



ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP PLATFORM E-LEARNING LENTERA UNIVERSITAS MULIA BALIKPAPAN

Isaura Ekadiany¹, Elga Pasha Elyana², Yustian Servanda³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mulia, Balikpapan, Kalimantan Timur.

E-mail: isauraekadiany@students.universitasmulia.ac.id¹,
elgaelyana@students.universitasmulia.ac.id², yustians@universitasmulia.ac.id³,

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong perguruan tinggi memiliki sistem pembelajaran elektronik (e-learning) guna mendukung peningkatan mutu pendidikan. Universitas Mulia Balikpapan telah mengimplementasikan website e-learning bernama Lentera. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan kendala yang dialami pengguna, seperti tampilan navigasi yang kurang terstruktur dan ketiadaan fitur notifikasi otomatis. Evaluasi dilakukan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) yang mencakup enam dimensi: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Data dikumpulkan melalui kuesioner online yang disebarakan kepada mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna terhadap platform e-learning Lentera Universitas Mulia Balikpapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa aspek pengalaman pengguna masih perlu ditingkatkan, khususnya pada kejelasan tampilan dan efisiensi navigasi. Temuan ini dapat menjadi dasar pengembangan sistem e-learning yang lebih optimal dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Analisis, UI/UX, E-Learning, UEQ

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker No
235

Prefix DOI :

[10.8734/Kohesi.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.365)

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed
under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang signifikan, terutama di bidang pendidikan. Penerapan sistem informasi pembelajaran memungkinkan proses belajar mengajar dilakukan secara fleksibel tanpa batasan ruang dan waktu. Salah satu bentuk implementasi teknologi yang kini banyak digunakan adalah e-learning. Namun, efektivitas e-learning juga dinilai dari tampilan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang dapat memberikan kemudahan serta kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem tersebut.

Universitas Mulia Balikpapan telah menerapkan sistem e-learning sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Lentera merupakan website e-learning Universitas Mulia Balikpapan yang menyediakan berbagai fitur seperti kelas digital, tugas online, dan diskusi



online yang digunakan sebagai media pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa. Namun, tingkat keberhasilan penerapan e-learning tidak hanya bergantung pada ketersediaan fitur, tetapi juga tingkat kepuasan pengguna dalam mengakses, memanfaatkan, dan berinteraksi dengan sistem tersebut. Seiring penggunaannya, muncul berbagai persepsi dan pengalaman pengguna yang menjadi salah satu indikator dalam menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap penerapan e-learning baik dari aspek antarmuka pengguna, keandalan fitur, maupun kenyamanan secara menyeluruh.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna platform e-learning Universitas Mulia Balikpapan serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Pengukuran ini sangat penting untuk mengetahui sejauh mana platform e-learning dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dalam meningkatkan mutu layanan, mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, serta menjadi masukan untuk perbaikan dan pengembangan sistem dimasa mendatang.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Studi Literatur

Tahap awal penelitian dilakukan dengan studi literatur terkait konsep kepuasan pengguna, e-learning, user experience (UX), dan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Studi ini juga mencakup penelusuran penelitian terdahulu yang relevan sebagai dasar dan pembanding hasil penelitian (Henim & Sari, 2020)

2.2 Penentuan Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Universitas Mulia yang merupakan pengguna LMS Lentera, yaitu sekitar 1.500 orang. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 28 orang responden yang diambil secara acak dari pengguna aktif Lentera. Populasi ini dipilih karena mereka secara aktif menggunakan aplikasi dalam kegiatan perkuliahan sehari-hari sehingga dianggap relevan sebagai objek penelitian. Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama serta representatif untuk menggambarkan populasi secara keseluruhan. Sampel dipilih agar hasil penelitian dapat digeneralisasi dan mewakili seluruh populasi pengguna LMS Lentera. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin, yang umum digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang diketahui, dengan tingkat kesalahan (margin of error) sebesar 18,7% (Silaban & Pibriana, 2022). Rumus Slovin adalah sebagai berikut:



$$n = \frac{N}{1 + N \times (e)^2}$$

$$n = \frac{1500}{1 + 1500 \times (0,187)^2}$$

$$n = \frac{1500}{1 + 1500 \times 0,034969}$$

$$n = \frac{1500}{1 + 5,454}$$

$$n = \frac{1500}{53,454}$$

$$n \approx 28,06$$

Karena jumlah sampel harus berupa bilangan bulat, maka dibulatkan menjadi 28 responden. Dengan demikian, jumlah sampel minimal yang digunakan dalam penelitian ini adalah 28 responden, yang diambil secara representatif dari populasi pengguna aktif LMS Lentera. Sampel ini diharapkan mampu mewakili seluruh karakteristik populasi sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi dengan baik.

2.3 Pengumpulan Data Menggunakan UEQ

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner UEQ (User Experience Questionnaire) kepada sampel mahasiswa yang telah menggunakan platform e-learning Lentera. Responden diminta untuk mencoba fitur-fitur utama platform sebelum mengisi kuesioner, agar penilaian yang diberikan benar-benar mencerminkan pengalaman mereka. Kuesioner UEQ terdiri dari 26 pernyataan yang mengukur enam aspek UX, yaitu:

1. Attractiveness (daya tarik)
2. Perspicuity (kejelasan)
3. Efficiency (efisiensi)
4. Dependability (ketepatan)
5. Stimulation (stimulasi)
6. Novelty (kebaruan)

Pengisian kuesioner dilakukan secara daring menggunakan Google Form.

2.4 Pengolahan Data dan Analisis Data

Data hasil pengisian kuesioner UEQ diolah menggunakan UEQ Data Analysis Tool yang dapat diunduh di www.ueq-online.org. Setiap skala UEQ akan dianalisis dan dibandingkan dengan

benchmark UEQ untuk menentukan kategori hasil (excellent, good, above average, below average, bad). Uji reliabilitas data dilakukan menggunakan koefisien Cronbach Alpha untuk memastikan konsistensi antar item pada setiap skala UEQ. Nilai Cronbach Alpha diatas 0,7 menentukan reliabilitas yang baik.

2.5 Interpretasi Hasil

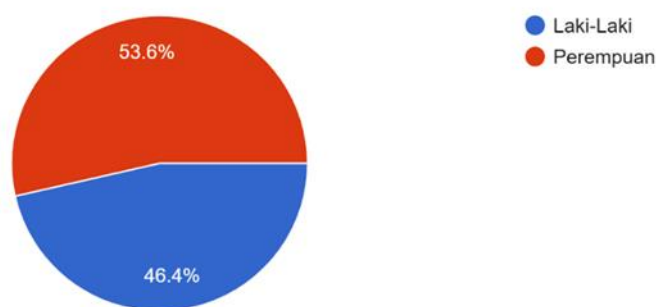
Hasil analisis data akan digunakan untuk :

- Mengetahui aspek-aspek UX mana yang sudah baik dan mana yang perlu perbaikan.
- Memberikan rekomendasi pengembangan platform e-learning Universitas Mulia Balikpapan berdasarkan hasil evaluasi UX.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

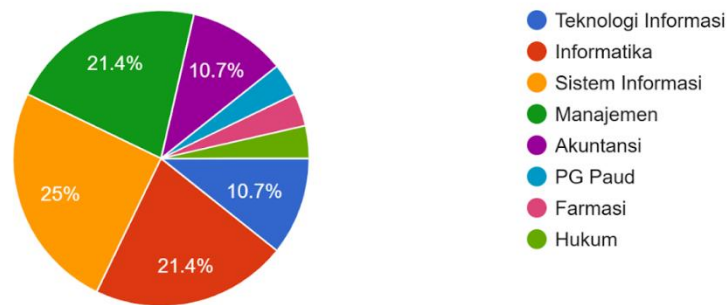
3.1 Demografi Responden

Penelitian ini melibatkan mahasiswa aktif Universitas Mulia Balikpapan yang secara rutin menggunakan platform e-learning Lentera. Jumlah responden yang berhasil memberikan data secara valid sebanyak 28 orang, yang terdiri dari jenis kelamin, berbagai program studi dan tingkat semester. Penilaian dilakukan berdasarkan pengalaman pengguna terhadap platform tersebut, dengan menggunakan 26 item pernyataan yang disusun berdasarkan instrumen User Experience Questionnaire (UEQ).



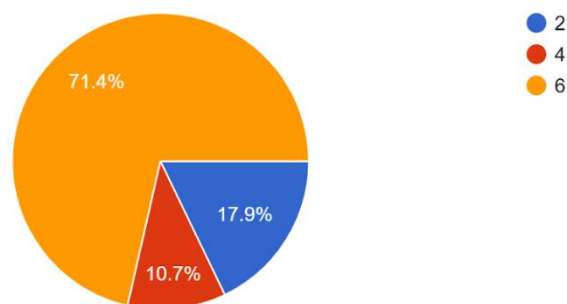
Gambar 1. Grafik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa dari total 28 responden yang ada, sebanyak (53,6%) didominasi jenis kelamin perempuan dan (46,4%) merupakan jenis kelamin laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa responden perempuan lebih banyak dibandingkan responden laki-laki.



Gambar 2. Grafik Responden Berdasarkan Program Studi

Responden penelitian ini yaitu mahasiswa aktif program sarjana (S-1) angkatan 2022, 2023 hingga 2024. Sebaran data responden pada gambar 2 diketahui bahwa dari total 28 responden, sebagian besar berasal dari program studi Sistem Informasi dengan persentase (25%), kemudian program studi Informatika dan Manajemen dengan persentase (21.4%). Program studi lainnya seperti Teknologi Informasi dan Akuntansi masing-masing (10.7%), sedangkan program studi PG Paud, Farmasi dan Hukum memiliki persentase yang lebih rendah.



Gambar 3. Grafik Responden Berdasarkan Tingkat Semester

Dari total 28 responden yang ditunjukkan pada gambar 3, sebagian besar responden berasal dari semester 6 yaitu sebesar (71.4%). Berikutnya dari semester 2 dengan persentase (17.9%) dan sisanya untuk semester 4 sebesar (10.7%).

3.2 Uji Validitas

Uji validitas merupakan proses untuk memahami sejauh mana pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menguji validitas terhadap 26 pertanyaan kuesioner kepuasan pengguna platform e-learning Universitas Mulia Balikpapan. Sebelum dilakukan pengujian, semua data yang diperoleh dari kuesioner UEQ yang awalnya bersifat negatif diubah menjadi positif supaya hasil yang diperoleh konsisten dan mampu



mencerminkan persepsi pengguna secara objektif. Item kuesioner dinyatakan valid jika nilai r hitung $> r$ tabel dan dinyatakan tidak valid jika nilai r hitung $< r$ tabel. Selanjutnya, pengujian dilakukan menggunakan SPSS dan hasilnya ditampilkan pada tabel 1. Proses validasi dengan pendekatan serupa juga dilakukan dalam penelitian sebelumnya menggunakan metode UEQ untuk mengevaluasi sistem digital berbasis pengguna (Rafif, Oktadini, Sevtiyuni, Meiriza, & Putra, 2023).

Tabel 1. Uji Validitas

No.	Item Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	Q1	0,608	0,361	VALID
2.	Q2	0,457	0,361	VALID
3.	Q3	0,489	0,361	VALID
4.	Q4	0,52	0,361	VALID
5.	Q5	0,637	0,361	VALID
6.	Q6	0,627	0,361	VALID
7.	Q7	0,538	0,361	VALID
8.	Q8	0,448	0,361	VALID
9.	Q9	0,362	0,361	VALID
10.	Q10	0,553	0,361	VALID
11.	Q11	0,604	0,361	VALID
12.	Q12	0,551	0,361	VALID
13.	Q13	0,464	0,361	VALID
14.	Q14	0,605	0,361	VALID
15.	Q15	0,731	0,361	VALID
16.	Q16	0,452	0,361	VALID
17.	Q17	0,435	0,361	VALID
18.	Q18	0,526	0,361	VALID
19.	Q19	0,651	0,361	VALID
20.	Q20	0,573	0,361	VALID
21.	Q21	0,578	0,361	VALID
22.	Q22	0,586	0,361	VALID
23.	Q23	0,599	0,361	VALID
24.	Q24	0,624	0,361	VALID
25.	Q25	0,562	0,361	VALID
26.	Q26	0,676	0,361	VALID

Berdasarkan penelitian terhadap 28 responden dengan nilai signifikansi 5% diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361. Dengan demikian, hasil pengujian yang ditampilkan pada tabel 1 menunjukkan bahwa hasil kuesioner UEQ dinyatakan valid.

3.3 Uji Reabilitas

Uji reabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen kuesioner mampu memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan dalam pengukuran berulang terhadap subjek yang sama. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan terhadap seluruh item pada kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) yang terdiri dari 26 pernyataan, yang mewakili enam dimensi pengalaman pengguna: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency,



Dependability, Stimulation, dan Novelty.

Perhitungan reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha, yang merupakan teknik paling umum untuk mengukur konsistensi internal suatu instrumen. Nilai Cronbach's Alpha berkisar antara 0 hingga 1, di mana nilai yang semakin mendekati 1 menunjukkan tingkat reliabilitas yang semakin tinggi. Secara umum, suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai $\alpha \geq 0,7$. Adapun hasil pengujian reliabilitas disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Nilai Cronbach's Alpha	Taraf Signifikan	Keterangan
0,911	0,5	Reliabel

Berdasarkan hasil analisis menggunakan UEQ Data Analysis Tool, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,911. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner UEQ tergolong sangat reliabel dalam mengukur pengalaman pengguna terhadap platform e-learning Lentera Universitas Mulia Balikpapan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan nilai reliabilitas tinggi pada penggunaan instrumen UEQ untuk sistem informasi akademik (Savitri & Ratnasari, 2023). Dengan demikian, seluruh data yang diperoleh melalui instrumen ini dinyatakan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Tabel 3. Nilai Rata-rata Hasil pengukuran UEQ

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale	
1	↑ 1,0	1,4	1,2	28	annoying	enjoyable	Attractiveness	
2	↑ 1,1	1,8	1,3	28	not understandable	understandable	Perspiciuity	
3	↓ -0,8	2,4	1,5	28	creative	dull	Novelty	
4	→ 0,1	2,9	1,7	28	easy to learn	difficult to learn	Perspiciuity	
5	→ 0,4	2,5	1,6	28	valuable	inferior	Stimulation	
6	→ 0,4	2,8	1,7	28	boring	exciting	Stimulation	
7	→ 0,6	2,3	1,5	28	not interesting	interesting	Stimulation	
8	→ 0,5	2,6	1,6	28	unpredictable	predictable	Dependability	
9	→ -0,3	1,6	1,3	28	fast	slow	Efficiency	
10	→ -0,3	2,3	1,5	28	inventive	conventional	Novelty	
11	↑ 1,1	1,6	1,3	28	obstructive	supportive	Dependability	
12	→ 0,6	3,1	1,8	28	good	bad	Attractiveness	
13	→ 0,7	2,7	1,6	28	complicated	easy	Perspiciuity	
14	→ 0,7	2,2	1,5	28	unlikable	pleasing	Attractiveness	
15	→ 0,2	1,4	1,2	28	usual	leading edge	Novelty	
16	→ 0,8	2,0	1,4	28	unpleasant	pleasant	Attractiveness	
17	→ -0,2	3,2	1,8	28	secure	not secure	Dependability	
18	→ -0,3	2,3	1,5	28	motivating	demotivating	Stimulation	
19	→ -0,1	2,1	1,5	28	meets expectations	does not meet expectations	Dependability	
20	→ 0,6	1,6	1,3	28	inefficient	efficient	Efficiency	
21	→ 0,3	2,4	1,5	28	clear	confusing	Perspiciuity	
22	→ 0,6	2,0	1,4	28	impractical	practical	Efficiency	
23	→ 0,0	2,6	1,6	28	organized	cluttered	Efficiency	
24	→ -0,1	2,3	1,5	28	attractive	unattractive	Attractiveness	
25	→ 0,4	2,3	1,5	28	friendly	unfriendly	Attractiveness	
26	→ 0,5	2,0	1,4	28	conservative	innovative	Novelty	



Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner yang dilakukan terhadap 28 responden, diperoleh skor rata-rata dari setiap item pernyataan UEQ yang dikelompokkan ke dalam enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Nilai rata-rata (mean), varians, dan standar deviasi dari masing-masing item ditampilkan dalam Tabel 3.

Secara umum, sebagian besar item memperoleh nilai rata-rata positif (di atas 0), yang mengindikasikan bahwa persepsi pengguna terhadap platform Lentera cenderung baik. Misalnya, item “annoying - enjoyable” dalam dimensi Attractiveness memperoleh nilai mean 1.0, yang menunjukkan bahwa responden merasa penggunaan Lentera menyenangkan. Item lainnya seperti “good - bad” juga mendapatkan skor 0.6, memperkuat persepsi positif terhadap kualitas tampilan sistem.

Namun, terdapat beberapa item yang memperoleh skor negatif, seperti “creative - dull” dengan nilai -0.8 dan “inventive - conventional” sebesar -0.3, yang tergolong dalam dimensi Novelty. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menilai platform Lentera belum cukup menunjukkan unsur kebaruan atau inovasi yang kuat, dan terkesan masih konvensional.

Tabel 4. Skala UEQ (Mean dan Varian)

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	⇒ 0,571	0,96
Perspicuity	⇒ 0,563	1,03
Efficiency	⇒ 0,232	0,93
Dependability	⇒ 0,348	0,92
Stimulation	⇒ 0,241	1,08
Novelty	⇒ -0,098	0,49

Dari hasil pengolahan data diatas, dapat disimpulkan bahwa dimensi Attractiveness memperoleh skor tertinggi 0,571, yang menunjukkan bahwa secara umum tampilan dan interaksi pengguna pada platform Lentera dinilai menyenangkan dan dapat diterima dengan baik.

Dimensi Perspicuity menyusul dengan skor 0,563, yang menandakan bahwa platform Lentera relatif mudah dipahami dan dipelajari oleh pengguna. Hal ini didukung oleh hasil dari beberapa item seperti “not understandable - understandable” dan “complicated - easy” yang masing-masing menunjukkan skor positif.

Sementara itu, dimensi Dependability dan Efficiency juga menunjukkan skor positif meskipun tidak terlalu tinggi, yaitu 0,348 dan 0,232 yang menunjukkan bahwa pengguna menilai Lentera cukup efisien digunakan dan memberikan tingkat kepercayaan yang memadai dalam menjalankan fungsinya.

Di sisi lain, dimensi Stimulation memperoleh skor relatif rendah yaitu 0,241 yang



menandakan bahwa meskipun Lentera mampu memenuhi fungsi utamanya, sistem belum sepenuhnya mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan atau memotivasi pengguna secara emosional. Hal ini terlihat dari nilai pada item seperti “motivating - demotivating” yang memiliki skor negatif atau mendekati nol.

Dimensi Novelty justru menunjukkan skor negative -0,098, yang berarti bahwa pengguna merasa platform ini belum menyuguhkan inovasi atau kebaruan dalam desain maupun fungsi. Skor rendah pada item seperti “creative - dull” dan “inventive - conventional” memperkuat kesan bahwa Lentera masih tergolong sistem konvensional dan kurang inovatif di mata pengguna.

3.4 Analisis Data UEQ

Dalam User Experience Questionnaire (UEQ), pengalaman pengguna tidak hanya diukur melalui enam dimensi utama, tetapi juga dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori besar yaitu Pragmatic Quality dan Hedonic Quality, serta satu kategori umum yaitu Attractiveness.

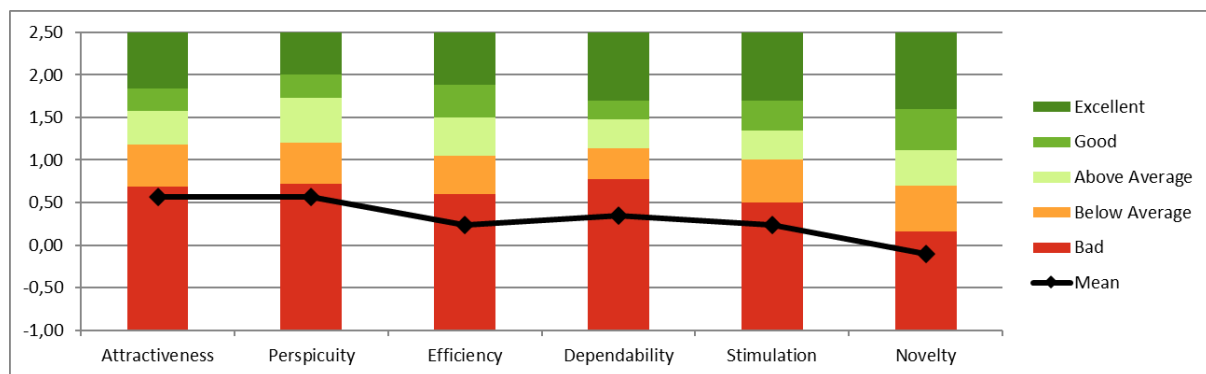
- Pragmatic Quality mencakup dimensi Perspicuity, Efficiency, dan Dependability, yang merepresentasikan aspek fungsi dan kegunaan sistem secara praktis.
- Hedonic Quality mencakup dimensi Stimulation dan Novelty, yang berfokus pada emosi, kesenangan, dan persepsi kebaruan dari pengguna terhadap sistem.
- Attractiveness bersifat keseluruhan (overall impression) dan merupakan kombinasi umum dari semua persepsi pengguna terhadap sistem.

Tabel 5. Skala UEQ

Pragmatic and Hedonic Quality	
Attractiveness	0,57
Pragmatic Quality	0,38
Hedonic Quality	0,07

Tabel 6. Benchmark

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Attractiveness	0,57	Bad	In the range of the 25% worst results
Perspiciuity	0,56	Bad	In the range of the 25% worst results
Efficiency	0,23	Bad	In the range of the 25% worst results
Dependability	0,35	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulation	0,24	Bad	In the range of the 25% worst results
Novelty	-0,10	Bad	In the range of the 25% worst results



Gambar 4. Grafik Benchmark UEQ

Dari hasil benchmark pada gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa dimensi Attractiveness memperoleh skor sebesar 0.57, dan dimensi Perspicuity dengan skor 0.56. Berdasarkan perbandingan benchmark, kedua dimensi ini berada pada kategori Bad, yang berarti berada dalam kisaran 25% skor terendah dari sistem-sistem lain yang pernah diuji. Meskipun Attractiveness dan Perspicuity menunjukkan skor paling tinggi dibanding dimensi lainnya, namun keduanya belum mencapai standar kualitas yang tinggi dibandingkan dengan sistem lain secara global.

Sementara itu, empat dimensi lainnya yaitu Dependability 0,35, Stimulation 0,24, Efficiency 0,23 dan Novelty yang menjadi paling rendah dengan skor -0,10. Keempat dimensi ini menunjukkan skor yang relatif lebih rendah dan berada pada kategori yang sama yaitu Bad. Hasil ini menunjukkan bahwa platform Lentera masih memiliki kekurangan yang cukup signifikan dalam hal efisiensi penggunaan, keandalan sistem, aspek emosional pengguna, serta kesan inovasi dan kebaruan fitur.

Secara keseluruhan, hasil benchmark menunjukkan bahwa platform e-learning Lentera masih memerlukan banyak perbaikan. Seluruh dimensi UX yang dianalisis berada dalam 25% sistem dengan skor terendah, yang berarti bahwa platform Lentera belum mampu memenuhi ekspektasi pengguna secara optimal. Dengan demikian, diperlukan peningkatan dimensi hedonik dan efisiensi, seperti tampilan visual, interaktivitas, serta kecepatan dan kejelasan fungsional sistem untuk mendukung pengalaman pengguna yang lebih optimal dan menyenangkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian data kuesioner UEQ terhadap platform Lentera yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar dimensi pengalaman pengguna masih berada dalam kategori rendah atau dibawah standar. Meskipun dimensi Attractiveness dan Perspicuity memperoleh skor tertinggi dibanding dimensi lain, tetapi keduanya masih tergolong dalam 25% sistem dengan skor terendah (Bad). Hal ini menunjukkan bahwa tampilan dan



kemudahan penggunaan platform belum mencapai standar kualitas secara global. Sementara itu, empat dimensi lainnya, Dependability, Stimulation, Efficiency, dan Novelty memiliki skor yang lebih rendah, bahkan dimensi Novelty berada pada skor negative, yang berarti kurangnya inovasi dan daya Tarik emosional dalam penggunaan sistem.

Pengujian terhadap validitas dan reliabilitas yang dilakukan terhadap instrument UEQ menunjukkan bahwa data yang diperoleh dapat diandalkan dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan menyeluruh terutama pada aspek efisiensi, keandalan dan daya tarik hedonic untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Kautsar, A. W., & Wahyuningrum, T. (2023, Desember 28). Analisis Usability pada Website Narasi.tv Menggunakan Metode Unmoderated Remote Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ). *JIEET: (Journal Information Engineering and Educational Technology)*, 8(2), 102-110. doi:<https://doi.org/10.26740/jieet.v8n2.p102-110>
- Aziz, A., Azzahrai, A., Putri, E., Maulida, I., & P, R. G. (2025, Januari 1). PENERAPAN UI/UX SISTEM INFORMASI E-INVENTORY MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 3(3), 298-320. doi:<https://jurnal.researchideas.org/index.php/scientica/article/view/147/135>
- br Ginting, D. Y., & Sinuhaji, N. (2023, August 5). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Kelayakan Penerima Beasiswa Yayasan Dengan Metode AHP. *BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH*, 3, 372-379. doi:<https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v3i1.194>
- Elisurya, S., Az-Zahra, H. M., & Wardani, N. H. (2019, Mei). Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4327-4332.
- Hastuti, P., Pratama, R. A., & Sakkinah, I. S. (2024, Oktober). ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA AMetative HLE DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE. *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 13(2), 32-42. doi:<https://doi.org/10.34010/komputa.v13i2.12439>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020, Mei). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69-78. doi:<https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/3582>
- Heristyanto, A. F., Garnadi, A. T., & Al-Hadid, A. H. (t.thn.). Analisis Kepuasan Pengguna Website E-Learning Nusa Mandiri Perihal UI/UX dengan Metode EService. *REMIK: Riset*



- Dan *E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(4), 729-737.
doi:<https://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11819>
- Hidayat, M. P., & Cahyono, N. (2025, April 11). Analisis UI/UX dan Implementasi Website TK ABA Menggunakan Metode User-Centered Design. *FIMERKOM: Journal of Information Systems and Technology*, 1(2), 46-52.
- Kurniawan, W., Affandes, M., H, N. S., & Darmizal, T. (2022, Agustus). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna E-Learning Di Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Servqual. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 11(2), 493-502.
doi:<http://dx.doi.org/10.35889/jutisi.v11i2.890>
- Nathanael, J., & Ramanda, K. (2024, Desember 27). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Website E-Learning (MY-BEST) Menggunakan Metode EUCS. *ATASI*, 3(2), 33-39.
doi:<https://doi.org/10.30872/atasi.v3i2.1843>
- Pangemanan, T. W., Wahani, E. D., Yusupa, A., & Tarigan, V. (2025, Mei 25). ANALISIS PERBANDINGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PEMESANAN KOPI TOMORO COFFEE DAN KOPI KENANGAN MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 7(12), 91-100. doi:<https://doi.org/10.2238/r2xapf32>
- Rafif, D. D., Oktadini, N. R., Sevtiyuni, P. E., Meiriza, A., & Putra, P. (2023, Oktober 30). Analisis User Experience Pada Website Dicoding Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *IJCS*, 12(5), 3103-3113.
doi:<https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i5.3456>
- Savitri, A. D., & Ratnasari, C. I. (2023, Desember). Implementasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna pada UUI RAS. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(3), 1352-1361. doi:10.30865/klik.v4i3.1444
- Silaban, S. D., & Pibriana, D. (2022, September 14). Penggunaan Model UEQ Untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Xaris di Gereja Methodist Indonesia. *JTSI*, 3(2), 229-242. doi:<https://doi.org/10.35957/jtsi.v3i2.3016>