

EVALUASI USER EXPERIENCE WEBSITE SMAMUH6PLG.SCH.ID PADA SMA MUHAMMADIYAH 6 PALEMBANG DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

M. Aditya Wijaya¹, Yadi Utama^{2*}

^{1&2}Universitas Sriwijaya, Indonesia

yadiutama@unsri.ac.id

Received: 1-12-2024

Revised: 18-12-2024

Approved: 26-12-2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas desain dan fungsionalitas website SMA Muhammadiyah 6 Palembang (smamuh6plg.sch.id) menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan petugas IT sekolah dan delapan responden untuk memahami permasalahan yang dihadapi pengguna. Hasil wawancara kemudian dikonversi menjadi *User Persona* dan *Empathy Map* guna mendefinisikan kebutuhan pengguna lebih jelas. Tahap *Prototype* dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma untuk merancang antarmuka yang lebih interaktif dan responsif. Pengujian terhadap desain prototype dilakukan melalui *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengevaluasi enam aspek utama, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil benchmark awal menunjukkan bahwa website lama dikategorikan dalam tingkat *Bad*, dengan nilai daya tarik -0,095 dan aspek kebaruan -0,326. Setelah dilakukan perancangan ulang, hasil pengujian terhadap desain prototype menunjukkan peningkatan pada semua aspek, dengan daya tarik meningkat menjadi 0,098 dan kejelasan mencapai 1,078 (*Excellent*). Meskipun kebaruan masih tergolong rendah (-0,644), perbaikan desain secara keseluruhan berhasil meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* dapat diterapkan secara efektif untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan desain website berbasis pengalaman pengguna. Implementasi yang lebih lanjut dapat difokuskan pada peningkatan aspek kebaruan untuk memastikan bahwa website tetap relevan dan kompetitif dalam memberikan layanan informasi pendidikan.

Kata Kunci: *Design Thinking*, User Experience, Prototype, Website, Figma

PENDAHULUAN

Internet ialah salah satu dari kecanggihan teknologi informasi komunikasi [1]. Lewat internet individu bisa peroleh informasi apapun yang ada serta bertukar informasi tanpa hambatan ruang serta waktu [2]. Meningkatnya jumlah pengguna internet saat ini, membuat pemanfaatan internet menjadi lebih maksimal, salah satunya adalah memanfaatkan internet sebagai media untuk mendukung pemberian informasi mengenai pendidikan melalui salah satu aplikasinya yaitu website [3]. Untuk mempermudah masyarakat ataupun murid-murid dalam mendapatkan informasi terkait SMA Muhammadiyah 6 Palembang menyediakan website smamuh6plg.sch.id yang

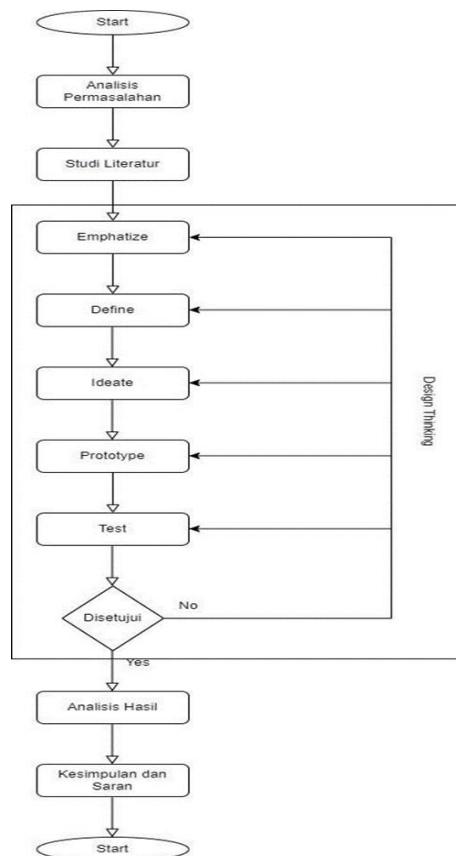
memberikan informasi mengenai profil, prestasi yang pernah dicapai, pengumuman, berita terkait SMA Muhammadiyah 6 Palembang, info seputar pendaftaran siswa dan siswi baru, prestasi yang pernah diraih dan masih banyak lagi. UX (user experience) dijelaskan sebagai “perancangan yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan pengguna situs web melalui kombinasi kesenangan dan fungsionalitas yang diberikan dalam interaksi antara pengguna internet atau pengunjung dengan produk.” [4].

UX ini berfungsi untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna dalam menggunakan website agar pengguna tidak merasa kesulitan dan kebingungan saat menggunakannya untuk mencari informasi yang dibutuhkan [5] dari website SMA Muhammadiyah 6 Palembang. Seiring pengoperasian dari website smamuh6plg.sch.id dengan berjalannya waktu, memungkinkan timbulnya kendala atau masalah terhadap pengguna. Permasalahan atau kendala yang muncul mencakup user experience. Dari observasi dan wawancara penulis terhadap delapan pengguna website smamuh6plg.sch.id, ditemukan adanya kendala dan kekurangan pada User Experience (UX) yang didapat pengguna saat berinteraksi dengan website. Semua head navbar nya memiliki panah kesamping padahal tidak semua bisa di expand sehingga membuat bingung pengguna dengan fungsi panah kesampingnya. Setiap berpindah dari halaman satu ke halaman lain muncul pop up gambar yang membuat user Lelah karena setiap berpindah halaman harus menekan tombol X button pada gambar.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong institusi pendidikan untuk mengoptimalkan pemanfaatan website sebagai sarana informasi dan komunikasi [6]. Website sekolah berperan penting dalam menyediakan berbagai informasi akademik, kegiatan sekolah, serta layanan administratif bagi siswa, guru, dan Masyarakat [7]. Perkembangan teknologi digital telah mendorong institusi pendidikan untuk mengoptimalkan pemanfaatan website sebagai sarana informasi dan komunikasi [8]. Website sekolah berperan penting dalam menyediakan berbagai informasi akademik, kegiatan sekolah, serta layanan administratif bagi siswa, guru, dan masyarakat [9]. Dalam era digital ini, penggunaan website yang informatif dan interaktif menjadi suatu kebutuhan untuk menunjang proses pendidikan yang lebih efektif dan efisien [10]. Frequently Asked Question (FAQ) tidak memiliki fitur sendiri melainkan berada di fitur pengumuman dan berbentuk artikel, ini membuat pengguna merasa kebingungan saat mencari FAQ karena cukup tersembunyi. Tidak tutup kemungkinan terdapatnya masalah lain yang belum terungkap, oleh karena itu diperlukan aktivitas atau kegiatan untuk mengidentifikasi website tersebut.

Kendala atau masalah yang timbul ini mengakibatkan pengguna web merasa kurang puas saat mengoperasikan web untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Sehingga membuat pengguna lebih memilih bertanya langsung ke SMA Muhammadiyah 6 Palembang dibandingkan mencari tahu lewat website yang sudah ada. Ini menyebabkan berkurangnya manfaat dari sisi kegunaan website sebagai media informasi. Untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut maka dibutuhkan evaluasi User Experience (UX) pada website smamuh6plg.sch.id memakai metode “User Experience Questionnaire (UEQ)” dengan tujuan menggunakan hasil dari 26 butir pertanyaan User Experience Questionnaire (UEQ) sebagai acuan untuk mendesain sebuah tampilan prototype baru menggunakan metode Design Thinking untuk website smamuh6plg.sch.id.

METODE PENELITIAN



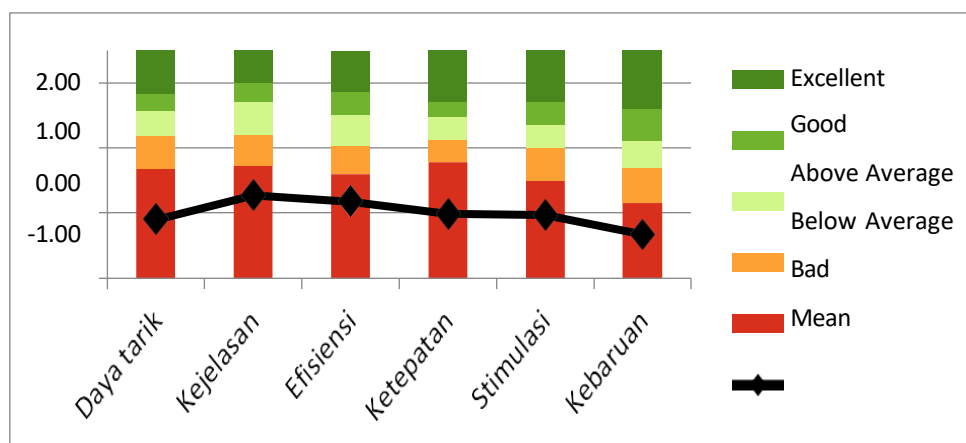
Gambar 1. Kerangka Penelitian

- **Analisis Permasalahan**
Analisis permasalahan dilakukan dengan wawancara kepada petugas IT di SMA Muhammadiyah 6 Palembang dan meminta data jumlah pengunjung website smamuh6plg.sch.id tiap bulannya.
- **Studi Literatur**
Dibutuhkan guna jadi peninjau peneletian-oenelitian terdahulu agar dapat dijadikan pedoman untuk penelitian ini. Digunakan 5 penelitian yang telah dimasukkan dalam kajian pustaka. Metode penelitian yang dipilih juga dipengaruhi oleh studi literatur ini.
- **Software yang Digunakan**
Software yang dipakai di studi ini ialah Figma. Figma merupakan aplikasi yang bisa diakses dan digunakan secara online atau dapat diunduh melalui website nya yaitu <https://www.figma.com/>. Figma merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesainUserInterface dan User Experience baik berbentuk aplikasi mobile, dekstop maupun website. Figma dapat digunakan oleh bebrbagai platform seperti Mac, Linux dan windows.
- **Emphatize**
Pada tahapan ini, dilakukan identifikasi masalah dan pencarian informasi yang dibutuhkan terhadap sistem. Pada tahap emphatize ini, peneliti melakukan wawancara kepada 8 orang responden dan mengolahnya menjadi User Persona dan Emphaty Map.

- Define
Di tahapan ini, hasil yang ditemukan pada tahapan wawancara selanjutnya dideskripsikan lebih jelas dan rinci sehingga inti dan fokus permasalahan didapatkan. Dalam tahapan ini, peneliti menggunakan metode How Might We (HMW) dan Point Of View untuk penyelesaian masalah. HMW dilakukan lewat mengubah “pernyataan” jadi “pertanyaan.
- Ideate
Pada tahap Ideate, dilakukan pengumpulan ide-ide yang akan digunakan sebagai pengembangan solusi melalui Brainstorming. Lewat pengembangan solusi, bisa dilaksanakan penyelesaian masalah dengan dapatkan solusi tepat guna diterapkan (Interaction Design Foundation, 2019).
- Prototype
Pada tahapan ini, prototype dirancang agar ketika uji coba dilakukan desain website lebih interaktif, contohnya adalah swipe dan click. Software yang digunakan untuk merancang adalah Figma.
- Testing
Pada tahap Test, dilakukan pengujian yang melibatkan responden terhadap rancangan prototype yang sudah dibuat guna tahu apakah solusi yang diberikan dapat menyelesaikan persoalan yang ada serta mendapatkan umpan balik dari responden guna memperbaiki solusi desain yang diberikan jika pada prototype ada yang tidak berdasarkan kebutuhan. Pengujian yang dilaksanakan lewat User Experience.

Questionnaire (UEQ). Tahapan pertama yaitu mengirimkan kuisisioner UEQ melalui Google form kepada responden. Skala yang diuji pada UEQ adalah efisiensi, kecepatan, kejelasan, daya tarik, stimulasi, dan kebaruan. Berdasarkan skala ini, terdapat 26 pertanyaan yang diberikan kepada responde.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Benchmark website smamuh6plg.sch.id website sekarang

Berdasarkan data hasil kuesioner yang dimasukkan ke data analisis UEQ, didapatkan hasil Benchmark rata-rata semua skala berada di interval Buruk “Bad” dengan skala tertinggi yang ada pada aspek daya tarik (Atractiveness) memiliki nilai 0,44.

Tabel 1.
Hasil Mean Desain website smamuh6plg.sch.id sekarang

Scale	Mean
Daya tarik	-0.095
Kejelasan	0.274
Efisiensi	0.181
Ketepatan	-0.017
Stimulasi	-0.032
Kebaruan	-0.326

Pada tabel hasil mean didapat pada aspek daya tarik (Attractiveness) memiliki nilai -0,095, kejelasan (Perpicuity) dengan nilai 0,274, efesiensi (Effeciency) 0,181, ketepatan (Dependability) -0,017, stimulasi (Stimulation) 0,032, serta kebaruan (Novelty) 0,326. Dengan hasil data tersebut, membuat desain lama dikategorikan menjadi buruk (Bad). Karena hal ini, dilakukan perbaikan dengan menggunakan tahapan metode Design Thinking.

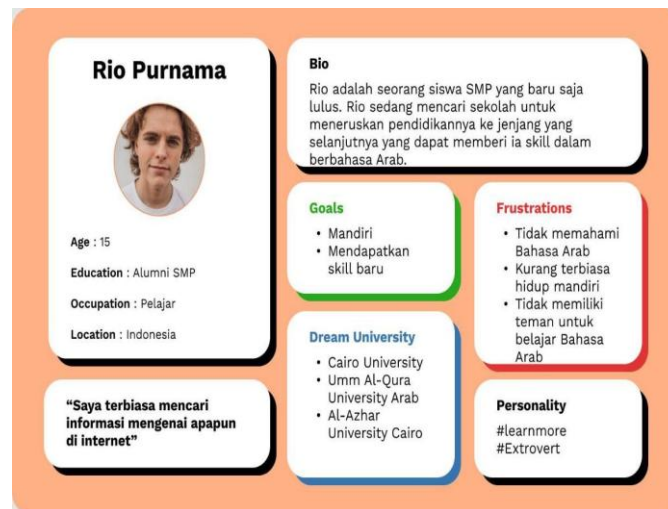
User Persona merupakan karakter fiksi yang personifikasikan pemakai yang didapatkan pada saat wawancara dan observasi untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengguna sehingga mewakili target users. User persona ini akan dilengkapi dengan data-data yang berhubungan dengan pengguna seperti jenis kelamin, umur, pekerjaan dan sebagainya. Dalam penelitian ini, terdapat 2 orang user persona yaitu Mery sebagai ibu yang memiliki 1 anak SD dan Rio seorang pelajar yang baru lulus SMP.



Gambar 3. User Persona Mery

Mery merupakan seorang Ibu berumur 40 tahun yang bekerja di sebuah perusahaan bernama AB. Mery memiliki seorang anak yang baru saja menyelesaikan jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Mery ingin mendaftarkan anaknya ke sebuah Sekolah yang telah ia cari informasinya sebelumnya. Permasalahan yang dihadapi Mery saat menggunakan website tersebut adalah ketika menekan fitur pendaftaran user hanya menemukan informasi seputar prograam pendidikan dan kegiatan santri selama di Sekolah, lalu diarahkan untuk menghubungi nomor yang tertera dan diarahkan untuk mengisi Google form dan membawa berkas-berkas yang dibutuhkan untuk keperluan mendaftar secara offline ke SMA Muhammadiyah 6 Palembang, tetapi karena pekerjaannya yang selalu menyita waktu Mery erharap di website smamuh6plg.sch.id menyediakan fitur pendaftaran dan dapat langsung melampirkan file-file yang

diperlukan saat mendaftar di website.



Gambar 4. User Persona Rio

Rio merupakan seorang siswa berumur 15 tahun yang baru saja lulus dari jenjang pendidikan SMP. Rio bercita-cita untuk melanjutkan pendidikan perkuliahan di Universitas yang berbasis islam. Tetapi saat ini Rio terkendala bahasa Arab. Hal itu membuat ia memutuskan untuk melanjutkan sekolah di Sekolah dimana dia bisa belajar bahasa Arab dan mendapatkan lingkungan untuk menerapkan bahasa tersebut. Untuk mencari informasi sekolah-sekolah Sekolah, Rio menelusuri nya lewat internet. Saat menggunakan website SMA Muhammadiyah 6 Palembang Rio merasa cukup terbantu karena informasi yang ia butuhkan tersedia di dalam website. Tetapi untuk mendapatkan informasi yang ia butuhkan, Rio menggunakan waktu yang agak lama karena beberapa informasi yang ia cari berada di tempat yang menurutnya sedikit kurang sesuai dengan judul topik. Lalu, setiap berpindah halaman Rio diminta untuk selalu menutup Pop-Up yang dirasanya cukup mengganggu dan melelahkan selama proses mencari informasi didalam website. Rio berharap kedepannya website SMA Muhammadiyah 6 Palembang dapat memberinya kemudahan dalam mencari informasi, seperti meletakkan informasi yang bersangkutan ke tempat yang sesuai dan berpindah fitur lebih mudah.

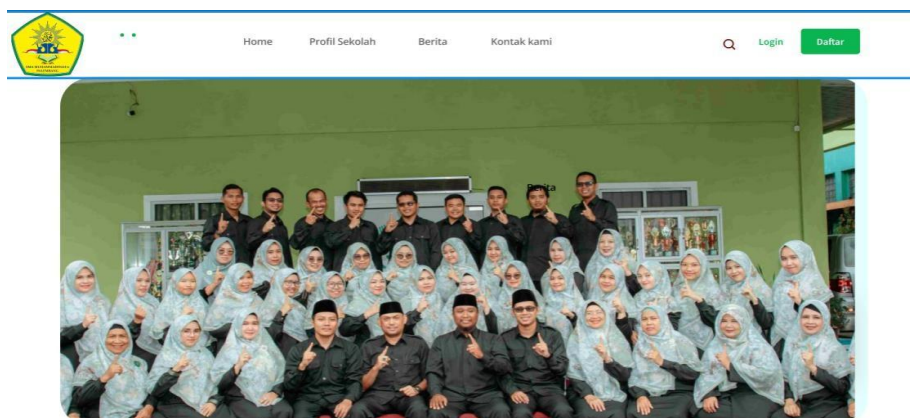
Tabel 2.
Point Of View

Users	Need	Insight
Rio	Website yang dapat memberikannya informasi secara mudah dan lengkap	User hanya mampu mencari informasi mengenai sekolah yang ingin dituju melalui internet
Mery	Website yang membuatnya nyaman untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai sekolah untuk anaknya sampai ia yakin sekolah tersebut yang terbaik	Mery tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengunjungi sekolah guna mendapatkan informasi



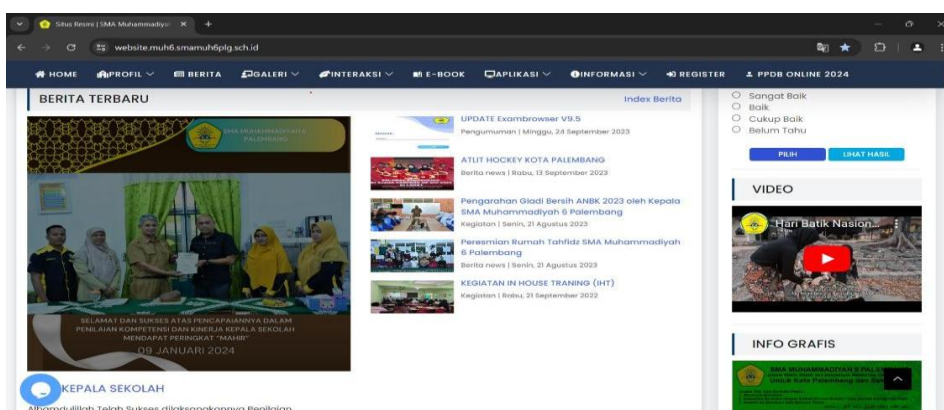
Gambar 5. Menu Home (Halaman Utama)

Pada Menu Home terdapat banner yang berukuran besar namun memiliki banyak teks pesan yang membuat tampilan terlihat penuh dan juga pesan yang disampaikan memiliki kalimat dan makna yang sama. Perbaikan dilakukan dengan perubahan warna tampilan UI sesuai fungsi yang diharapkan.

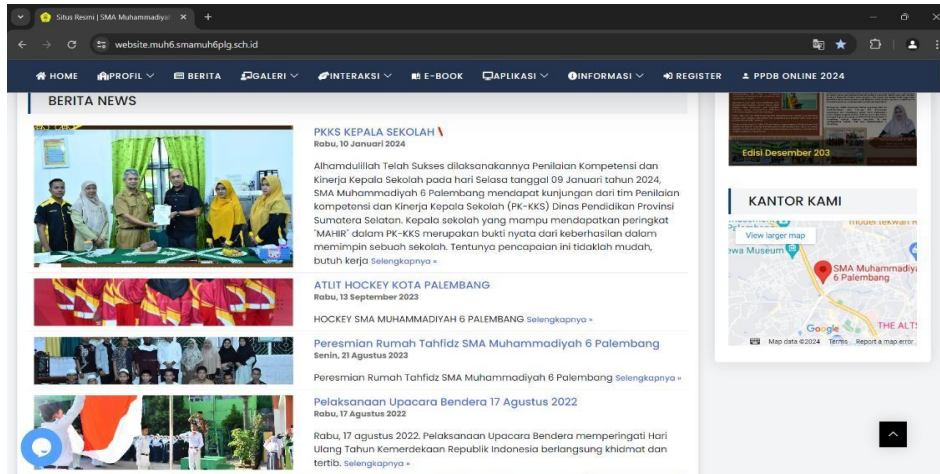


Gambar 6. Menu Home (Halaman Utama).

Disini telah disederhanakan menjadi lebih ringkas untuk halaman depan dengan membedakan halaman depan dan pop up yang dilakukan secara otomatis. Menu berita tanpa highlight seperti dibawah ini:

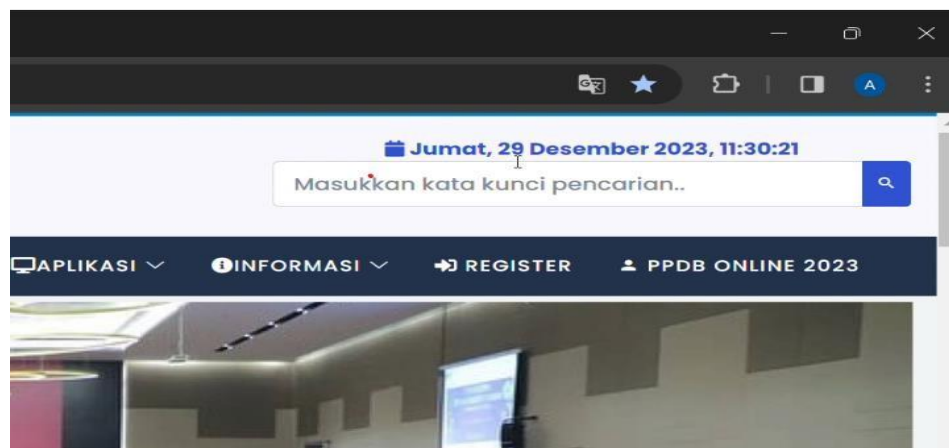


Gambar 7. Redudansi Menu berita 1

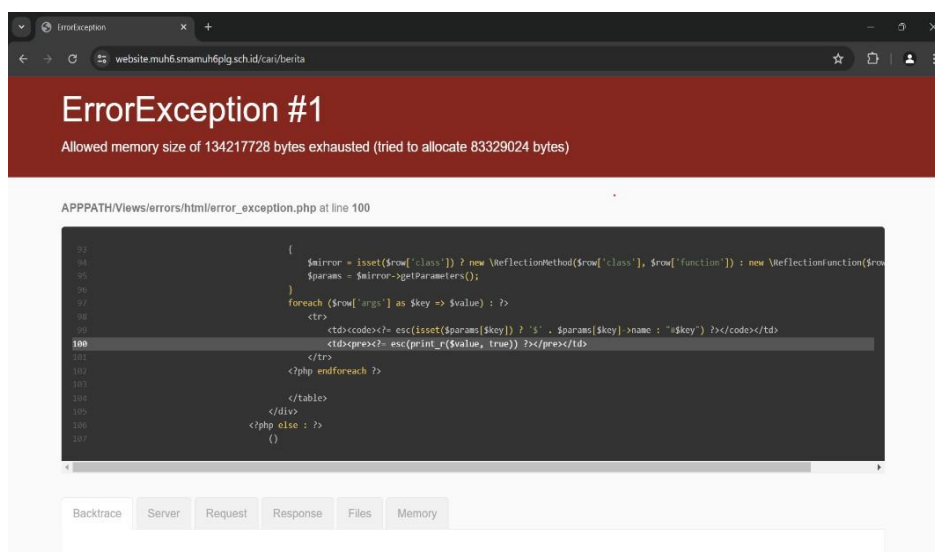


Gambar 8. Redudansi Menu berita 2

Pada menu ini berita yang ditampilkan mengalami pengulangan berurut dengan perbedaan menu tampilan tetapi berisikan informasi yang sama. Karena menu itu seharusnya sebagai highlight bukan menu utama halaman berita sehingga tidak perlu terlalu memakan tempat sebesar menu halaman berita.



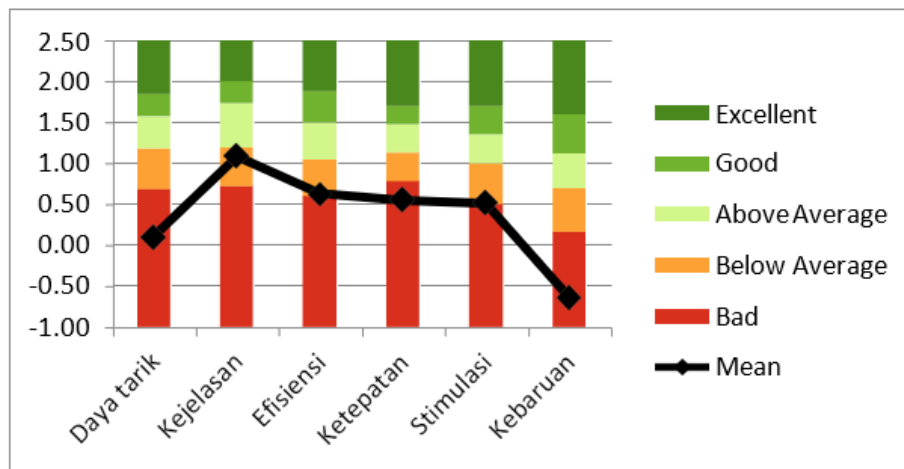
Gambar 9. Desain Interaksi Menu Pencarian



Gambar 10. Pesan Error saat proses pencarian

Pada menu pencarian ini tidak dapat digunakan karena hanya sebagai tampilan UI jika ingin digunakan akan menampilkan pesan error yang berarti dari segi fungsi belum dapat digunakan. Fitur ini sebenarnya sangat berguna untuk mencari informasi bagi guru, siswa, dan orang tua karena akan mempersingkat waktu pencarian secara menyeluruh setiap halaman.

Testing merupakan tahap terakhir dalam metode Design Thinking. Dalam tahap ini dilakukan pengujian terhadap Prototype. Tahap testing ini dilaksanakan dengan cara mengirimkan link prototype kepada responden penelitian pada saat pertemuan melalui aplikasi Whatsapp dan membagikan kuesioner berbentuk Google Form berisi pertanyaan berbasis “User Experience Questionnaire (UEQ)” yang selanjutnya akan dijawab responden penelitian.



Gambar 11. Hasil Benchmark Design Prototype

Kemudian data jawaban yang diperoleh tersebut akan dimasukkan kedalam tabel UEQ Data Analysis Tool. Berikut merupakan hasil dari pengujian UEQ prototype website smamuh6plg.sch.id.

Tabel 3.
Hasil Mean Design Prototype

Scale	Mean
Daya tarik	0.098
Kejelasan	1.078
Efisiensi	0.622
Ketepatan	0.544
Stimulasi	0.506
Kebaruan	-0.644

Dapat dilihat hasil pengujian dari UEQ sistem prototype. Skala Benchmark menunjukkan skala Daya Tarik (Attractiveness) berada di level Good dengan nilai 1,68, Kejelasan (Perpicuity) berada di level Excellent dengan nilai 2,13, Efisiensi (Effeciency) di level Good dengan nilai 1,81, Ketepatan (Dependability) bersada di level di atas rata-rata (Above Average) dengan nilai 1,27, Stimulasi (Stimulation) berada di kategori Good dengan nilai 1,60, dan Kebaruan (Novelty) di kategori Good dengan nilai 1,17.

Tabel 4.
**Perbandingan Hasil Mean Desain Design Prototype dan website
smamuh6plg.sch.id**

Scale	Desain Baru	Desain Lama	Selisih
Attractiveness	0,098	-0,095	0,190
Perspiciuity	1,078	0,274	0,804
Efficiency	0,622	0,181	0,441
Dependability	0,544	-0,017	0,561
Stimulation	0,506	-0,032	0,538
Novelty	-0,644	-0,326	-0,318

Berdasarkan tabel diatas selisih nilai yang dimiliki antara desain lama dan baru cukup signifikan, seperti pada daya tarik (Atractiveness) memiliki selisih 0,190, kemudian kejelasan (Perpicuity) dengan selisih yang cukup jauh yaitu 0,804, efesiensi (Effeciency) memiliki selisih 0,441, ketepatan (Dependability) dengan selisih 0,561, stimulasi (Stimulation) 0,538, dan kebaruan (Novelty) dengan selisih -0,318.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, penelitian ini mengevaluasi User Experience website smamuh6plg.sch.id menggunakan metode Design Thinking dan UEQ. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain lama berada dalam kategori "Bad", menyebabkan pengalaman pengguna yang kurang optimal. Oleh karena itu, rancangan solusi berupa prototype design dibuat untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan perbaikan tampilan dan penambahan fitur seperti FAQ dan pendaftaran. Hasil Benchmark menggunakan UEQ Data Analysis Tool menunjukkan bahwa desain baru mengalami peningkatan signifikan, dengan aspek daya tarik, efisiensi, dan stimulasi masuk kategori "Good", kejelasan "Excellent", serta ketepatan di atas rata-rata, sedangkan desain lama seluruh aspeknya berada di level "Bad". Perbedaan mean rata-rata menunjukkan peningkatan signifikan, terutama pada aspek kejelasan dengan selisih tertinggi sebesar 1,63.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Muhtarom, D. Kurniasih, and Andi, "Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi," *Bihari Pendidik. Sej. dan Ilmu Sej.*, vol. 3, no. 1, p. 30, 2020.
- [2] N. Yona Sidratul Munti and D. Asril Syaifuddin, "Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 2, pp. 1799–1805, 2020.
- [3] A. K. Rahardaya and I. Irwansyah, "Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 308–319, 2021, doi: 10.47233/jteksis.v3i2.248.
- [4] R. R. Armayani, L. C. Tambunan, R. M. Siregar, N. R. Lubis, and A. Azahra, "Analisis Peran Media Sosial Instagram Dalam Meningkatkan Penjualan Online," *J. Pendidik. Tembusai Fak. Ilmu Pendidik. Univ. Pahlawan*, vol. 5, no. 3, pp. 8920–8928, 2021.
- [5] P. Z. Dinata, M. A. Urwah, M. R. Rahmawan, and E. Junaeti, "Perancangan UI/UX Web e-Commerce 'Hallo Coffee' Menggunakan Metode User Centered Design," *Jambura J. Informatics*, vol. 5, no. 1, pp. 45–58, 2023, doi: 10.37905/jji.v5i1.17511.

- [6] S. Said, “Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21,” *J. PenKoMi Kaji. Pendidik. Ekon.*, vol. 6, no. 2, pp. 194–202, 2023.
- [7] D. Ambarwati, U. B. Wibowo, H. Arsyadanti, and S. Susanti, “Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 8, no. 2, pp. 173–184, 2022.
- [8] M. A. Rahman, R. Amarullah, and K. Hidayah, “Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran E-Learning pada Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil,” *J. Borneo Adm.*, vol. 16, no. 1, pp. 101–116, 2020, doi: 10.24258/jba.v16i1.656.
- [9] R. M. Simanjorang, A. Sitohang, J. Sembiring, and S. Simanjorang, “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Akademik Untuk Meningkatkan Efesiensi Administrasi Sekolah,” *PKM-TIK J. Pengabd. Kpd. Masy. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 02, no. 01, pp. 16–20, 2025.
- [10] I. D. Fatmaningtyas, “Sistem manajemen sekolah dasar berbasis web dan android,” *J. Inf. Manag.*, vol. 4, no. 2, pp. 173–182, 2020.