

Terbit : 07 Mei 2024

Analisa UI/UX Website SMK Negeri 38 Jakarta Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

Nindia Nur Safitri, Ade Chandra Setiawan
Sistem Informasi, Ilmu Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri
nindiasafitri22@gmail.com, Adi.dhe@nusamandiri.ac.id

ABSTRAK

Masalah pada penelitian ini adalah belum diketahui seberapa besar tingkat pemahaman *user* terhadap *website* SMKN 38 Jakarta dan belum diketahui apakah posisi *website* SMKN 38 Jakarta berada pada posisi yang baik atau belum, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah UEQ dapat digunakan untuk menilai pengalaman pengguna untuk setiap jenis produk interaktif, Konstruksi *User Experience Questionnaire* (UEQ) memiliki 6 (enam) variabel pengukuran dengan 26 item pertanyaan didalamnya, hasil dari penelitian ini adalah Pada skala daya tarik, hasil dari *Website* SMKN 38 Jakarta mencapai rata – rata 1,63 yaitu berada pada katagori dengan begitu skala saya tarik berada pada nilai good. Selanjutnya skala kejelasan, *Website* SMKN 38 Jakarta mendapatkan nilai rata – rata mencapai 1,70 yaitu berada pada katagori rata- rata. Untuk selanjutnya skala efisiensi, mendapat nilai mencapai 1,69 dengan begitu skala efisiensi juga berada pada nilai baik. Skala selanjutnya yaitu ketepatan, untuk skala ini *Website* SMKN 38 Jakarta mendapat nilai yaitu 1,68 yaitu nilai rata – rata. Pada skala stimulasi, mendapat nilai 1.63 yaitu nilai rata – rata. Pada skala terakhir yaitu kebaruan, *Website* SMKN 38 Jakarta medapatkan nilai sebesar 1,39 yaitu nilai rata – rata

Kata Kunci : Analisis; *Website*; *User Experience Questionnaire*

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan *website* sekarang ini tidak lepas dari teknologi komputer dan informasi. Mulai dari perusahaan, lembaga pemerintahan, lembaga pendidikan dan sebagainya. Perkembangan *Website* sudah mempengaruhi kehidupan masyarakat dalam sehari – hari, seperti mengumpulkan dan menyampaikan informasi, Perkembangan tersebut mendorong munculnya cara baru dalam penyajian data untuk memenuhi kebutuhan informasi. *Website* adalah keseluruhan halaman – halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang megandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang salingberhubungan. profesional terhadap perkembangan baru di bidangnya dan misi menyediakan fasilitas belajar mengajar sekurang memenuhi standar kurikulum bagi terselenggaranya proses belajar yang baik. Merekrut dan menyediakan tenagakependidikan yang profesional dan daya serap yang optimal bagi anak didik. Memberikan motivasi, semangat, penghargaan dan perlindungan kepada guru dan karyawan agar selalu siap dalam menghadapi pekerjaan. Menjadikan lembaga pendidikan yang inovatif dan akomodatif terhadap hal-hal yang bermanfaat di bidangnya untuk ditransfer kepada peserta didik.

Sebagai salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Jakarta, SMKN 38 yang berlokasi di Jl.KaretPasar baru timur 2 No.13 Rt.13 Rw.08 Karet Tengsin Tanah Abang Jakarta Pusat 10220, saat ini memiliki 3 jurusan yaitu akomodasi perhotelan, Tata Boga, dan Tata Busana. SMKN

38 Jakarta saat ini dipimpin oleh kepala sekolah Ibu Ida Saidah dengan jumlah siswa 623 orang, guru 30 orang. Memiliki peran penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan informasi khususnya dalam bidang Teknologi Informasi.

SMK Negeri 38 Jakarta memiliki situs *website* resmi dengan alamat smkn38jakarta.sch.id sebagai sarana menginformasikan kepada guru, siswa dan siswi, kepada masyarakat umum yang ingin mengetahui informasi seputar SMKN 38 Jakarta. Dengan adanya *website* ini, masyarakat dan juga calon siswa tanpa harus datang langsung untuk mencari informasi mengenai sekolah SMKN 38 Jakarta. Informasi yang tersedia di *website* SMKN 38 Jakarta yaitu: visi dan misi, sarana dan prasarana, sejarah, kepala sekolah, sambutan kepala sekolah, struktur organisasi. Akademik: OSIS, prestasi akademik, prestasi non akademik. Akademik: kurikulum guru, siswi. Direktori: berita, pengumuman serta foto dan video kegiatan.

Penulis ingin mengevaluasi kualitas apakah kualitas dari *website* tersebut sudah bagus atau belum. (Sumber: <http://library.palcomtech.com>).

Hasil wawancara kepada staf di sekolah SMKN38 Jakarta sendiri belum ada yang melakukan analisis terhadap kepuasan pengguna layanan *website*. Dari wacana yang dijelaskan di atas penulis tertarik untuk melakukan analisis pengalaman pengguna (*User Experience*) dengan objek *website* sekolah di SMKN 38 Jakarta. Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengangkat topik tugas

akhir dengan judul “*Analisa ui/ux website sekolah Smkn 38 jakarta*”.

METODOLOGI PENELITIAN

Berikut perincian tahapan penelitian dalam menentukan kualitas *Website* SMKN 38 Jakarta:

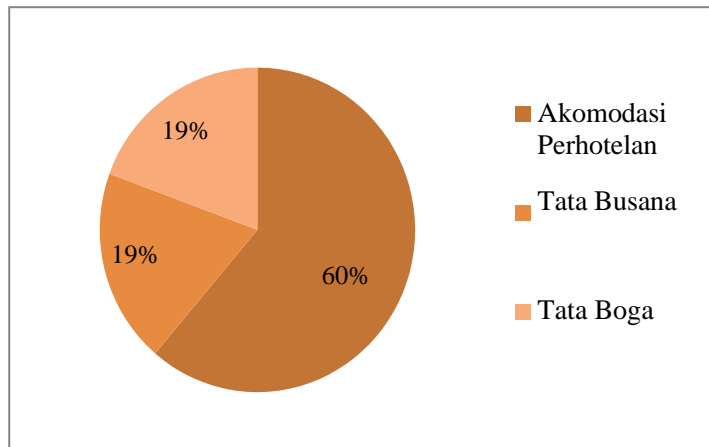
1. Identifikasi Permasalahan
Salah satu metode yang dilakukan untuk mencari tahu permasalahan yang akan dihadapi oleh penulis di dalam melakukan penelitian mengenai kualitas *website* SMKN 38 Jakarta.
2. Perumusan Masalah
Tahapan ini adalah perumusan masalah yang berlangsung pada objek penelitian dari hasil analisa peneliti.
3. Pengumpulan dan Pengolahan Data Tahapan berikutnya adalah mengumpulkan data yang di butuhkan untuk digunakan dalam memecahkan perumusan masalah. Selanjutnya, data diolah menggunakan data metode yang di tentukan.
4. Kesimpulan dan Saran
Kesimpulan dari hasil keputusan yang didapatkan dari perhitungan data serta saran untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian terkait.

PEMBAHASAN

1. Hasil Responden

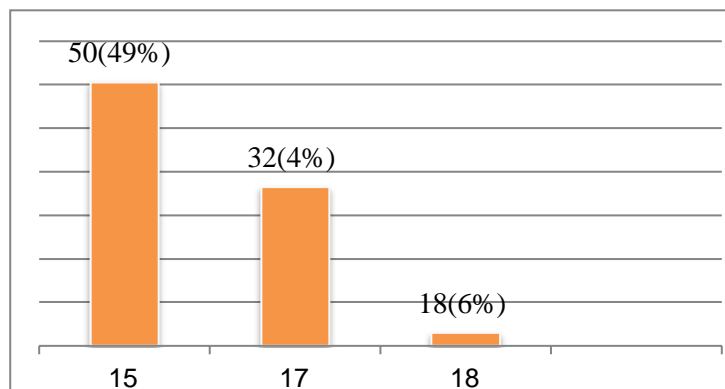
Berdasarkan hasil dari menganalisa dan penelitian pada *website* Smkn 38 jakarta di dapatkan hasil sampel yang sudah ditentukan maka jumlah keseluruhan kuesioner yang disebarkan dalam penelitian ini 33 sebanyak rangkap. Penyebaran kuesioner dilakukan menggunakan link *google form* dengan menemui responden dan memberikan link

kuesioner dan menunggu responden mengisi kuesioner tersebut.



Gambar 1 Distribusi Responden Berdasarka Jurusan

Gambar diatas menjelaskan tentang distribusi responden berdasarkan jurusan. Dari gambar tersebut, dapat dilihat bahwa sebanyak 60% responden Jurusan Akomodasi Perhotelan, 19% Jurusan Tata Boga, 19% Jurusan Tata Busana. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden adalah siswa yang sekolah di SMKN38 Jakarta.



Gambar 2. Distribusi Responden Berdaasarkan Umur

Dari gambar 2 kelompok responden umur, diketahui bahwa yang menggunakan website SMKN 38 Jakarta yang paling banyak adalah umur 15 tahun yaitu sebanyak 49%, usia 17 tahun yaitu sebanyak 4%, usia 18 tahun sebanyak 6%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengguna website SMKN 38 Jakarta lebih

sering digunakan oleh siswa usia kisaran 15 dan 17 tahun.

2. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah penulis kumpulkan, berikut adalah table distribusi jawaban dari setiap jawaban responden terhadap pertanyaan kuesioner yang penulis berikan. Berikut adalah table distribusi jawaban responden yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Jawaban Responden

Nr	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
1	annoying/enjoyable	2	2	7	11	15	31	34	Attractiveness
2	not understandable/understandable	2	5	3	10	15	26	41	Perspicuity
3	dull/creative	6	17	13	17	16	10	23	Novelty
4	difficult to learn/easy to learn	6	14	12	15	17	13	25	Perspicuity
5	inferior/valuable	6	11	11	13	13	13	35	Stimulation
6	boring/exciting	5	0	4	18	15	27	33	Stimulation
7	not interesting/interesting	3	2	1	10	25	26	35	Stimulation
8	unpredictable/predictable	4	4	8	16	19	26	25	Dependability
9	slow/fast	4	16	15	18	13	12	24	Efficiency
10	conventional/inventive	13	18	16	19	8	10	18	Novelty
11	obstructive/supportive	3	2	1	12	14	37	33	Dependability
12	bad/good	5	11	9	13	10	21	33	Attractiveness
13	complicated/easy	5	0	5	12	17	31	32	Perspicuity
14	unlikable/pleasing	3	1	3	15	14	32	34	Attractiveness
15	usual/leading edge	3	1	3	21	16	30	28	Novelty
16	unpleasant/pleasant	5	1	5	15	15	30	31	Attractiveness
17	not secure/secure	6	13	6	19	10	20	28	Dependability
18	demotivating/motivating	2	14	9	18	16	17	26	Stimulation
19	does not meet expectations/meets expectati	4	14	9	13	20	12	30	Dependability
20	inefficient/efficient	4	1	6	12	18	33	28	Efficiency
21	confusing/clear	5	9	9	12	16	22	29	Perspicuity
22	impractical/practical	5	3	6	13	16	25	34	Efficiency
23	cluttered/organized	3	12	9	13	9	23	33	Efficiency
24	unattractive/attractive	2	11	8	17	13	20	30	Attractiveness
25	unfriendly/friendly	3	10	10	19	10	13	37	Attractiveness
26	conservative/innovative	5	4	3	19	14	28	29	Novelty

Data responden dari responden dimasukkan ke dalam *data analysis tool*, yaitu pada tab “Data”. Tool ini akan menghitung UX dengan statistika UEQ. Sehingga nanti menghasilkan bobot jawaban seperti terlihat pada gambar 3.

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

Gambar 3. Bobot Jawaban

Dari jawaban responden untuk setiap pertanyaan, dilakukan perhitungan mean, varian dan simpangan baku. Masing – masing pertanyaan di beri kode warna sesuai kelompoknya yakni *attractiveness*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Hasilnya dapat di lihat pada gambar 4.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	↑ 1,6	2,2	1,5	102	annoying	enjoyable	Attractiveness
2	↑ 1,7	2,4	1,5	102	not understandable	understandable	Perspicuity
3	→ 0,4	3,8	1,9	102	creative	dull	Novelty
4	→ 0,6	3,8	1,9	102	easy to learn	difficult to learn	Perspicuity
5	↑ 0,9	4,0	2,0	102	valuable	inferior	Stimulation
6	↑ 1,5	2,5	1,6	102	boring	exciting	Stimulation
7	↑ 1,6	2,0	1,4	102	not interesting	interesting	Stimulation
8	↑ 1,2	2,7	1,6	102	unpredictable	predictable	Dependability
9	→ 0,5	3,6	1,9	102	fast	slow	Efficiency
10	→ -0,1	4,1	2,0	102	inventive	conventional	Novelty
11	↑ 1,7	2,0	1,4	102	obstructive	supportive	Dependability
12	↑ 1,0	3,8	1,9	102	good	bad	Attractiveness
13	↑ 1,5	2,4	1,6	102	complicated	easy	Perspicuity
14	↑ 1,6	2,1	1,4	102	unlikable	pleasing	Attractiveness
15	↑ 1,4	2,1	1,5	102	usual	leading edge	Novelty
16	↑ 1,4	2,6	1,6	102	unpleasant	pleasant	Attractiveness
17	↑ 0,8	3,8	2,0	102	secure	not secure	Dependability
18	↑ 0,8	3,3	1,8	102	motivating	demotivating	Stimulation
19	↑ 0,8	3,6	1,9	102	meets expectations	does not meet expectations	Dependability
20	↑ 1,5	2,3	1,5	102	inefficient	efficient	Efficiency
21	↑ 1,0	3,4	1,9	102	clear	confusing	Perspicuity
22	↑ 1,4	2,9	1,7	102	impractical	practical	Efficiency
23	↑ 1,1	3,6	1,9	102	organized	cluttered	Efficiency
24	↑ 1,1	3,2	1,8	101	attractive	unattractive	Attractiveness
25	↑ 1,1	3,5	1,9	102	friendly	unfriendly	Attractiveness
26	↑ 1,3	2,8	1,7	102	conservative	innovative	Novelty

Gambar 4. Rata-rata Varian Simpangan Baku

Setelah melakukan konfirmasi terhadap rata – rata varian, simpangan baku kemudian dilakukan perhitungan *mean, variance, Mean*

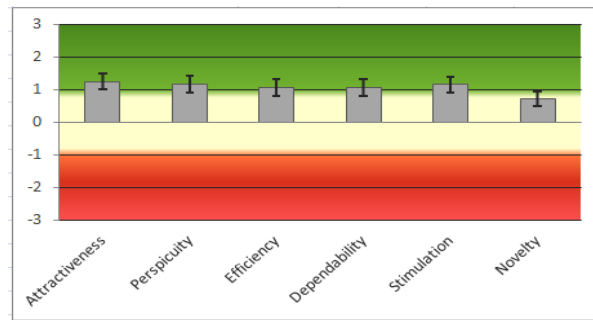
merupakan hasil pehitungan responden yang dikelompokkan pada masing – masing skala. *Variance* menunjukkan variasi sebaran data. Nilai rata – rata impresi dari *user* dengan rentang nilai normal >4,8 merupakan evaluasi nilai negatif.

Dari keenam skala yang dihitung yakni *attractiveness, perspicuity, effeiciency, dependability, stimulation*, semua menghasilkan evaluasi normal. (dengan penanda panah ke samping warna kuning), untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 5.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	↑ 1,260	1,62
Perspicuity	↑ 1,186	1,70
Efficiency	↑ 1,077	1,68
Dependability	↑ 1,085	1,66
Stimulation	↑ 1,170	1,61
Novelty	→ 0,719	1,35

Gambar 5. Skala UEQ (Mean dan Variance)

Hasil perhitungan *Mean* dan *Variance* juga sudah ada yang dikonvensi dalam bentuk grafik sehingga memudahkan dalam membaca hasil evaluasi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Skala UEQ (Mean dan Variance) Dalam Format Grafik

Untuk lebih jelasnya tentang hasil evaluasi UX pada SMKN 38 Jakarta dapat dilihat pada tabel benchmark, hasil UEQ benchmark dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Menampilkan Hasil UEQ Benchmark dalam bentuk tabel

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
3 Attractiveness	1,26	Above average	25% of results better, 50% of results worse
4 Perspicuity	1,19	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
5 Efficiency	1,08	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
6 Dependability	1,09	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
7 Stimulation	1,17	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
8 Novelty	0,72	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

UEQ benchmark yang dihasilkan menunjukkan bahwa dari keenam skala UEQ yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation* dan *novelty* terdapat dua skala (*Perspicuity* dan *Dependability*) dengan hasil *Below Average* dan empat lainnya (*Attractiveness*, *Efficiency*, *Stimulation*, *Novelty*) mendapatkan hasil *Above Average*.

Hal ini menandakan bahwa kualitas website SMKN 38 Jakarta masih sudah cukup baik, tidak ada satupun skala UEQ yang menunjukkan hasil *bad*. Bahkan hanya ada dua skala yang menghasilkan nilai *Below Average*, ditingkatkan lagi agar lebih baik dan menarik website di SMKN 55 Jakarta.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis *user experience* yang telah dilakukan pada website SMKN 38 Jakarta, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengguna dari website SMKN 38 Jakarta sudah lumayan baik mendapatkan apa yang mereka inginkan baik dari segi daya tarik, fungsionalitas sistem maupun dari segi tampilan yang membuat pengguna nyaman.
2. UEQ benchmark yang dihasilkan juga menunjukkan bahwa dari keenam skala UEQ yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* terdapat dua skala (*Perspicuity* dan *Dependability*) dengan hasil *below average* dan 4 skala lainnya (*attractiveness*, *efficiency*, *stimulation*, dan *novelty*) mendapatkan hasil *Above Average*. Hal ini dikarenakan pengguna sudah mulai tertarik karena mendapatkan efisiensi, stimulasi dan daya tarik dalam menggunakan website. Untuk itu diperlukan keterlibatan pengguna dalam pengembangan

website selanjutnya, sehingga kebutuhan pengguna *website* dapat lebih terakomodir.

REFERENSI

- A. Maharani, B. Intan, and A. T. Susilo, "Analisis User Experience Pada Website Smk Negeri Tugumulyo Berbasis User Experience Questionnaire (Ueq)," *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 6, no. 2, pp. 169–177, 2021, doi: 10.32767/jusim.v6i2.1479.
- D. Nugraheny, P. Studi, T. Informatika, S. Tinggi, and T. Adisutjipto, "Pengolahan Data Kuisiner Pengguna Website," vol. 9, no. 1, pp. 587–596, 2018.
- D. N. Heny, "Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta," *Conf. Senat. STT Adisutjipto Yogyakarta*, vol. 2, p. 183, 2016, doi: 10.28989/senatik.v2i0.77.
- I. Rochmawati, "Analisis user interface situs web iwearup.com," *Visualita*, vol. 7, no. 2, pp. 31–44, 2019.
- B. Kurniawan, R. Gunawan, and A. Elanda, "Redesain Sistem Aplikasi Web Sumber Reload," *Pros. Semin. Nas. Inov. dan Adopsi Teknol.*, vol. 2, no. 1, pp. 240–249, 2022, doi: 10.35969/inotek.v2i1.246.
- J. Wahyuni, Y. W. Paranthy, and A. Wanto, "Analisis Jaringan Saraf Dalam Estimasi Tingkat Pengangguran Terbuka Penduduk Sumatera Utara," *J. Infomedia*, vol. 3, no. 1, 2018, doi: 10.30811/jim.v3i1.624.
- M. Abdurahman, "Sistem Informasi Data Pegawai Berbasis Web Pada Kementerian Kelautan Dan Perikanan Kota Ternate," *J. Ilm. Ilk. - Ilmu Komput. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 70–78, 2018, doi:10.47324/ilkominfo.v1i2.10.
- F. Andalia and E. B. Setiawan, "Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pencari Kerja Pada Dinas Sosial Dan Tenaga Kerja Kota Padang," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 93–97, 2015, doi: 10.34010/komputa.v4i2.2431.
- P. E. Setyo, "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen 'Best Autoworks,'" *PERFORMA J. Manaj. dan Start-Up Bisnis*, vol. 1, no. 6, pp. 755–764, 2017.
- sI. Rofni Wulandari and L. Dwi Farida, "Pengukuran User Experience pada E- Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Mantik Penusa*, vol. 2, no. August 2018, pp. 146–151, 2018