa aman.	17
18	Website Neraca Ilmu sesuai dengan ekspektasi saya terhadap sebuah website perpustakaan digital.	19
19	Website Neraca Ilmu bermanfaat karena menyediakan informasi yang sesuai dengan kebutuhan saya.	5
20	Website Neraca Ilmu terasa mengasyikkan sehingga tidak membuat bosan ketika diakses berulang kali.	6
21	Website Neraca Ilmu memiliki tampilan yang menarik secara visual.	7
22	Website Neraca Ilmu memotivasi saya untuk menggunakannya kembali di lain waktu.	18
23	Tampilan serta fitur Website Neraca Ilmu terlihat kreatif dan tidak monoton.	3
24	Website Neraca Ilmu menghadirkan kesan berdaya cipta melalui desain dan fitur yang inovatif.	10
25	Website Neraca Ilmu terasa unggul dibandingkan website sejenis yang pernah saya gunakan.	15
26	Website Neraca Ilmu inovatif dengan menampilkan ide-ide baru dalam desain maupun fitur-fiturnya.	26

D. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel merupakan tahap penelitian untuk memilih sebagian individu, objek, atau unit dari populasi yang diharapkan mampu merepresentasikan karakteristik populasi secara keseluruhan. Melalui sampel, peneliti dapat mengumpulkan data, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Pada penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah pengguna website Neraca Ilmu dengan jumlah 92 responden yang diminta mengisi kuesioner sebagai dasar informasi dan bahan rekomendasi perbaikan.

E. Karakteristik Responden

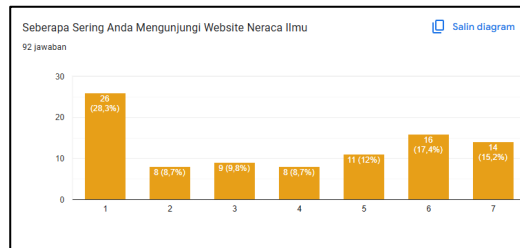
1) Karakteristik Berdasarkan Status

TABEL III. KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN STATUS

Status	Frekuensi	Persentase
Guru	16	17.4%
Siswa	76	82.6%
Total	92	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa jumlah responden dari Guru sebanyak 16 orang dengan persentase sebesar 17,4% sedangkan jumlah responden dari Siswa sebanyak 76 orang

dengan persentase sebesar 82,6%. Karakteristik Berdasarkan seberapa sering mengunjungi website



Gambar 3. Hasil Kuesioner Pengunjungan Website

Berdasarkan Gambar diatas, hasil kuesioner mengenai frekuensi kunjungan ke website Neraca Ilmu menunjukkan bahwa skala 1 berarti sangat sering mengakses dan 7 berarti sangat jarang. Dari total 92 responden, mayoritas, yaitu 25 responden (28,3%), memilih skor 1, yang menandakan mereka sangat sering mengunjungi website. Selanjutnya, 8 responden (8,7%) memilih skor 2 dan 9 responden (9,8%) memilih skor 3, menunjukkan tingkat kunjungan yang tetap tergolong sering. Sementara itu, 11 responden (12%) memilih skor 4, 16 responden (17,4%) memilih skor 5, dan 14 responden (15,2%) memilih skor 7, yang menunjukkan frekuensi kunjungan semakin jarang. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar pengguna aktif mengakses website Neraca Ilmu, meskipun terdapat kelompok kecil yang jarang berkunjung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil UEQ TOOLS

User Experience Questionnaire (UEQ) Tools adalah instrumen standar berbasis kuesioner yang digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi pengalaman pengguna (User Experience - UX) suatu produk secara subjektif. UEQ mengukur enam dimensi utama, yang dikelompokkan menjadi Daya Tarik, Kualitas Pragmatis (fungsional), dan Kualitas Hedonis (emosional). Dimensi Hedonis dan Daya Tarik ini sangat erat kaitannya dengan kualitas User Interface (UI) atau tampilan visual produk. Secara spesifik, dimensi Stimulasi dan Kebaruan mengukur apakah UI terlihat kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sedangkan Daya Tarik mengukur kesan estetika UI secara keseluruhan. Hasil akhir UEQ diinterpretasikan berdasarkan nilai rata-rata (mean) setiap skala, di mana nilai >0,8 adalah Positif, nilai antara -0,8 hingga 0,8 adalah Netral, dan nilai <-0,8 adalah Negatif, sehingga mempermudah identifikasi kelemahan fungsional (UX) maupun visual (UI) pada sistem.

Adapun hasil kuesioner yang telah dilakukan menunjukkan bahwa *website* Neraca Ilmu masih memiliki sejumlah aspek yang perlu dioptimalkan dalam hal UI / UX, sebagai berikut:

1) Skala daya Tarik

TABEL IV. SKALA DAYA TARIK

Pernyataan	Indikator		Mean	Arah Penilaian
	Kiri	Kanan		
A1	Menyusahkan	Menyenangkan	-0,3	Netral
A2	Baik	Buruk	0,8	Positif
A3	Tidak Disukai	Menggembarakan	-0,4	Netral
A4	Tidak Nyaman	Nyaman	-0,8	Negatif
A5	Atraktif	Tidak Atraktif	0,4	Netral
A6	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	0,4	Netral

a

Daya Tarik (Attractivines) 0,1 Netral

Skala Daya Tarik (Attractiveness) memperoleh mean keseluruhan sebesar 0,1 yang berada pada kategori netral, sehingga secara umum pengalaman pengguna terhadap tampilan dan kesan awal website belum memberikan daya tarik yang kuat, tetapi juga tidak menimbulkan kesan negatif. Jika dilihat per indikator, A2 (Baik–Buruk) menjadi satu-satunya pernyataan yang mendapat penilaian positif (0,8), menunjukkan bahwa responden menilai kualitas keseluruhan website cenderung baik. Sementara itu, indikator A4 (Tidak Nyaman–Nyaman) mendapatkan nilai negatif (–0,8), menandakan sebagian pengguna merasa kenyamanan dalam penggunaan masih kurang. Indikator lainnya seperti A1 (Menyusahkan–Menyenangkan) –0,3, A3 (Tidak Disukai–Menggembirakan) –0,4, A5 (Atraktif–Tidak Atraktif) 0,4, dan A6 (Ramah Pengguna–Tidak Ramah Pengguna) 0,4 berada pada kategori netral, yang berarti persepsi pengguna terhadap skala-skala tersebut masih biasa saja dan belum menonjol ke arah positif maupun negatif. Sehingga secara umum tampilan dan kenyamanan website belum cukup menarik dan perlu ditingkatkan agar pengalaman pengguna lebih menyenangkan.

2) Skala Kejelasan

TABEL V. SKALA DAYA KEJELASAN

Pernyataan	Indikator		Mean	Arah Penilaian
	Kiri	Kanan		
P1	Tak Dapat Dipahami	Dapat Dipahami	–0,4	Netral
P2	Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari	0,8	Positif
P3	Rumit	Sederhana	0,3	Netral

TABEL VI. LANJUTAN SKALA DAYA KEJELASAN

Pernyataan	Indikator		Mean	Arah Penilaian
	Kiri	Kanan		
P4	Jelas	Membingungkan	1,1	Positif
Kejelasan (Perpecuity)			0,4	Netral

Skala Kejelasan (Perspicuity) dengan mean keseluruhan 0,4 yang tergolong netral, menandakan website cukup jelas namun belum sepenuhnya optimal. Indikator P2 (Mudah Dipelajari–Sulit Dipelajari) 0,8 dan P4 (Jelas–Membingungkan) 1,1 dinilai positif, menandakan pengguna merasa website relatif mudah dipahami dan informasinya jelas. Sementara P1 (Tak Dapat Dipahami–Dapat Dipahami –0,4) dan P3 (Rumit–Sederhana 0,3) berada di kategori netral, menunjukkan masih ada bagian yang perlu disederhanakan agar kejelasan konten dan navigasi lebih konsisten

3) Skala Efisiensi

TABEL VII. SKALA DAYA EFISIENSI

Pernyataan	Indikator		Mean	Arah Penilaian
	Kiri	Kanan		
E1	Cepat	Lambat	0,6	Netral
E2	Tidak Efisien	Efisien	0,2	Netral
E3	Tidak Praktis	Praktis	0,2	Netral
E4	Terorganisasi	Berantakan	–0,4	Netral

Efisiensi (Efficiency) 0,1 Netral

Skala Efisiensi dengan mean keseluruhan 0,1 yang masuk kategori netral, menandakan kinerja website dinilai cukup tetapi belum optimal. Seluruh indikator Cepat – Lambat (0,6), Tidak Efisien – Efisien (0,2), Tidak Praktis – Praktis (0,2), dan Terorganisasi – Berantakan (-0,4) juga berada pada kategori netral. Hasil ini menunjukkan pengguna menilai kecepatan, kepraktisan, serta kerapian website masih biasa saja sehingga perlu peningkatan pada kecepatan akses dan pengaturan tampilan agar lebih efisien dan nyaman digunakan.

4) Skala Ketepatan

TABEL VIII. SKALA DAYA KETEPATAN

Pernyataan	Indikator		Mean	Arah Penilaian
	Kiri	Kanan		
D1	Tak Dapat Diprediksi	Dapat Diprediksi	0,4	Netral
D2	Menghalangi	Mendukung	0,6	Netral
D3	Aman	Tidak Aman	1,5	Positif
D4	Memenuhi Ekspetasi	Tidak Memenuhi Ekspetasi	0,2	Netral
Ketepatan (Dependability)			0,7	Netral

Skala Ketepatan (Dependability) dengan mean keseluruhan 0,7, termasuk netral, yang menandakan website cukup dapat diandalkan, namun belum sepenuhnya optimal. Indikator D3 (Aman–Tidak Aman 1,5) dinilai positif, menunjukkan pengguna merasa website aman digunakan. Sementara indikator lainnya—D1 (Tak Dapat Diprediksi–Dapat Diprediksi 0,4), D2 (Menghalangi–Mendukung 0,6), dan D4 (Memenuhi Ekspetasi–Tidak Memenuhi Ekspetasi 0,2)—masih netral, menandakan beberapa skala ketepatan dan dukungan fungsi website perlu ditingkatkan agar lebih konsisten memenuhi harapan pengguna.

5) Skala Stimulasi

TABEL IX. SKALA DAYA STIMULASI

Pernyataan	Indikator		Mean	Arah Penilaian
	Kiri	Kanan		
S1	Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	1,6	Positif
S2	Membosankan	Mengasyikkan	-0,9	Negatif
S3	Tidak Menarik	Menarik	-0,9	Negatif
S4	Memotivasi	Tidak Memotivasi	-0,3	Netral
Stimulasi (Stimulation)			0,1	Netral

Skala Stimulasi (Stimulation) dengan mean keseluruhan 0,1, termasuk kategori netral, yang menunjukkan website cukup mampu menarik perhatian, tetapi belum sepenuhnya memotivasi pengguna. Indikator S1 (Bermanfaat–Kurang Bermanfaat 1,6) dinilai positif, menandakan konten website dianggap berguna. Sebaliknya, S2 (Membosankan–Mengasyikkan -0,9) dan S3 (Tidak Menarik–Menarik -0,9) tergolong negatif, menunjukkan beberapa skala tampilan atau interaktivitas kurang menarik bagi pengguna. Indikator S4 (Memotivasi–Tidak Memotivasi -0,3) berada di kategori netral, menandakan motivasi pengguna masih terbatas. Hasil ini mengindikasikan perlunya peningkatan pada desain dan konten agar lebih mengasyikkan dan menarik.

6) Skala Kebaruan

TABEL X. SKALA DAYA KEBARUAN

Pernyataan	Indikator		Mean	Arah Penilaian
	Kiri	Kanan		
N1	Kreatif	Monoton	-0,4	Netral
N2	Berdaya Cipta	Konvensional	0,4	Netral
N3	Lazim	Terdepan	-0,8	Negatif
N4	Konservatif	Inovatif	-0,7	Netral
Kebaruan (Novelty)			0,4	Netral

Skala Kebaruan (Novelty) dengan mean keseluruhan 0,4, termasuk kategori netral, yang menandakan website memiliki unsur baru atau kreatif, namun belum menonjol. Indikator N3 (Lazim–Terdepan $-0,8$) tergolong negatif, menunjukkan beberapa fitur atau desain masih terasa biasa dan kurang inovatif. Indikator lain—N1 (Kreatif–Monoton $-0,4$), N2 (Berdaya Cipta–Konvensional 0,4), dan N4 (Konservatif–Inovatif $-0,7$)—masih netral, menandakan potensi inovasi ada tetapi perlu diperkuat agar website lebih segar, kreatif, dan menarik bagi pengguna.

7) Hasil Mean dan Variance

TABEL XI. MEAN DAN VARIANCE

SKALA	MEAN	VARIANCE
Daya tarik	0,014	0,58
Kejelasan	0,429	0,91
Efisiensi	0,13	1,21
Ketepatan	0,677	0,88
Stimulasi	-0,136	0,8
Kebaruan	-0,378	1,12

Nilai mean digunakan untuk menginterpretasi bagaimana persepsi pengguna terhadap masing-masing skala. Semakin tinggi nilai mean (mendekati 2), semakin baik persepsi pengguna. Sebaliknya, nilai yang rendah atau negatif menunjukkan adanya masalah yang perlu diperbaiki. Sementara itu, nilai variance mencerminkan seberapa beragam jawaban responden; nilai variance yang rendah (mendekati 0) menunjukkan konsistensi jawaban, sedangkan nilai yang tinggi menunjukkan adanya perbedaan pendapat yang signifikan.

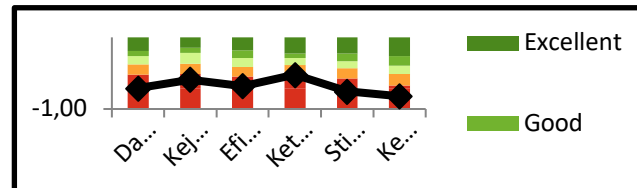
8) Hasil Mean berdasarkan skala UEQ

TABEL XII. MEAN BERDASARKAN SKALA

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	0,01
Kualitas Pragmatis	0,41
Kualitas Hedonis	-0,26

Website ini cukup baik dalam hal fungsionalitas. Pengguna menilai website ini efisien, jelas, dan dapat diandalkan untuk menyelesaikan tugas. Ini ditunjukkan oleh skor pragmatis yang positif (0,41) dan nilai-nilai individu yang cukup baik untuk Kejelasan, Efisiensi, dan Ketepatan. Namun, website ini belum cukup memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik. Pengguna menilai website ini membosankan dan tidak orisinal, seperti yang ditunjukkan oleh skor hedonis yang negatif ($-0,26$) dan nilai rendah pada skala Stimulasi dan Kebaruan. Secara keseluruhan, website ini berfungsi tetapi tidak memuaskan. Prioritas perbaikan harus pada peningkatan kualitas visual, interaktivitas, dan fitur-fitur unik untuk membuatnya lebih menarik bagi pengguna.

9) Hasil Benchmark



Gambar 4. Hasil Benchmark

Memperlihatkan hasil pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ) pada enam skala pengalaman pengguna: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Grafik batang menampilkan distribusi penilaian responden mulai dari kategori Bad (merah) hingga Excellent (hijau tua), sedangkan garis hitam menunjukkan rata-rata (mean) skor tiap dimensi dengan rentang skala -1 hingga $2,5$.

Terlihat bahwa ketepatan memperoleh nilai rata-rata tertinggi, mendekati angka $0,7$, menandakan website cukup andal dan sesuai harapan pengguna. Kejelasan berada di urutan berikutnya dengan nilai sekitar $0,4-0,5$, mengindikasikan informasi dan tata letak sudah cukup mudah dipahami. Efisiensi dan daya tarik berada mendekati nilai netral (sekitar $0,1-0,2$), menunjukkan pengalaman penggunaan yang masih biasa saja dan belum optimal dari segi kecepatan maupun kesan visual

10) Kategori Benchmark interval Website Neraca Ilmu

TABEL XIII. KATEGORI BENCHMARK

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson to benchmark</i>
Daya tarik	0,01	<i>Bad</i>
Kejelasan	0,43	<i>Bad</i>
Efisiensi	0,13	<i>Bad</i>
Ketepatan	0,68	<i>Bad</i>
Stimulasi	-0,14	<i>Bad</i>
Kebaruan	-0,38	<i>Bad</i>

Hasil perbandingan UEQ dengan tolok ukur memperlihatkan adanya masalah serius pada website. Seluruh skala evaluasi, mulai dari Daya Tarik hingga Kebaruan, berada di kategori Bad. Hal ini menjadi alarm bahwa website tidak menarik, tidak efisien, dan tidak mampu memberikan pengalaman yang positif atau inovatif bagi penggunanya.

B. Panduan Perbaikan

Bagian ini menyajikan panduan perbaikan terperinci untuk pengembangan prototype, didasarkan pada temuan evaluasi dan didukung oleh literatur akademik yang relevan. Rekomendasi dibagi menjadi dua kategori besar yaitu peningkatan Kualitas Hedonis dan Kualitas Pragmatis.

Ditemukan adanya kesenjangan signifikan antara kualitas pragmatis dan kualitas hedonis pada antarmuka website. Kualitas pragmatis, yang mencerminkan fungsionalitas dan kegunaan dasar, memperoleh skor positif dengan rata-rata $0,41$, mengindikasikan bahwa website ini cukup efisien, jelas, dan dapat diandalkan untuk menyelesaikan tugas-tugas dasar seperti mencari dan mengunduh buku. Hal ini diperkuat oleh nilai mean tertinggi pada skala Ketepatan (Dependability) sebesar $0,677$, menunjukkan pengguna merasa website berfungsi sebagaimana mestinya dan relatif bebas dari kesalahan.

1) Identifikasi Masalah Utama dan Akar Penyebab

TABEL XIV. MASALAH UTAMA DAN AKAR PENYEBAB

Masalah	Bukti dari Data	Akar Penyebab
Kurangnya	Skor	Desain visual

Masalah	Bukti dari Data	Akar Penyebab
<p>Daya Tarik dan Tampilan yang Menyenangkan.</p> <p>Rendahnya Stimulasi dan Kurangnya Keterlibatan.</p>	<p>Attractiveness yang netral dengan indikator kenyamanan yang negatif. Keluhan wawancara tentang desain yang "jadul," kombinasi warna yang tidak sesuai, dan ukuran tulisan yang kecil. Skor Stimulation yang sangat negatif, khususnya pada indikator "Membosankan–Mengasyikkan" dan "Tidak Menarik–Menarik". Pengguna menyatakan bahwa <i>website</i> tidak memiliki fitur yang memotivasi mereka untuk kembali mengunjunginya.</p>	<p>yang tidak modern dan tidak mengikuti tren UI/UX terkini. Keterbatasan kustomisasi yang disebabkan oleh platform pembangunan <i>website</i>.</p> <p><i>Website</i> hanya berfungsi sebagai portal statis untuk mengunduh buku, tanpa adanya elemen interaktif atau konten dinamis yang mendorong eksplorasi dan keterlibatan pengguna.</p>
<p>Kurangnya Kebaruan dan Inovasi.</p>	<p>Skor Novelty yang paling negatif di antara semua dimensi. Pengguna menganggap <i>website</i> "konvensional" dan "tidak inovatif," tanpa fitur unik. Keluhan wawancara tentang "fitur pencarian kurang akurat" dan "katalog buku tidak rapi". Meskipun skor Perspicuity dan Efficiency netral, keluhan ini</p>	<p>Ketiadaan fitur-fitur modern seperti personalisasi, sistem notifikasi, atau kemampuan untuk berinteraksi dengan sesama pengguna. Kurangnya struktur taksonomi yang sistematis untuk katalog buku dan algoritma pencarian yang tidak canggih.</p>
<p>Fungsionalitas Pencarian dan Navigasi yang Kurang Optimal.</p>	<p>Meskipun skor Perspicuity dan Efficiency netral, keluhan ini</p>	<p>yang tidak modern dan tidak mengikuti tren UI/UX terkini. Keterbatasan kustomisasi yang disebabkan oleh platform pembangunan <i>website</i>.</p>

Masalah	Bukti dari Data	Akar Penyebab
	mengindikasikan bahwa ada kelemahan pada fungsionalitas inti yang perlu diatasi.	Navigasi yang tidak intuitif bagi pengguna baru karena tata letak yang kurang jelas.

2) Rekomendasi perbaikan

TABEL XV. REKOMENDASI PERBAIKAN

Skala UEQ	Skor Mean	Masalah Utama (UEQ & Wawancara)	Rekomendasi
Daya Tarik	0.01	Desain "jadul," warna tidak sesuai, tulisan kecil, kurang nyaman.	Desain ulang visual, revisi palet warna & tipografi,
Kejelasan	0.43	Navigasi membingungkan, katalog buku tidak rapi, sulit dipahami bagi pengguna baru.	Revisi arsitektur informasi, struktur menu yang logis, kategorisasi buku sistematis.

TABEL XVI. LANJUTAN REKOMENDASI PERBAIKAN

Skala UEQ	Skor Mean	Masalah Utama (UEQ & Wawancara)	Rekomendasi
Efisiensi	0.13	Fitur pencarian kurang akurat dan <i>user flow</i> membutuhkan langkah yang rumit.	Membuat Struktur Katalog yang Sistematis, penambahan filter, dan alur kerja yang lebih praktis untuk mempercepat pencarian.
Ketepatan	0.68	Netral, belum memenuhi ekspektasi modern, perlu personalisasi & fitur akun.	Penguatan umpan balik sistem, penambahan fitur log-in & personalisasi.
Stimulasi	-0.14	<i>Website</i> membosankan, tidak ada yang menarik, tidak memotivasi.	Tambahan fitur interaktif seperti forum, konten dinamis.

Kebaruan	-0.38	Tidak inovatif, konvensional, tidak ada fitur unik.	notifikasi, dasbor personal.
----------	-------	--	------------------------------------

4. KESIMPULAN

Penelitian ini mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) dan UI pada Website Neraca Ilmu SMKN 4 Tanjungpinang menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dengan data kualitatif dari wawancara. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun fungsionalitas dasar website dinilai cukup baik, website ini gagal memberikan pengalaman yang memuaskan dan menarik. Kualitas pragmatis (fungsionalitas) memiliki skor positif (0,41), didukung oleh skala Ketepatan (Dependability) yang meraih nilai tertinggi sebesar 0,68. Angka ini menunjukkan bahwa website ini dapat diandalkan dan berfungsi sesuai harapan pengguna. Namun, masalah serius ditemukan pada kualitas hedonis (daya tarik dan inovasi), yang memperoleh skor negatif secara keseluruhan (-0,26). Penilaian ini didorong oleh rendahnya skor pada skala Kebaruan (Novelty) (-0,38) dan Stimulasi (Stimulation) (-0,14), mengindikasikan bahwa website dinilai "jadul," "membosankan," dan tidak memiliki fitur unik atau inovatif. Perbandingan dengan tolok ukur UEQ menunjukkan bahwa seluruh dimensi pengalaman pengguna, termasuk yang dinilai cukup baik oleh responden, berada dalam kategori Bad. Ini menjadi peringatan bahwa kualitas website ini jauh di bawah standar rata-rata platform serupa, dan perbaikan menyeluruh diperlukan untuk membuatnya relevan di tengah perkembangan teknologi.

REFERENSI

- [1] M. Hawwin Murtadho and M. Susanti, "Analisa Kualitas Website Smpit Mutiara Baru Menggunakan Metode Webqual 4.0," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform., vol. 8, no. 3, pp. 4160–4166, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9857.*
- [2] N. Usholicchah, M. Agustina, M. D. Utami, A. Tusaqdia, L. Barokah, and F. Febriyanti, "Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar," *J. Law, Adm. Soc. Sci., vol. 4, no. 4, pp. 614–623, 2024, doi: 10.54957/jolas.v4i4.850.*
- [3] I. Paendong, J. Lelemboto, A. Yusupa, and V. Tarigan, "Optimalisasi UI/UX dalam aplikasi mobile: strategi meningkatkan pengalaman dan keterlibatan pengguna," *Var. Res. J., vol. 02, no. 02, pp. 615–624, 2025, [Online]. Available: <https://variablejournal.my.id/index.php/VRJ/article/view/213>*
- [4] F. Shabri Irawan, F. Azhar Basthomi, M. Nurul Qolbi, and A. Fikri Mubarak, "Evaluasi User Experience Pada Website Program Studi Perpustakaan Dan Ilmu Informasi Uin Malang Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *J. Mnemon., vol. 7, no. 1, pp. 99–107, 2024, doi: 10.36040/mnemonic.v7i1.8874.*
- [5] A. Susinta and R. Senjaya, "Manajemen Perpustakaan Digital Di Era Global Pada Perpustakaan Kampus Institut Pemerintahan Dalam Negeri," *UNILIB J. Perpust., vol. 13, no. 2, pp. 56–66, 2022, doi: 10.20885/unilib.vol13.iss2.art1.*
- [6] I. Fatmawati, A. Fajriani, and Z. Razilu, "Evaluasi User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : Website Bombanakab.go.id)," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform., vol. 10, no. 1, pp. 201–211, 2025, doi: 10.29100/jupi.v10i1.5833.*
- [7] Y. V. Rondonuwu and D. T. Kurniawan, "Evaluasi User Experience Pada Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Inf. Syst. Res., vol. 5, no. 4, pp. 1500–1507, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i4.5296.*
- [8] N. A. Puspita, S. Subono, and S. P. Kristanto, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Website Alam Privat Indonesia Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq) Dan Metode Human Centered Design (Hcd)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap., vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4729.*
- [9] A. Iskandar, B. W. Widagdo, T. Informatika, U. Pamulang, and T. Selatan, "Analisis Kualitas Rancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Bca Mobile," *vol. 2, no. 2, pp. 63–72, 2024.*
- [10] S. F. Novitasari, Y. T. Mursityo, and A. N. Rusydi, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-

- Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq),” *J. Sist. Informasi, Teknol. Informasi, dan Edukasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 57–63, 2020, doi: 10.25126/justsi.v1i2.9.
- [11] A. Dyah Savitri and C. Indah Ratnasari, “KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Implementasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna pada UII RAS,” *Media Online*, vol. 4, no. 3, pp. 1352–1361, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i3.1444.
- [12] M. A. Maricar, D. Pramana, and D. R. Putri, “Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 319–328, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824443.
- [13] Elsa Kurniawati, “Pengukuran User Experience Website Fakultas Teknologi Industri Uii Menggunakan Pendekatan Dengan User Experience Questionnaire (Ueq) Dan Wawancara,” p. 66, 2024.
- [14] A. N. Rangkuti, “Evaluasi User Experience Pada Aplikasi IOSRC Menggunakan User Experience Questioner (UEQ),” 2022.
- [15] D. S. Hendrawan, M. Gito Resmi, and U. Muhammad Husni Tamyiz, “Perancangan UI/UX Design Aplikasi Jasa Fotografi Dengan Design Science Research Methodology,” *J. Bangkit Indones.*, vol. 11, no. 2, pp. 7–12, 2022, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v11i2.200.
- [16] M. Irfan Syahroni, “Prosedur Penelitian Kuantitatif,” *eJurnal Al Musthafa*, vol. 2, no. 3, pp. 43–56, 2022, doi: 10.62552/ejam.v2i3.5