

# Evaluasi Pengalaman Pengguna Website Pendaftaran KIP-Kuliah ITBI Menggunakan UEQ+

Maulana Farras<sup>1</sup>, Rika Amelia<sup>2</sup>, Ismar Hidayat<sup>3\*</sup>

<sup>1,3</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia, Binjai, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia, Binjai, Indonesia

Email: <sup>1</sup>maulanafarras030520@gmail.com, <sup>2</sup>riika.ameliaaaa@gmail.com, <sup>3\*</sup>ism4r.h@gmail.com

(\*Email Corresponding Author: [ism4r.h@gmail.com](mailto:ism4r.h@gmail.com))

Received: 13 Maret 2026 | Revision: 18 Maret 2026 | Accepted: 5 Juni 2026

## Abstrak

Portal Pendaftaran KIP-Kuliah ITBI merupakan sistem berbasis web yang digunakan dalam proses penerimaan mahasiswa baru jalur KIP-Kuliah. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (user experience) portal tersebut menggunakan metode *User Experience Questionnaire Plus* (UEQ+). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik *stratified random sampling* terhadap 122 responden mahasiswa aktif. Instrumen yang digunakan terdiri dari 28 item pertanyaan yang merepresentasikan tujuh skala UEQ+, yaitu *attractiveness*, *efficiency*, *intuitive use*, *visual aesthetics*, *quality of content*, *trustworthiness of content*, dan *social interaction*. Hasil uji reliabilitas menunjukkan seluruh skala memiliki nilai *Cronbach's Alpha* antara 0,93 hingga 0,97 (>0,70), sehingga dinyatakan reliabel. Analisis nilai *mean* menunjukkan seluruh skala berada pada kategori evaluasi positif dengan nilai tertinggi pada *trustworthiness of content* (2,15), diikuti *social interaction* (2,14), *efficiency* (2,12), *quality of content* (2,05), *visual aesthetics* (1,99), *attractiveness* (1,96), dan *intuitive use* (1,72). Temuan ini mengindikasikan bahwa aspek kepercayaan terhadap konten dan interaksi sosial menjadi kekuatan utama portal, sementara aspek kemudahan penggunaan masih memerlukan optimalisasi. Secara keseluruhan, Portal Pendaftaran KIP-Kuliah ITBI telah memberikan pengalaman pengguna yang baik, namun perbaikan pada struktur navigasi dan penyederhanaan alur interaksi diperlukan untuk meningkatkan *usability* secara lebih optimal.

**Kata Kunci:** evaluasi user experience, UEQ+, portal pendaftaran mahasiswa KIP-Kuliah, stratified random sampling, Cronbach's Alpha

## Abstract

The ITBI KIP-Kuliah Registration Portal is a web-based system used in the KIP-Kuliah new student admission process. This study aims to evaluate the user experience of the portal using the *User Experience Questionnaire Plus* (UEQ+) method. The study uses a descriptive quantitative approach with stratified random sampling techniques on 122 active student respondents. The instrument used consisted of 28 questions representing seven UEQ+ scales, namely *attractiveness*, *efficiency*, *intuitive use*, *visual aesthetics*, *quality of content*, *trustworthiness of content*, and *social interaction*. The reliability test results showed that all scales had Cronbach's Alpha values between 0.93 and 0.97 (>0.70), thus declaring them reliable. The mean value analysis showed that all scales were in the positive evaluation category, with the highest value in *trustworthiness of content* (2.15), followed by *social interaction* (2.14), *efficiency* (2.12), *quality of content* (2.05), *visual aesthetics* (1.99), *attractiveness* (1.96), and *intuitive use* (1.72). These findings indicate that the aspects of trust in content and social interaction are the main strengths of the portal, while the aspect of ease of use still needs optimization. Overall, the ITBI KIP-Kuliah Registration Portal has provided a good user experience, but improvements to the navigation structure and simplification of the interaction flow are needed to further optimize usability.

**Keywords:** user experience evaluation, UEQ+, KIP-Kuliah student registration portal, stratified random sampling, Cronbach's Alpha

## 1. PENDAHULUAN

Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia adalah salah satu perguruan tinggi yang bidangnya berfokus ke teknologi dan perangkat lunak yang berlokasi di Kota Binjai, Sumatera Utara. Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia atau sering dikenal dengan ITBI memiliki media online resmi untuk pendaftaran yang bisa diakses bagi mahasiswa yang ingin mendaftar ke ITBI, yaitu Portal Pendaftaran ITBI. Proses pendaftaran mahasiswa baik dari jalur Reguler dan KIP-Kuliah yang dilaksanakan tiap tahun dapat dipermudah dengan adanya Portal Pendaftaran ini. Portal ini dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah mahasiswa yang ingin mendaftar dari mana saja secara online dan disajikan informasi yang jelas dan detail sebagai panduan dalam mendaftar ke ITBI.

Perkembangan sistem informasi berbasis web di lingkungan perguruan tinggi menunjukkan peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, khususnya pada sistem pendaftaran mahasiswa baru. Dari penelitian yang dilakukan oleh Elsa Kurniawati dan Chanifah Indah Ratnasari (2023), website fakultas yang telah aktif digunakan selama bertahun-tahun tetap memerlukan evaluasi pengalaman pengguna karena belum tentu memenuhi standar kenyamanan dan kemudahan interaksi pengguna [1]. Pembahasan dari Ariwanta dkk. (2024) pada sistem informasi akademik mahasiswa juga menunjukkan bahwa meskipun sistem berjalan dengan baik secara fungsional, evaluasi UX tetap diperlukan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kejelasan, efisiensi, dan daya tarik sistem [2]. Peneliti Savitri (2023) menafsirkan bahwa sistem akademik yang digunakan secara masif oleh mahasiswa harus dievaluasi secara kuantitatif untuk mengetahui posisi kualitas pengalaman pengguna dibandingkan sistem lain melalui benchmark [3]. Data empiris dari berbagai penelitian tersebut

memperlihatkan bahwa keberadaan sistem berbasis web belum menjamin kualitas pengalaman pengguna yang optimal tanpa evaluasi terstruktur menggunakan instrumen seperti UEQ atau UEQ+.

Permasalahan yang sering muncul pada sistem pendaftaran online perguruan tinggi berkaitan dengan aspek kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kejelasan informasi. Dari penelitian yang dilakukan oleh Novia Riska Aulia dkk. (2024) pada aplikasi penerimaan mahasiswa baru STAIS, ditemukan bahwa meskipun sistem berjalan baik, beberapa aspek seperti kebaruan dan interaktivitas masih memerlukan peningkatan [4]. Penelitian yang dilakukan pada sistem perpustakaan digital menunjukkan bahwa meskipun sistem berjalan dengan baik, beberapa aspek pengalaman pengguna seperti kebaruan tampilan dan kualitas interaksi masih memerlukan peningkatan [5]. Pembahasan dari Pangestu dkk. (2023) pada Virtual Campus Tour UPN menunjukkan bahwa kurangnya informasi penggunaan dan fitur yang tidak terlihat jelas dapat menurunkan kualitas pengalaman pengguna [6]. Peneliti Sadewa dkk. (2024) juga mengemukakan bahwa rendahnya pemanfaatan website dapat dipengaruhi oleh kurang optimalnya aspek usability dan pengalaman pengguna [7]. Selain itu, evaluasi usability pada website juga menunjukkan bahwa kurangnya kejelasan navigasi dan tampilan antarmuka yang kurang optimal dapat menurunkan kualitas pengalaman pengguna dalam mengakses layanan digital [8]. Penelitian lain mengenai evaluasi website institusi pendidikan menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap sistem yang digunakan serta tingkat pemanfaatan layanan berbasis web oleh pengguna [9]. Kondisi ini menunjukkan bahwa website pendaftaran yang tidak dievaluasi secara komprehensif berpotensi menyimpan permasalahan tersembunyi yang memengaruhi persepsi dan kenyamanan calon mahasiswa, termasuk pada Portal Pendaftaran KIP-K ITBI.

Dampak dari tidak dilakukannya evaluasi UX pada sistem pendaftaran dapat bersifat signifikan baik secara operasional maupun strategis. Dari penelitian yang dilakukan oleh Maulana dan Nurdiana (2024) pada SIA Universitas Terbuka, kualitas usability dan UX yang baik terbukti meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan [10]. Penelitian lain mengenai evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi layanan berbasis web menunjukkan bahwa dimensi pengalaman pengguna seperti kejelasan sistem dan efisiensi penggunaan memiliki pengaruh besar terhadap kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem digital [11]. Jika aspek efisiensi, kepercayaan konten, atau penggunaan intuitif tidak optimal, maka hal ini dapat menghambat proses pendaftaran, meningkatkan kebingungan pengguna, serta berpotensi menurunkan minat calon mahasiswa untuk menyelesaikan proses registrasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan evaluasi yang sistematis dan berbasis data kuantitatif. Dari berbagai penelitian terdahulu, penggunaan kuesioner terstandar seperti User Experience Questionnaire (UEQ) terbukti mampu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan sistem secara terukur. Penelitian mengenai evaluasi pengalaman pengguna pada sistem informasi pembelajaran menunjukkan bahwa analisis berbasis UEQ mampu memberikan gambaran mengenai aspek yang perlu ditingkatkan dalam pengembangan sistem digital, khususnya pada dimensi efisiensi dan kenyamanan penggunaan sistem [12]. Oleh karena itu, evaluasi pada Portal Pendaftaran KIP-K ITBI perlu dilakukan dengan metode yang tidak hanya mengukur usability, tetapi juga dimensi pengalaman yang lebih luas seperti kualitas konten dan kepercayaan informasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Experience Questionnaire Plus* (UEQ+). Dari penelitian yang dilakukan oleh Santoso dkk. (2022), UEQ+ merupakan pengembangan modular dari UEQ yang memungkinkan pemilihan skala tambahan sesuai kebutuhan evaluasi produk digital tertentu [13]. Berbeda dengan UEQ standar yang memiliki enam skala utama, UEQ+ memungkinkan pengukuran dimensi tambahan seperti *visual aesthetics*, *trustworthiness of content*, dan *social interaction* yang relevan untuk sistem pendaftaran online. Penelitian lain mengenai evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi pendidikan berbasis web juga menunjukkan bahwa metode UEQ mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai persepsi pengguna terhadap kualitas sistem digital yang digunakan [14].

Beberapa penelitian terdahulu telah menggunakan UEQ sebagai instrumen evaluasi UX pada sistem pendidikan dan layanan berbasis web. Penelitian oleh Henim dan Sari (2020) menunjukkan bahwa sistem informasi akademik mahasiswa memperoleh nilai pengalaman pengguna positif pada seluruh dimensi UEQ [15]. Penelitian lain oleh Zakyy dkk. (2024) menunjukkan bahwa evaluasi pengalaman pengguna pada website perguruan tinggi dapat memberikan gambaran mengenai kualitas interaksi pengguna terhadap sistem informasi berbasis web [9]. Selain itu, penelitian oleh Putra dan Santiyasa (2025) pada sistem perpustakaan digital menunjukkan bahwa beberapa aspek pengalaman pengguna masih memerlukan peningkatan terutama pada kualitas interaksi sistem [5]. Sementara itu, penelitian oleh Wibowo dan Basri (2025) menunjukkan bahwa evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi layanan berbasis web dapat mengidentifikasi dimensi pengalaman pengguna yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kepuasan pengguna [11].

Meskipun penelitian terdahulu telah banyak mengevaluasi sistem informasi akademik dan aplikasi berbasis web menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), penelitian ini memiliki perbedaan mendasar pada objek dan pendekatan instrumen yang digunakan. Penelitian oleh Tsaniabbada dkk. (2025) pada platform e-learning Universitas Jenderal Achmad Yani serta penelitian Sugiantara dkk. (2024) pada website SION ITB STIKOM Bali sama-sama menggunakan UEQ standar dengan enam skala utama (*attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*) untuk mengevaluasi sistem akademik dan e-learning secara umum [16], [17]. Berbeda dengan kedua penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan UEQ+ dengan tujuh skala evaluasi yang mencakup dimensi tambahan seperti *trustworthiness of content* dan *social interaction*, yang tidak diukur secara spesifik dalam UEQ standar. Selain itu, penelitian ini secara khusus berfokus pada Website Portal Pendaftaran KIP-Kuliah ITBI yang memiliki karakteristik pengguna dengan latar belakang sosial ekonomi beragam, sehingga aspek kepercayaan terhadap konten dan kejelasan informasi menjadi lebih krusial dibandingkan sistem akademik umum. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan baik dari sisi

instrumen evaluasi maupun konteks objek penelitian yang lebih spesifik pada sistem pendaftaran berbasis bantuan pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk mengukur, menganalisis, dan menginterpretasikan tingkat pengalaman pengguna Website Portal Pendaftaran KIP-K ITBI menggunakan metode UEQ+ guna mengidentifikasi aspek yang menjadi kekuatan dan aspek yang masih memerlukan perbaikan. Pengukuran dilakukan terhadap tujuh dimensi utama, yaitu *attractiveness*, *efficiency*, *intuitive use*, *visual aesthetics*, *quality of content*, *trustworthiness of content*, dan *social interaction*, sehingga diperoleh nilai kuantitatif yang merepresentasikan persepsi pengguna secara objektif. Hasil evaluasi ini ditujukan untuk menghasilkan rekomendasi pengembangan berbasis data, khususnya dalam meningkatkan kemudahan navigasi, konsistensi alur interaksi, serta optimalisasi penyajian informasi pada portal pendaftaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menilai kualitas pengalaman pengguna, tetapi juga menyediakan dasar pengambilan keputusan yang terukur bagi pengelola sistem dalam meningkatkan efektivitas dan usability Portal Pendaftaran KIP-K ITBI.

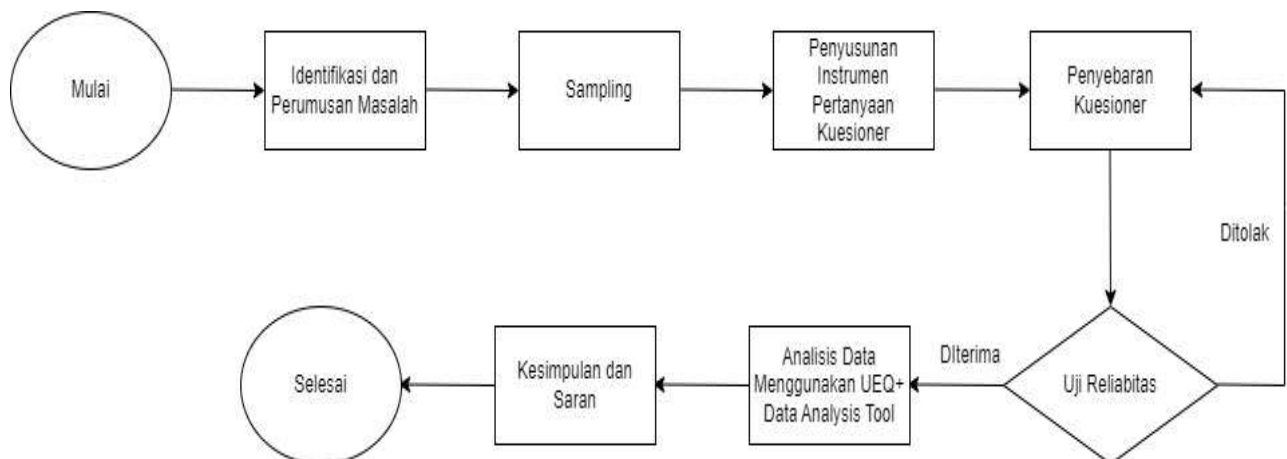
## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode evaluatif untuk menganalisis pengalaman pengguna Portal Pendaftaran ITBI. Kerangka kerja penelitian ini dirancang berdasarkan metodologi UEQ+ (User Experience Questionnaire Plus) yang dikembangkan sebagai ekstensi modular dari UEQ standar [13]. Kerangka penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan utama: (1) persiapan instrumen penelitian, (2) identifikasi responden dan sampling, (3) pengumpulan data melalui kuesioner, (4) analisis data menggunakan tools UEQ+, dan (5) interpretasi hasil serta rekomendasi perbaikan.

UEQ+ dipilih karena kemampuannya dalam memberikan evaluasi yang lebih komprehensif dibandingkan UEQ standar, terutama dalam mengukur aspek kepercayaan konten dan interaksi sosial yang sangat relevan untuk portal pendaftaran online. Penelitian ini mengadopsi pendekatan cross-sectional dengan mengumpulkan data pada satu titik waktu tertentu untuk mendapatkan snapshot kondisi pengalaman pengguna saat ini.

Untuk pengumpulan datanya dilakukan penyebaran kuesioner melalui Google Form sebagai langkah mendapatkan jawaban dari para responden. Data yang didapat akan diolah terlebih dahulu sebelum dapat digunakan dalam penelitian ini mengikuti alur penelitian yang sebelumnya telah disusun seperti yang ditunjukkan dalam *flowchart* pada Gambar 1. dibawah ini.



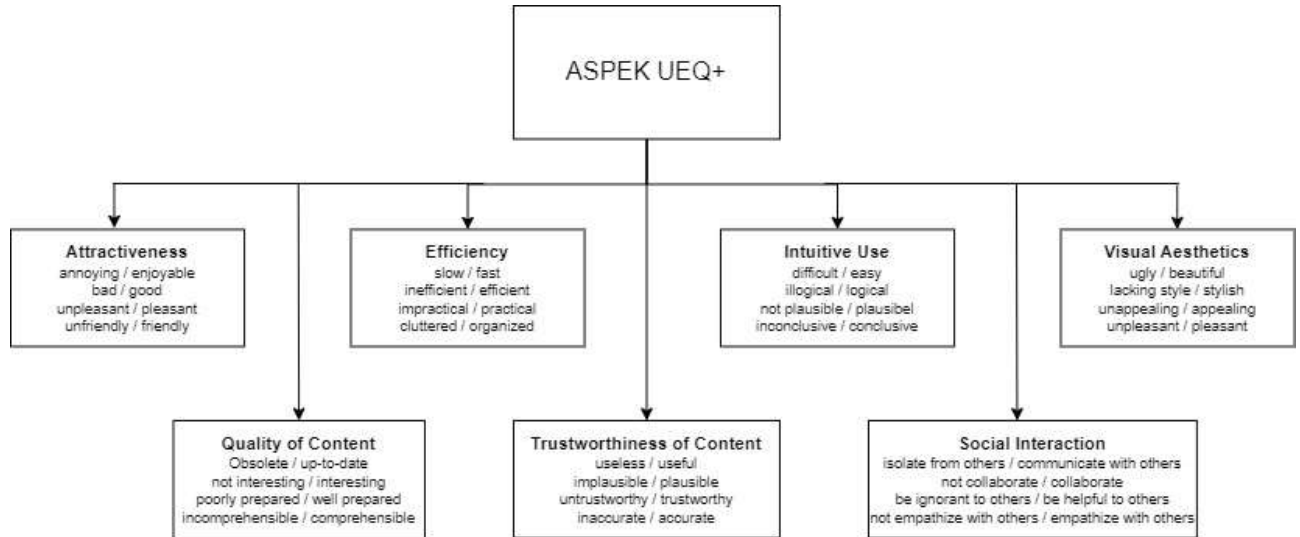
**Gambar 1.** Alur tahapan penelitian

### 2.2 Data Sampling

Penelitian ini menggunakan mahasiswa yang bertempat di Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia di Tandem dan cabang Medan, dengan jumlah mahasiswa program studi RPL sebanyak 22 mahasiswa, mahasiswa program studi Akuntansi sebanyak 10 mahasiswa, mahasiswa program studi Sistem Informasi sebanyak 20 mahasiswa, mahasiswa program studi Teknologi Informasi sebanyak 20 mahasiswa, dan mahasiswa program studi Teknik Informatika sebanyak 50 mahasiswa dari semester 1 hingga 5, sehingga total data terkumpul mencapai 122 mahasiswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling Stratified Sampling*, yakni sebuah teknik pengumpulan sampel yang populasinya dibagi menjadi beberapa kelompok (strata) yang lebih kecil, lalu sampel diambil secara acak dari setiap strata tersebut. Berdasarkan data mahasiswa tersebut, didapatkan jumlah minimum sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini sebanyak 100 responden.

### 2.3 Instrumen Pertanyaan

Metode pengukuran *User Experience Questionnaire Plus (UEQ+)* memiliki 7 aspek utama, yakni *Attractiveness*, *Efficiency*, *Intuitive Use*, *Visual Aesthetics*, *Quality of Content*, *Trustworthiness of Content*, dan *Social Interaction*. Masing masing aspek tersebut memiliki 4 item pertanyaan untuk gambaran detail terkait makna dari setiap aspek.



Gambar 2. Struktur Metode Pengukuran UEQ+

Ketujuh metode pengukuran dalam UEQ+ merupakan pengelompokan dari 28 item pertanyaan yang digunakan pada kuesioner. Pembuatan dan penyusunan pertanyaan yang digunakan sepenuhnya berdasar pada pedoman *UEQ+ Data Analysis Tool* yang diciptakan oleh Dr. Martin Schrepp. Penelitian ini menggunakan instrument pertanyaan *UEQ+* versi Bahasa Inggris. Untuk instrument pertanyaan beserta susunan dan pilihan skala yang digunakan, dapat dilihat pada Gambar 3. di bawah ini.

	1	2	3	4	5	6	7		
annoying	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	enjoyable	1
bad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	good	2
unpleasant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	pleasant	3
unfriendly	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	friendly	4
slow	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	fast	5
inefficient	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efficient	6
impractical	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	practical	7
cluttered	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	organized	8
difficult	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	easy	9
illogical	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	logical	10
not plausible	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	plausible	11
inconclusive	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	conclusive	12
ugly	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	beautiful	13
lacking style	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	stylish	14
unappealing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	appealing	15
unpleasant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	pleasant	16
obsolete	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	up-to-date	17
not interesting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	interesting	18
poorly prepared	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	well prepared	19
incomprehensible	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	comprehensible	20
useless	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	useful	21
implausible	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	plausible	22
untrustworthy	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	trustworthy	23
inaccurate	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	accurate	24
isolate from others	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	communicate with others	25
not collaborate with others	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	collaborate with others	26
be ignorant to others	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	be helpful to others	27
not empathize with others	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	emphathize with others	28

Gambar 3. Instrumen Pertanyaan UEQ+

### 2.4 Data Analisis

Setelah mendapatkan data sesuai target dari hasil penyebaran kuesioner, selanjutnya akan dilakukan olah dan analisis data sebelum dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Kegiatan olah dan analisis data ini akan menggunakan alat yang

disediakan khusus versi peningkatan dari versi UEQ biasa, yakni UEQ+ Data Analysis Tool yang dibuat oleh Dr. Martin Schrepp. Alat ini berformat Excel lengkap dengan rumusnya sehingga sangat memudahkan penggunaannya dalam memahami dan menggunakannya untuk penelitian ini. Pada aplikasi excel olah dan analisis data ini, terdapat bermacam-macam fitur yang terbagi ke dalam bentuk sheet seperti, data per item, data penting, rata-rata, uji reliabilitas berdasarkan Cronbach Alpha, keberagaman jawaban, beserta grafik hasil dari data yang sudah diolah.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Uji Reliabilitas

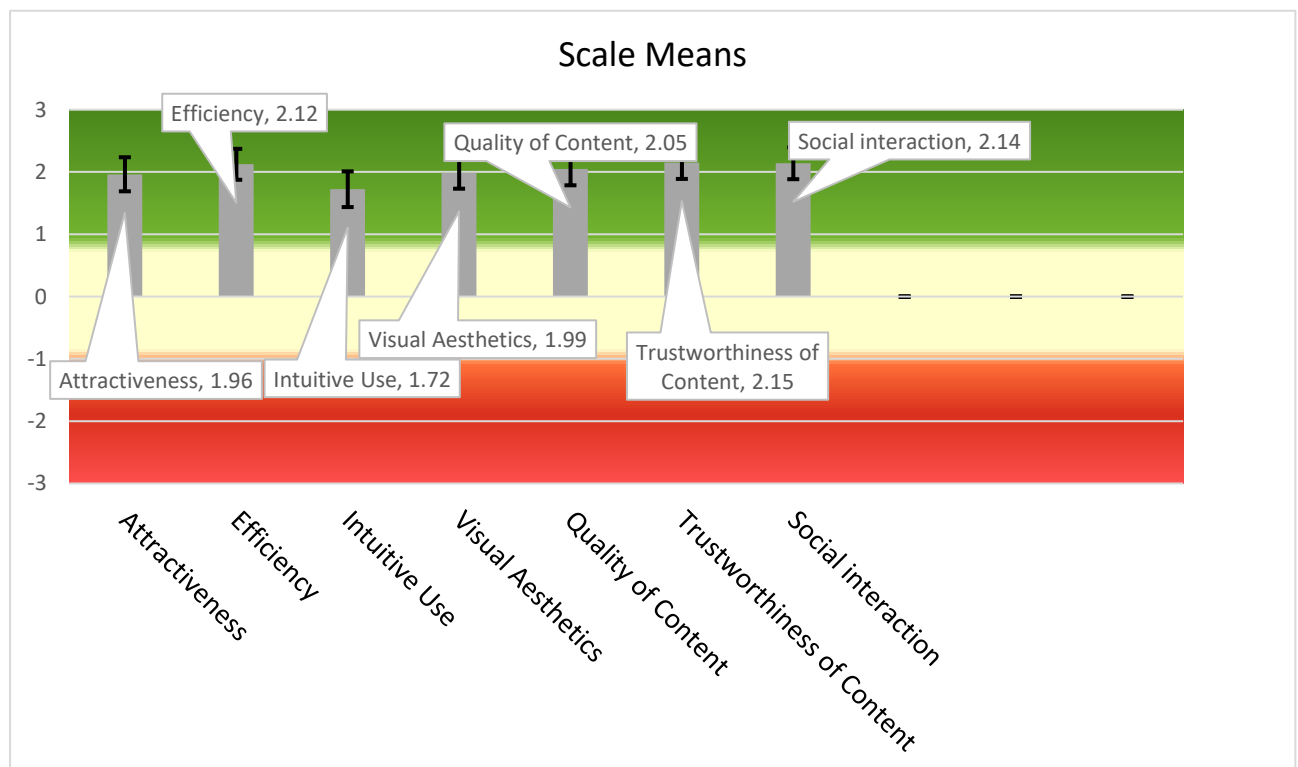
Pada uji reliabilitas data yang akan digunakan, dapat dikatakan reliabel jika hasil pengujian masing-masing skala bernilai > 0.7. Seperti yang tertera di Tabel 1. berikut, maka dapat disimpulkan bahwa data yang akan digunakan pada penelitian ini telah memenuhi persyaratan reliabilitas data sesuai *Cronbach's Alpha* yakni bernilai > 0.7 semua.

**Tabel 1.** Hasil Uji Reliabilitas (Cronbach's Alpha)

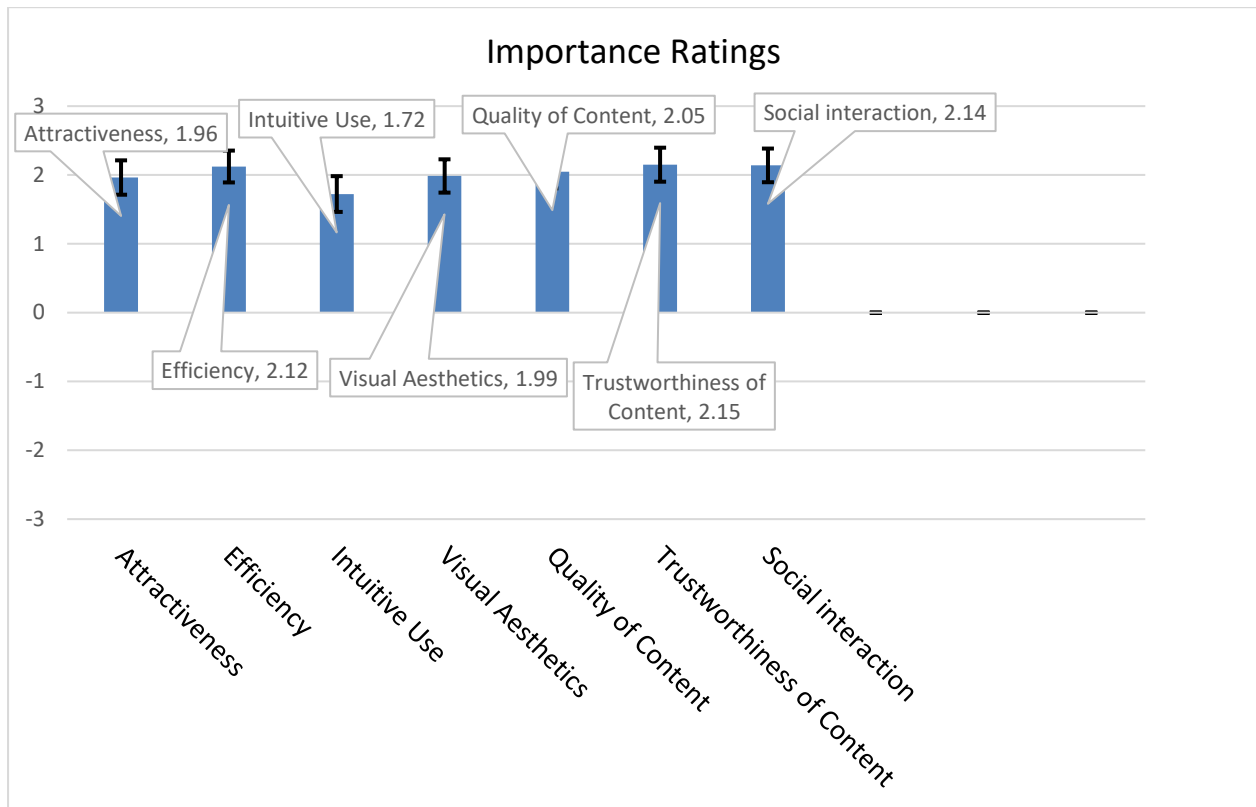
Skala	Nilai Cronbach's Alpha
Daya Tarik	0,94
Efisiensi	0,95
Penggunaan yang Intuitif	0,93
Estetika Visual	0,97
Kualitas Konten	0,95
Kepercayaan terhadap Konten	0,96
Interaksi Sosial	0,97

#### 3.2 Analisis Data

Setelah melakukan uji reliabilitas data, selanjutnya masuk ke tahap analisis data melalui UEQ+ *Data Analysis Tool* yang hasilnya didapatkan dalam bentuk nilai *mean* tiap aspek atau skala yang digunakan dalam metode UEQ+ ini.



**Gambar 4.** Grafik Mean Ketujuh Aspek UEQ+



**Gambar 5.** Grafik Rating Penting Ketujuh Aspek UEQ+

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 1 serta visualisasi nilai rata-rata pada Gambar 4 dan grafik tingkat kepentingan pada Gambar 5, diperoleh gambaran menyeluruh mengenai kualitas pengalaman pengguna Portal Pendaftaran KIP-K ITBI. Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh skala memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,90, dengan rentang 0,93 hingga 0,97. Nilai tersebut mengindikasikan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi, sehingga data yang dianalisis pada Gambar 4 dan Gambar 5 dapat dinyatakan valid dan reliabel untuk merepresentasikan persepsi 122 responden.

Pada Gambar 4 yang menampilkan grafik mean ketujuh aspek UEQ+, terlihat bahwa seluruh skala berada pada nilai positif (di atas 1,0). Skala *trustworthiness of content* memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 2,15, diikuti oleh *social interaction* sebesar 2,14 dan *efficiency* sebesar 2,12. Nilai ini menunjukkan bahwa pengguna sangat mempercayai informasi yang tersedia pada portal serta merasa bahwa sistem mampu memberikan interaksi yang memadai selama proses pendaftaran. Selain itu, aspek *quality of content* (2,05) dan *visual aesthetics* (1,99) juga menunjukkan persepsi positif yang kuat, menandakan bahwa konten yang disajikan dinilai informatif dan tampilan visual portal cukup nyaman digunakan. Sementara itu, aspek *attractiveness* memperoleh nilai 1,96 yang tetap berada dalam kategori positif. Skala dengan nilai terendah adalah *intuitive use* sebesar 1,72, yang meskipun masih dalam kategori baik, menunjukkan bahwa tingkat kemudahan navigasi dan pemahaman alur penggunaan masih dapat ditingkatkan dibandingkan aspek lainnya.

Selanjutnya, Gambar 5 yang menggambarkan tingkat kepentingan (*importance rating*) masing-masing aspek menunjukkan pola yang konsisten dengan hasil mean sebelumnya. Aspek *trustworthiness of content* kembali menjadi dimensi yang dianggap paling penting oleh pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa dalam konteks pendaftaran KIP-Kuliah, validitas dan keakuratan informasi menjadi prioritas utama bagi calon pendaftar. Pengguna membutuhkan kepastian bahwa informasi terkait persyaratan, tahapan pendaftaran, dan ketentuan program KIP-Kuliah dapat dipercaya dan tidak menimbulkan keraguan.

Aspek *social interaction* berada pada posisi kedua dalam tingkat kepentingan, yang menunjukkan bahwa keberadaan kontak resmi, respons komunikasi, atau saluran bantuan teknis dianggap krusial dalam mendukung proses pendaftaran. Dimensi ini memperlihatkan bahwa pengguna tidak hanya membutuhkan sistem yang informatif, tetapi juga sistem yang responsif terhadap kebutuhan konsultasi atau klarifikasi selama proses registrasi.

Pada posisi berikutnya terdapat aspek *efficiency*, yang menandakan bahwa kecepatan akses, kemudahan menyelesaikan proses pendaftaran, serta minimnya hambatan teknis menjadi faktor penting dalam pengalaman pengguna. Selanjutnya, aspek *quality of content*, *visual aesthetics*, dan *attractiveness* berada pada urutan berikutnya, menunjukkan bahwa kualitas isi informasi dan tampilan visual tetap diperhatikan oleh pengguna meskipun bukan menjadi prioritas utama. Terakhir, aspek *intuitive use* menempati posisi paling rendah dalam tingkat kepentingan relatif, yang mengindikasikan bahwa meskipun kemudahan penggunaan penting, pengguna lebih memprioritaskan kepercayaan informasi dan efisiensi proses dibandingkan kemudahan navigasi semata.

Secara keseluruhan, kombinasi hasil dari Tabel 1, Gambar 4, dan Gambar 5 menunjukkan bahwa Portal Pendaftaran KIP-K ITBI memiliki pengalaman pengguna yang sangat baik pada aspek kepercayaan konten dan interaksi sosial, didukung oleh tingkat reliabilitas data yang sangat tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa dimensi kepercayaan terhadap informasi serta kualitas interaksi sistem merupakan faktor penting dalam membangun pengalaman pengguna pada sistem berbasis web dan layanan pendidikan digital [12], [14]. Selain itu, penelitian lain mengenai evaluasi pengalaman pengguna pada platform e-learning juga menunjukkan bahwa dimensi efisiensi dan kualitas informasi menjadi komponen utama yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap sistem digital yang digunakan [18]. Namun demikian, aspek penggunaan yang intuitif masih memiliki ruang perbaikan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan akses secara lebih optimal, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian evaluasi pengalaman pengguna pada website layanan pendidikan yang menunjukkan bahwa navigasi dan kemudahan penggunaan sering menjadi aspek yang masih perlu ditingkatkan dalam pengembangan sistem berbasis web [19].

**Tabel 2.** Nilai Interval Kenyamanan Ketujuh Skala UEQ+

Scale	Mean	Variance	Std.dev.	N	Confidence	Confidence Interval
<b>Attractiveness</b>	1,96	2,38	1,54	122	0,27	1,69 2,24
<b>Efficiency</b>	2,12	1,96	1,40	122	0,25	1,87 2,37
<b>Intuitive Use</b>	1,72	2,61	1,61	122	0,29	1,44 2,01
<b>Visual Aesthetics</b>	1,99	2,05	1,43	122	0,25	1,73 2,24
<b>Quality of Content</b>	2,05	2,16	1,47	122	0,26	1,79 2,31
<b>Trustworthiness of Content</b>	2,15	2,17	1,47	122	0,26	1,89 2,41
<b>Social interaction</b>	2,14	2,07	1,44	122	0,26	1,88 2,39

Tabel 2 menyajikan hasil perhitungan statistik deskriptif untuk ketujuh skala dalam metode UEQ+, yang meliputi nilai mean, variance, standar deviasi (std.dev.), jumlah responden (N), nilai confidence, serta interval kepercayaan (confidence interval). Berdasarkan 122 responden, seluruh skala menunjukkan nilai mean yang berada pada rentang 1,72 hingga 2,15, yang menandakan persepsi positif pengguna terhadap seluruh aspek pengalaman pengguna Portal Pendaftaran KIP-K ITBI. Skala dengan nilai rata-rata tertinggi adalah *trustworthiness of content* sebesar 2,15 dengan interval kepercayaan antara 1,89 hingga 2,41. Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan pengguna terhadap konten yang tersedia pada portal berada pada kategori kuat dan relatif stabil. Sementara itu, skala *efficiency* (2,12) dan *social interaction* (2,14) juga memiliki interval kepercayaan yang sempit, masing-masing berada pada 1,87–2,37 dan 1,88–2,39, yang mengindikasikan konsistensi jawaban responden terhadap kedua aspek tersebut.

Di sisi lain, skala dengan nilai rata-rata terendah adalah *intuitive use* sebesar 1,72 dengan interval kepercayaan antara 1,44 hingga 2,01. Selain memiliki nilai mean terendah, skala ini juga memiliki nilai variance (2,61) dan standar deviasi (1,61) yang paling tinggi dibandingkan skala lainnya. Variasi jawaban yang cukup tinggi pada aspek *intuitive use* menunjukkan bahwa sebagian pengguna masih mengalami perbedaan pengalaman dalam memahami navigasi sistem. Penelitian mengenai evaluasi pengalaman pengguna pada website pendidikan juga menunjukkan bahwa aspek navigasi dan kemudahan penggunaan sering menjadi faktor yang memerlukan perbaikan dalam pengembangan sistem berbasis web [19]. Artinya, meskipun secara umum dinilai positif, sebagian pengguna masih merasakan adanya perbedaan pengalaman dalam memahami alur atau penggunaan portal secara intuitif.

Jika ditinjau dari nilai *confidence* (sekitar 0,25–0,29 pada seluruh skala), dapat disimpulkan bahwa tingkat ketepatan estimasi rata-rata tergolong stabil dan berada pada rentang yang relatif kecil. Nilai *confidence* yang lebih kecil menunjukkan estimasi mean yang lebih presisi. Dalam tabel terlihat bahwa skala *efficiency* dan *visual aesthetics* memiliki nilai *confidence* terendah (sekitar 0,25), yang berarti kedua aspek tersebut memiliki tingkat ketepatan estimasi yang lebih baik dibandingkan skala lainnya. Sebaliknya, skala *intuitive use* memiliki nilai *confidence* tertinggi (0,29), yang menguatkan indikasi adanya variasi jawaban responden yang lebih besar pada aspek tersebut.

Secara keseluruhan, Tabel 2 memperlihatkan bahwa seluruh skala UEQ+ berada pada kategori evaluasi positif dengan interval kepercayaan yang tidak melintasi nilai netral (0), sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi pengguna terhadap Portal Pendaftaran KIP-K ITBI secara statistik signifikan berada pada sisi positif. Namun demikian, variasi pada skala penggunaan intuitif menunjukkan adanya peluang pengembangan lebih lanjut dalam aspek kemudahan navigasi dan pemahaman alur sistem, agar tingkat konsistensi pengalaman pengguna dapat semakin ditingkatkan.

## 4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada Website Portal Pendaftaran KIP-K ITBI menggunakan metode *User Experience Questionnaire Plus (UEQ+)* dengan melibatkan 122 responden mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh skala evaluasi memiliki nilai Cronbach's Alpha yang sangat tinggi, yaitu berada pada

rentang 0,93 hingga 0,97, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik dan data yang diperoleh layak digunakan untuk analisis lebih lanjut. Berdasarkan hasil analisis nilai mean, seluruh tujuh skala UEQ+ berada pada kategori evaluasi positif dengan nilai di atas 1,0. Skala dengan nilai tertinggi adalah *trustworthiness of content* sebesar 2,15, diikuti oleh *social interaction* sebesar 2,14 dan *efficiency* sebesar 2,12, yang menunjukkan bahwa pengguna menilai portal pendaftaran memiliki informasi yang dapat dipercaya, interaksi yang memadai, serta proses penggunaan yang efisien. Selain itu, skala *quality of content*, *visual aesthetics*, dan *attractiveness* juga menunjukkan nilai positif yang menandakan bahwa kualitas informasi dan tampilan visual sistem telah dinilai baik oleh pengguna. Meskipun demikian, skala *intuitive use* memperoleh nilai terendah sebesar 1,72 dengan variasi jawaban yang lebih tinggi dibandingkan skala lainnya, yang mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan dan navigasi sistem masih memiliki ruang untuk ditingkatkan. Secara keseluruhan, Website Portal Pendaftaran KIP-K ITBI telah memberikan pengalaman pengguna yang baik, terutama pada aspek kepercayaan informasi, interaksi sosial, dan efisiensi proses pendaftaran. Namun demikian, peningkatan pada aspek penggunaan intuitif tetap diperlukan untuk meningkatkan konsistensi pengalaman pengguna. Oleh karena itu, pengelola sistem disarankan untuk melakukan perbaikan pada struktur navigasi, penyederhanaan alur pendaftaran, serta penambahan panduan visual atau fitur bantuan interaktif agar proses penggunaan sistem menjadi lebih mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengombinasikan metode UEQ+ dengan pendekatan kualitatif seperti wawancara mendalam atau *usability testing* berbasis skenario tugas guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hambatan penggunaan yang dialami pengguna. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan secara longitudinal untuk membandingkan perubahan pengalaman pengguna sebelum dan sesudah implementasi perbaikan sistem sehingga efektivitas pengembangan portal pendaftaran dapat diukur secara lebih objektif dan berkelanjutan.

## REFERENCES

- [1] E. Kurniawati and I. C. Ratnasari, "Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia," *Automata*, 2023, [Online]. Available: [www.fit.uii.ac.id](http://www.fit.uii.ac.id).
- [2] I. P. Y. A. Ariwanta, I. M. A. O. Gunawan, and G. Indrawan, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Pada Website mahasiswa.pkkb.ac.id Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 5, no. 2, pp. 363–373, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i2.4490.
- [3] A. D. Savitri and C. I. Ratnasari, "Implementasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna pada UII RAS Anisa," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 3, pp. 1352–1361, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i3.1444.
- [4] N. R. Aulia, N. D. Sofya, and I. M. Widiarta, "EVALUASI USER EXPERIENCE APLIKASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU PADA SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM SUMBAWA (STAIS) MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)," *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 7–12, 2024, doi: <https://doi.org/10.51401/jtik.v2i1.7>.
- [5] K. A. Putra and I. W. Santiyasa, "Evaluasi UX E-Perpus UNUD Menggunakan UEQ (User Experience Questionnaire)," *Jnatia*, vol. 3, no. 4, pp. 753–760, 2025.
- [6] K. K. Pangestu, T. L. M. Suryanto, and A. Pratama, "USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) SEBAGAI METODE PENGUKURAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA VIRTUAL CAMPUS TOUR UPN," *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, vol. 7, no. 2, pp. 442–451, 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i2.718.
- [7] M. Y. Sadewa, M. A. P. Sujaya, I. M. A. O. Gunawan, and G. Indrawan, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Website PPID Undiksha dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 1–11, 2024.
- [8] A. W. Ni'mah Al Kautsar and T. Wahyuningrum, "Analisis Usability pada Website Narasi.tv Menggunakan Metode Unmoderated Remote Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, vol. 8, no. 2, pp. 102–110, 2023, doi: 10.26740/jieet.v8n2.p102-110.
- [9] F. W. Zakiy, S. Panggabean, and W. J. Saputro, "Evaluasi User Experience Situs Web Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire: Studi Kasus Universitas Darunnajah," *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, vol. 7, no. 3, pp. 438–445, 2024, [Online]. Available: <https://www.darunnajah.ac.id>
- [10] M. R. Maulana and D. Nurdiana, "Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Website Sistem Informasi Akademik Universitas Terbuka (SIA UT) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal of Informatics and Communication Technology (JICT)*, vol. 6, no. 1, pp. 1–17, 2024, doi: 10.52661/j\_ict.v6i1.325.
- [11] A. S. Wibowo and H. Basri, "Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Line Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq)," *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 51–60, 2025.
- [12] E. W. Paula, A. Z. Ifani, and Agunawan, "Implementation Of User Experience Questionnaire (UEQ) To Evaluate User Experience Of Edlink Application," *Journal of Embedded Systems, Security and Intelligent Systems*, vol. 5, no. 3, pp. 233–239, 2024, doi: 10.59562/jessi.v5i3.3444.

- [13] H. B. Santoso, M. Schrepp, L. M. Hasani, R. Fitriansyah, and A. Setyanto, “The use of User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) for cross-cultural UX research: evaluating Zoom and Learn Quran Tajwid as online learning tools,” *Heliyon*, vol. 8, no. 11, p. e11748, 2022, doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e11748.
- [14] I. K. D. Artayasa, I. M. Suparsa, I. M. A. O. Gunawan, and G. Indrawan, “Evaluasi Aplikasi E-Rapor Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq),” *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering) Vol. 8, No.1, Juni 2024*, vol. 8, no. 1, pp. 10–18, 2024, doi: <https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4013>.
- [15] S. R. Henim and R. P. Sari, “Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Questionnaire,” *Jurnal Komputer Terapan*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020, doi: <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>.
- [16] A. Tsaniabbad, F. Mutaalim, T. H. Pudjiantoro, and D. Destiani, “Evaluasi Kualitas Pengalaman Pengguna pada Platform e-Learning Universitas Jenderal Achmad Yani,” *Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT)*, vol. 5, no. 2, pp. 83–98, 2025, doi: 10.47233/jsit.v5i2.3406.
- [17] I. N. Y. Sugiantara *et al.*, “Analisa Pengalaman Pengguna Pada Website SION (Sistem Informasi Online) ITB STIKOM Bali Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, vol. 17, no. 2, pp. 511–520, 2024, doi: 10.51903/elkom.v17i2.2202.
- [18] A. N. Darmawan, A. Faroqi, and A. Pratama, “Evaluation of Student UX on E-Learning Web Using User Experience Questionnaire (UEQ),” *bit-Tech*, vol. 8, no. 1, pp. 1120–1130, 2025, doi: 10.32877/bt.v8i1.2860.
- [19] 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),” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4729.