

EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA MAHASISWA TERHADAP SISTEM INFORMASI SIASAT: PENDEKATAN DENGAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

Saeful Anwar

Program Studi Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon
email: saefulanwar1419@gmail.com

Abstract

This research aims to analyze student user experience on the Satya Wacana Information System (SIASAT) using the User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ is a measurement method from the aspect of its use and the aspect of the experience, including a compressive impression using a questionnaire scale. The UEQ has 26 questions that must be filled out by respondents, where the questions cover 6 aspects, including attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, and novelty. The UEQ questionnaire in this study used data from 54 active SWCU student respondents who understood the use of the Satya Wacana Academic Information System (SIASAT) well. The final results of the tests carried out obtained data for the scale of attractiveness, efficiency, dependability, and stimulation to get a normal evaluation category. Meanwhile, the novelty scale gets a negative evaluation category and the perspicuity scale gets a positive evaluation category. Then for the results of the benchmark evaluation, the majority got the Bad category which includes a scale of attractiveness, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. Only one scale that gets the Above Average category (Good Enough) is perspicuity.

Keywords: Satya Wacana Information System (SIASAT), User Experience Questionnaire, UEQ

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia yang berkembang pesat saat ini tentu dapat membantu dan mempermudah kegiatan manusia dalam melakukan aktivitasnya[1]. Salah satu teknologi tersebut adalah sebuah sistem informasi berbasis *website*[2]. Dimana semua orang dapat dengan mudah mengakses sistem informasi tersebut guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan[3]. Di bidang pendidikan, mayoritas setiap instansi sekolah maupun perguruan tinggi saat ini memiliki sistem informasi khusus akademik. Sistem informasi akademik dibuat untuk mengelola data dan memberikan informasi terkait akademik[4]. Salah satu perguruan tinggi yang dimaksud yaitu Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) yang memiliki sistem informasi SIASAT (Sistem Informasi Satya Wacana) bagi mahasiswa. Fitur-fitur pada SIASAT tersebut digunakan mahasiswa untuk melakukan registrasi ulang dan mata kuliah,

pembayaran tagihan, pendaftaran skripsi/thesis, peminjaman buku, serta melihat data studi dan keaktifan mahasiswa. SIASAT tersebut dapat diakses di perangkat *smartphone* maupun komputer dengan menggunakan url <https://siasat.uksw.edu/>. Adanya sistem informasi akademik mahasiswa tersebut, dapat memperlancar segala kegiatan akademik mahasiswa selama menempuh pendidikan perguruan tinggi di UKSW.

Dalam mengakses sistem informasi akademik tersebut, hal yang dirasakan mahasiswa pastinya dari sisi *User Experience (UX)/User Interface (UI)*, apakah fitur-fitur yang disediakan dapat diakses dengan mudah, dapat menyelesaikan permasalahan akademik, dan memberikan data informasi yang sesuai[5]. Berdasarkan penelitian-penelitian yang membahas SIASAT UKSW, sampai saat ini belum ada penelitian yang membahas sistem informasi SIASAT dari sisi *user experience*. *User*



experience sendiri adalah pengalaman pengguna (*user*) pada saat sebelum, ketika menggunakan, dan setelah selesai menggunakan sebuah sistem atau layanan[6].

Pada penelitian terdahulu yang berjudul “Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)”, menjelaskan bahwa hasil akhir proses UEQ memberikan gambaran kategori tingkat kepuasan kepuasan pengguna dalam menggunakan web LSP UAD. Skala *attractiveness* dan *efficiency* menghasilkan kategori baik, sedangkan untuk skala *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* mendapatkan kategori di atas rata-rata[7]. Pada penelitian terdahulu yang berjudul “Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)”, menjelaskan bahwa hasil akhir dari penelitian tersebut menunjukkan analisis skala stimulasi dan kebaruan dengan nilai di atas rata-rata, sehingga diperlukan upaya pengembangan lebih lanjut dari *user experience* sistem informasi eksekutif tersebut[8]. Pada penelitian terdahulu yang berjudul “Analisis Sistem Informasi DPMPTSP Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*”, menjelaskan bahwa hasil akhir yang didapatkan dari diagram *Benchmark* memperoleh kategori *Good*, *Excellent*, dan *Above Average*[9].

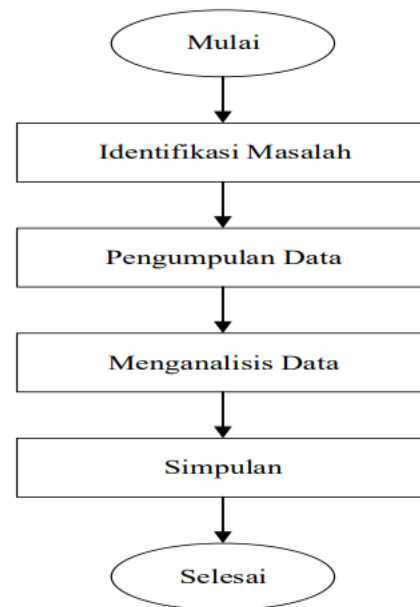
Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dipilih untuk menganalisis dari sebuah sistem informasi dikarenakan keunggulan yang dimiliki dibandingkan dengan *framework* analisis *user experience* lainnya. Keunggulan tersebut dilihat dari gambaran pada aspek pengalaman pengguna dan kegunaan. UEQ dapat diakses secara *online* melalui url <http://www.ueq-online.org/> dimana terdapat beberapa berkas *file* yang sudah disediakan secara gratis, selanjutnya *file* tersebut diunduh untuk memulai pengerjaan analisis[10].

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis *user experience* Sistem Informasi Satya Wacana (SIASAT) mahasiswa menggunakan *User Experience*

Questionnaire (UEQ). *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah metode pengukuran ditinjau dari aspek penggunaannya dan aspek pengalaman termasuk kesan kompresif dengan skala kuesioner[11]. Hasil akhir penelitian yang didapatkan nantinya dapat digunakan sebagai acuan untuk mengukur dan meningkatkan kualitas *user experience* dari sistem informasi akademik SIASAT mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Tahapan yang perlu dilakukan dalam pembuatan artikel ilmiah ini dapat dilihat pada Gambar 1.



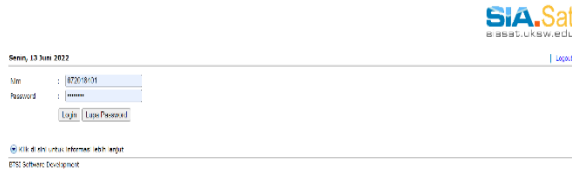
Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1. Identifikasi Masalah

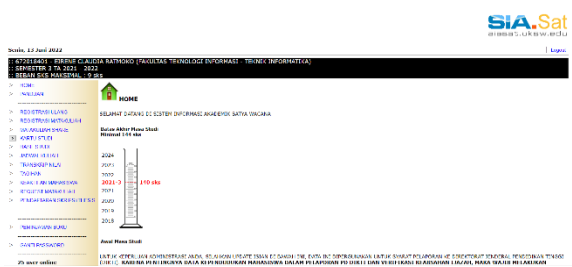
Dalam menganalisis sebuah sistem informasi berbasis *website*, *user* harus terlebih dahulu mengakses sistem informasi tersebut, agar *user* bisa mengamati, menggunakan, dan memahami bagaimana kinerja dari seluruh fitur dan layanan dari sistem informasi tersebut. Sistem informasi yang akan dianalisis *user experience* dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yaitu Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT) Mahasiswa milik Universitas Kristen Satya Wacana. SIASAT tersebut diakses secara *online* terlebih dahulu kemudian hasilnya seperti ditunjukkan



pada Gambar 2 mengenai tampilan *login* SIASAT mahasiswa dan Gambar 3 mengenai tampilan beranda SIASAT mahasiswa yang di dalamnya terdapat beberapa fitur atau layanan dari SIASAT tersebut.



Gambar 2. Tampilan *Login* SIASAT Mahasiswa[12]

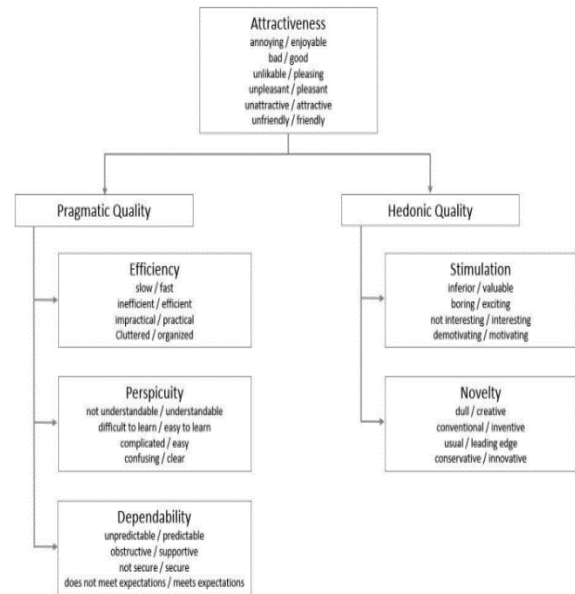


Gambar 3. Tampilan Beranda SIASAT Mahasiswa[12]

2.2. Pengumpulan Data

Dalam Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh penyelesaian dari permasalahan penelitian yang berhubungan dengan data berupa angka dan program statistik[10]. Dengan demikian, metode pengumpulan data yang akan digunakan dari pendekatan kuantitatif yaitu berupa kuesioner. Kuesioner merupakan salah satu jenis instrumen penelitian yang berisi rangkaian pertanyaan untuk mendapatkan informasi dari responden. Keunggulan menggunakan kuesioner adalah alat pengukuran yang efektif untuk mengetahui pendapat, perilaku, dan sikap dari subjek dalam waktu singkat serta dalam jumlah yang relatif besar[13]. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ memiliki 26 pertanyaan yang harus diisi oleh responden dimana pertanyaan tersebut meliputi 6 (enam) skala, antara lain *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* yang

dapat dilihat pada Gambar 4 dengan masing-masing pertanyaan menggunakan bahasa Indonesia yang memiliki rentang skala penilaian 1 sampai dengan 7 seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Kuesioner akan dibagikan kepada mahasiswa aktif UKSW dalam bentuk *google form*, nantinya hasil data responden mahasiswa/i UKSW tersebut diunduh dalam format *file .xlsx* (Microsoft Excel).



Gambar 4. Struktur Skala dari UEQ[14]

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif



Gambar 5. Kuesioner UEQ Versi Bahasa Indonesia[15]

2.3. Menganalisis Data

Setelah responden mengisi kuesioner yang telah diberikan, selanjutnya peneliti akan memasukkan dan mengolah data tersebut dengan tools yang tersedia yaitu UEQ Data Analysis Tools Versi 10. Kemudian hasil data tersebut akan dikonversikan berdasarkan urutan nilai (semakin ke kiri maksimal bernilai -3 dan semakin ke kanan maksimal bernilai +3). Nilai konversi data dapat dilihat pada Gambar 6. Setelah mendapatkan data hasil konversi, maka selanjutnya data tersebut akan dihitung kembali agar menghasilkan *Result*, kemudian hasil tersebut diproses kembali untuk mendapatkan data *Benchmark*. *Benchmark* diperlukan untuk mendapatkan gambaran mengenai tingkat kepuasan *user experience* dari Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT) mahasiswa dibandingkan dengan produk-produk lainnya (*business software, web pages, dan web services*) yang berasal dari 20190 responden berdasarkan 452 produk yang telah dievaluasi[14]. Hasil pengujian *Benchmark* dibagi menjadi 5 (lima) kategori, antara lain *Excellent, Good, Above Average, Below Average, dan Bad* yang dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 6. Konversi Data[16]

	Daya Tarik (<i>attractiveness</i>)	Kejelasan (<i>perspicuity</i>)	Efisiensi (<i>efficiency</i>)	Ketepatan (<i>dependability</i>)	Stimulasi (<i>stimulation</i>)	Kebaruan (<i>novelty</i>)
<i>Excellent</i> (Luar Biasa)	≥ 1,75	≥ 1,9	≥ 1,78	≥ 1,65	≥ 1,55	≥ 1,4
<i>Good</i> (Bagus)	≥ 1,52 < 1,75	≥ 1,56 < 1,9	≥ 1,47 < 1,78	≥ 1,48 < 1,65	≥ 1,31 < 1,55	≥ 1,05 < 1,4
<i>Above Average</i> (Cukup Baik)	≥ 1,17 < 1,52	≥ 1,08 < 1,56	≥ 0,98 < 1,47	≥ 1,14 < 1,48	≥ 0,99 < 1,31	≥ 0,71 < 1,05
<i>Below Average</i> (Kurang Baik)	≥ 0,7 < 1,17	≥ 0,64 < 1,08	≥ 0,54 < 0,98	≥ 0,78 < 1,14	≥ 0,5 < 0,99	≥ 0,3 < 0,71
<i>Bad</i> (Buruk)	< 0,7	< 0,64	< 0,54	< 0,78	< 0,5	< 0,3

Gambar 7. Nilai Interval Benchmark dari Skala UEQ[17]

2.4. Kesimpulan

Setelah melalui tahapan menganalisis data, maka dibuat sebuah kesimpulan dimana kesimpulan ini berisi tentang ringkasan dari hasil analisis *user experience* yang telah dilakukan.

Saran terkait analisis yang telah dilakukan ini juga perlu dituliskan, sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi analisis selanjutnya dengan mendapatkan hasil yang lebih memuaskan dan maksimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data dari menganalisis *user experience* Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT) menggunakan UEQ yaitu berupa kuesioner. Dimana kuesioner tersebut dibuat dengan menggunakan *google form*. Karakteristik responden yang berhak mengisi kuesioner tersebut yaitu merupakan mahasiswa/i aktif Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) serta memahami penggunaan Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT) dengan baik. Setelah kuesioner tersebut disebar, maka didapatkan jumlah total 54 responden yang mengisi kuesioner tersebut. Selanjutnya data responden dalam format *file .xlsx* tersebut dimasukkan dan diolah dengan menggunakan *tools* yang tersedia yaitu UEQ Data Analysis Tools Versi 10.

Kemudian data 54 responden tersebut dilakukan perhitungan *mean* (rata-rata), *variance* (varian), dan *standard deviation* (standar deviasi/simpangan baku) seperti ditunjukkan pada Gambar 8.

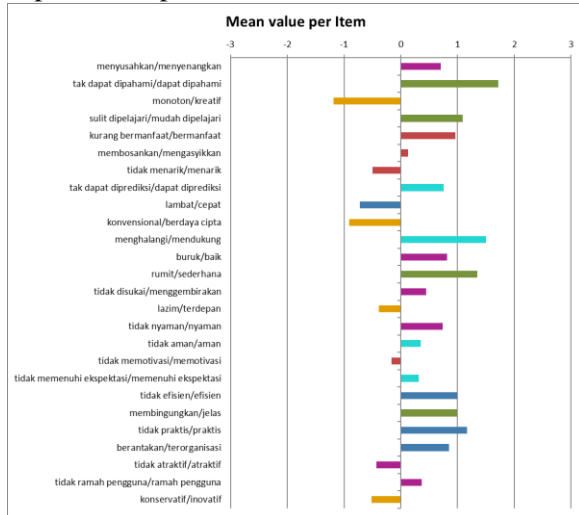
Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	0,7	1,2	1,1	54	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1,7	1,3	1,2	54	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	1,2	2,2	1,5	54	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1,1	3,8	2,0	54	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,0	3,2	1,8	54	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	0,1	1,5	1,2	54	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	-0,5	2,4	1,6	54	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0,8	2,2	1,5	54	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	-0,7	2,8	1,7	54	cepat	lambat	Efisiensi
10	-0,9	1,8	1,3	54	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	1,5	1,1	1,1	54	menghambat	mendukung	Ketepatan
12	0,8	1,9	1,4	54	baik	buruk	Daya tarik
13	1,4	1,4	1,2	54	rumit	sederhana	Kejelasan
14	0,4	1,2	1,1	54	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	0,4	2,3	1,5	54	lazim	terdepan	Kebaruan
16	0,7	1,3	1,1	54	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	0,4	2,7	1,6	54	aman	tidak aman	Ketepatan
18	-0,2	1,3	1,2	54	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	0,3	1,8	1,4	54	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1,0	1,0	1,0	54	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1,0	2,4	1,6	54	tidak jelas	membungkan	Kejelasan
22	1,2	1,8	1,3	54	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	0,9	2,2	1,5	54	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	0,4	2,1	1,5	54	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	0,4	2,4	1,5	54	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	0,5	3,3	1,8	54	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 8. Hasil Perhitungan *Mean* (Rata-rata), *Variance* (Varian), dan *Standard Deviation* (Standar Deviasi/Simpangan Baku)

Setiap pertanyaan yang diajukan kepada responden dibedakan menjadi 6 skala (*scale*) yaitu data tarik (*attractiveness*), efisiensi



(*efficiency*), kejelasan (*perspicuity*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) yang ditandai dengan kode warna berbeda untuk setiap skala. Hasil perhitungan rata-rata setiap pertanyaan tersebut dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Nilai Rata-rata Setiap Pertanyaan

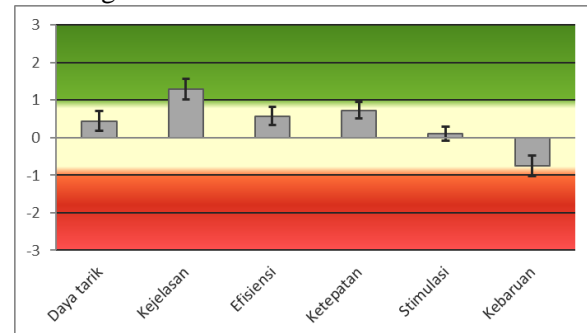
Untuk mengetahui apakah Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT) tersebut dapat memenuhi harapan mahasiswa/i aktif di UKSW selaku *user*, maka perlu untuk mengetahui nilai evaluasi dari 6 skala yaitu *mean* (rata-rata) dan *variance* (varian). Nilai sebesar $>0,8$ maka hasil yang diperoleh dikategorikan evaluasi positif. Nilai sebesar $< -0,8$ maka hasil yang diperoleh dikategorikan evaluasi negatif. Sedangkan nilai sebesar $-0,8$ dan $0,8$ maka hasil yang diperoleh dikategorikan sebagai evaluasi normal. Pada Tabel 1 menjelaskan bahwa nilai evaluasi dari Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT) untuk skala daya tarik (*attractiveness*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), dan stimulasi (*stimulation*) mendapatkan kategori evaluasi normal. Untuk skala kebaruan (*novelty*) menjadi skala dengan kategori nilai paling rendah yaitu kategori evaluasi negatif. Sedangkan untuk skala kejelasan (*perspicuity*) menjadi satu-satunya skala yang mendapatkan kategori evaluasi positif. Hal tersebut menunjukkan bahwa Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT)

cenderung memiliki nilai evaluasi normal. Hanya satu skala yaitu kejelasan (*perspicuity*) yang mampu memenuhi harapan *user*. Sedangkan untuk kategori kebaruan (*novelty*) masih belum mampu untuk memenuhi harapan yang diinginkan oleh *user*.

Tabel 1. Hasil Nilai Evaluasi Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT)

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	0,441	0,95
Kejelasan	1,292	1,04
Efisiensi	0,574	0,81
Ketepatan	0,731	0,72
Stimulasi	0,106	0,55
Kebaruan	-0,750	1,14

Pada Gambar 10 menunjukkan hasil nilai evaluasi Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT) jika ditunjukkan dalam bentuk grafik.



Gambar 10. Grafik Hasil Nilai Evaluasi Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT)

Pada Gambar 11 menunjukkan hasil evaluasi *benchmark* Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT). *Benchmark* tersebut berfungsi untuk mengetahui tingkat kepuasan *user experience* mahasiswa ketika menggunakan sistem informasi tersebut. Dari hasil *Comparison to benchmark* tersebut menunjukkan nilai interval *benchmark* mayoritas mendapatkan kategori nilai *Bad* (Buruk). Kategori *Comparison to benchmark* tersebut didapatkan dari hasil nilai interval *benchmark* seperti ditunjukkan pada Gambar 7. Dimana skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan dengan nilai



interval yang didapatkan dari hasil perhitungan akan dikategorikan apakah skala tersebut tergolong *Excellent* (Luar Biasa), *Good* (Bagus), *Above Average* (Cukup Baik), *Below Average* (Kurang Baik), dan *Bad* (Buruk).

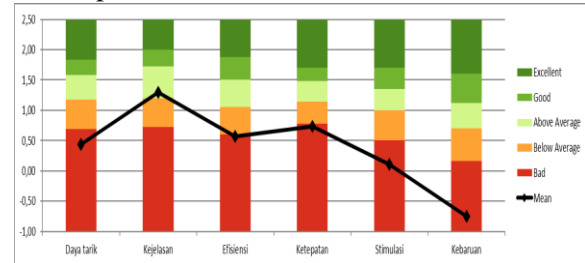
Skala yang mendapatkan kategori *Bad* (Buruk) meliputi data tarik (*attractiveness*) mendapatkan nilai *mean* (rata-rata) sebesar 0,44, efisiensi (*efficiency*) mendapatkan nilai *mean* (rata-rata) sebesar 0,57, ketepatan (*dependability*) mendapatkan nilai *mean* (rata-rata) sebesar 0,73, stimulasi (*stimulation*) mendapatkan nilai *mean* (rata-rata) sebesar 0,11, dan kebaruan (*novelty*) mendapatkan nilai *mean* (rata-rata) sebesar -0,75. Hanya satu skala yang mendapatkan kategori *Above Average* (Cukup Baik) yaitu kejelasan (*perspicuity*) yang mendapatkan nilai *mean* (rata-rata) sebesar 1,29.

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	0,44	Bad	In the range of the 25% worst results
Kejelasan	1,29	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	0,57	Bad	In the range of the 25% worst results
Ketepatan	0,73	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulasi	0,11	Bad	In the range of the 25% worst results
Kebaruan	-0,75	Bad	In the range of the 25% worst results

Gambar 11. Hasil Evaluasi *Benchmark* Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT)

Berdasarkan Gambar 11 menjelaskan bahwa Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT) perlu dilakukan perbaikan pada skala kejelasan (*perspicuity*) agar dapat memberikan kemudahan bagi responden serta dapat membiasakan diri dan memperoleh kejelasan ketika menggunakan Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT) tersebut. Sedangkan untuk skala data tarik (*attractiveness*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) sangat perlu dan harus segera dilakukan perbaikan dan peningkatan dari segi *user interface* atau tampilan sistem informasi tersebut, peningkatan dari segi pemrosesan *input*, *output*, serta dalam memberikan respon agar menjadi lebih cepat, peningkatan dari segi mengontrol interaksi dan meningkatkan sistem keamanan data, memberikan pesan motivasi yang diberikan

kepada mahasiswa/i untuk menggunakan sistem informasi tersebut, dan selalu melakukan inovasi pengembangan sistem informasi. Hasil evaluasi *benchmark* Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT) dalam bentuk grafik dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Grafik Hasil Evaluasi *Benchmark* Sistem Informasi Akademik Satya Wacana

4. KESIMPULAN

Pada skala data tarik (*attractiveness*) hasil nilai evaluasi yang didapatkan yaitu sebesar 0,441 yang dikategorikan sebagai evaluasi normal. Kemudian hasil evaluasi *benchmark* pada skala tersebut mendapatkan kategori *Bad* (Buruk). Pada skala kejelasan (*perspicuity*) hasil nilai evaluasi yang didapatkan yaitu sebesar 1,292 yang dikategorikan sebagai evaluasi positif. Kemudian hasil evaluasi *benchmark* pada skala tersebut mendapatkan kategori *Above Average* (Cukup Baik). Pada skala efisiensi (*efficiency*) hasil nilai evaluasi yang didapatkan yaitu sebesar 0,574 yang dikategorikan sebagai evaluasi normal. Kemudian hasil evaluasi *benchmark* pada skala tersebut mendapatkan kategori *Bad* (Buruk). Pada skala ketepatan (*dependability*) hasil nilai evaluasi yang didapatkan yaitu sebesar 0,731 yang dikategorikan sebagai evaluasi normal. Kemudian hasil evaluasi *benchmark* pada skala tersebut mendapatkan kategori *Bad* (Buruk). Pada skala stimulasi (*stimulation*) hasil nilai evaluasi yang didapatkan yaitu sebesar 0,106 yang dikategorikan sebagai evaluasi normal. Kemudian hasil evaluasi *benchmark* pada skala tersebut mendapatkan kategori *Bad* (Buruk). Pada skala kebaruan (*novelty*) hasil nilai evaluasi yang didapatkan yaitu sebesar -0,750 yang dikategorikan sebagai evaluasi negatif.



Kemudian hasil evaluasi *benchmark* pada skala tersebut mendapatkan kategori *Bad* (Buruk). Saran untuk penelitian lebih lanjut adalah diharapkan agar dapat melakukan *redesign* tampilan *User Interface* (UI) Sistem Informasi Akademik Satya Wacana (SIASAT) yang dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna khususnya mahasiswa serta meningkatkan sistem layanan semakin lebih baik dari yang sebelumnya.

5. REFERENSI

- [1] S. Suryadi, "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan," *J. Inform.*, vol. 3, no. 3, pp. 9–19, 2019, doi: 10.36987/informatika.v3i3.219.
- [2] C. Kesuma and D. N. Kholifah, "Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Lkp Rejeki Cilacap," *EVOLUSI J. Sains dan Manaj.*, vol. 7, no. 1, pp. 82–88, 2019, doi: 10.31294/evolusi.v7i1.5026.
- [3] I. Irawan, "Pengembangan Sistem Informasi Akademik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau," *J. Teknol. Dan Open Source*, vol. 1, no. 2, pp. 55–66, 2018, doi: 10.36378/jtos.v1i2.21.
- [4] H. A. Salsabila and I. Iriyadi, "Evaluasi Atas Penerapan Sistem Informasi Akademik Dan Keuangan Terhadap Tingkat Kepuasan Mahasiswa," *JAS-PT (Jurnal Anal. Sist. Pendidik. Tinggi Indones.)*, vol. 4, no. 2, p. 137, 2020, doi: 10.36339/jaspt.v4i2.348.
- [5] W. C. Kinanthi, "Perancangan dan Evaluasi User Experience Aplikasi Virtual Event Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Sains Komput. Inform.*, vol. 5, no. September, pp. 973–987, 2021.
- [6] S. Prasetyaningsih and W. P. Ramadhani, "Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Integr.*, vol. 13, no. 2, pp. 147–157, 2021, doi: 10.30871/ji.v13i2.3180.
- [7] R. Umar, A. Ifanin, F. Ammatulloh, and M. Anggriani, "Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt.*, vol. 4, no. 1, pp. 173–178, 2020, doi: 10.46880/jmika.v4i2.191.
- [8] I. N. T. A. Putra, K. S. Kartini, P. W. Aditama, and S. P. Tahalea, "Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 5, no. 1, p. 25, 2021, doi: 10.23887/ijnse.v5i1.29289.
- [9] N. Kadek Risma Juniantari and I. N. Tri Anindia Putra, "Analisis Sistem Informasi Dpmpstsp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 4, no. 1, pp. 31–37, 2021, doi: 10.33387/jiko.v4i1.2379.
- [10] N. L. D. Gitajayanti, I. P. Satwika, and A. A. I. I. Paramitha, "Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode Usability Testing," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, p. 59, 2021, doi: 10.23887/karmapati.v10i1.31770.
- [11] M. A. Maricar, D. Pramana, and D. R. Putri, "Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (EUQ)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 319, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824443.
- [12] "Sistem Informasi Akademik Satya Wacana." [Online]. Available: <https://siasat.uksw.edu/default.aspx?ReturnUrl=%2F>.
- [13] Andre Kurniawan, "Kuesioner adalah Instrumen untuk Mengumpulkan Data, Ketahui Jenis dan Kelebihannya,"



- Merdeka.com*. 2021, [Online]. Available: <https://www.merdeka.com/jabar/kuesioner-adalah-instrumen-untuk-mengumpulkan-data-ketahui-jenis-dan-kelebihannya-klm.html>.
- [14] M. Schrepp, “User Experience Questionnaire Handbook Version 8,” URL https://www.Res.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2. (Accessed 02.02. 2017), no. September 2015, pp. 1–15, 2019, [Online]. Available: www.ueq-online.org.
- [15] M. Nurdin, A. Muhaemin, T. Informatika, F. Teknik, and U. S. Buana, “Mengukur User Experience Sistem Informasi Akademik,” pp. 7–10, 2020.
- [16] S. Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik *et al.*, “Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (Arya Jelantik) Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *Jutisi*, vol. 8 No.3, pp. 95–106, 2019, [Online]. Available: www.siska.primakara.
- [17] S. R. Henim and R. P. Sari, “Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire,” *J. Politek. Caltex Riau*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/3582>.

