

# Analisis UX Berbasis UEQ Pada Website VU LMS Terhadap Karyawan PT. XYZ

Dinda Taurisya Debyandra\*, Happy Yugo Prasetya\*\*

\* Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

\*\* Multimedia Engineering Technology Program, Batam State Polytechnic

---

## Article Info

### Article history:

Received Oct 21<sup>th</sup>, 2025

Revised Oct 21<sup>th</sup>, 2025

Accepted Oct 21<sup>th</sup>, 2025

---

### Keyword:

*User Experience*

*User Experience Questionnaire Website*

*Learning Management System*

---

## ABSTRAK

PT. XYZ adalah perusahaan manufaktur berlokasi di Batam, Indonesia yang memproduksi pipa baja untuk industri minyak dan gas. Dalam upaya meningkatkan kompetensi karyawan serta efisiensi pelatihan kerja, PT. XYZ mengembangkan sistem pembelajaran *online* yang dikenal dengan VU *Learning Management System*. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis *User Experience* menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) serta mengidentifikasi variabel yang perlu ditingkatkan. Hasil dari pengukuran *User Experience* VU LMS mendapat hasil di atas rata-rata skala *Attractiveness* (1.51), *Perspicuity* (1.44), *Efficiency* (1.30), *Dependability* (1.16), dan *Novelty* (0.95) berada pada kategori *above average*, sedangkan *Stimulation* (1.52) termasuk dalam kategori *good* yang berarti VU LMS telah memberikan pengalaman pengguna yang baik.

---

### Corresponding Author:

Happy Yugo Prasetya,

Multimedia Engineering Technology Program,

Batam State Polytechnic,

Jl. Ahmad Yani, Tlk. Tering. Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461, Indonesia.

Email: yugo@polibatam.ac.id

---

## 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat Perusahaan terus berinovasi, seperti contohnya membuat pelatihan berbasis *online*. *E-learning* atau pelatihan *online* menurut Amik (2021) adalah proses dalam mengembangkan kemampuan yang diperlukan pegawai untuk melakukan tugasnya, yang mana pelatihan karyawan memberikan pengetahuan praktis dan penerapannya dalam dunia kerja perusahaan untuk meningkatkan produktivitas kerja dalam mencapai tujuan yang diinginkan organisasi Perusahaan yang bukan menjadi pengganti pelatihan tatap muka [1].

PT. XYZ merupakan perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang produksi pipa baja untuk industri minyak dan gas. Perusahaan ini berkantor pusat di Batam, Indonesia. Dalam salah satu sistem yang dibuat oleh perusahaan induk PT. XYZ, terdapat pelatihan tentang *Learning Management System* berbasis *online*. VU *Learning Management System* adalah suatu produk multimedia interaktif berbasis *website*, berisi pembelajaran seputaran mesin, *safety*, *product*, sejarah, dan banyak materi pembelajaran lainnya. Tujuan utama penerapan LMS ini adalah meminimalkan waktu kerja yang digunakan untuk pelatihan konvensional, sekaligus meningkatkan efektivitas proses pembelajaran *online* bagi karyawan PT XYZ.

Agar mengetahui keberhasilan dari VU LMS tersebut, terdapat faktor-faktor yang harus dipertimbangkan. Salah satu aspek yang dipertimbangkan adalah dengan mengkaji *User Experience* yang dialami karyawan. *User Experience* adalah pengalaman menyeluruh yang diporeleh pengguna saat menggunakan sebuah produk atau layanan, terutama dalam konteks digital seperti situs web atau perangkat lunak [2]. UX mencakup berbagai aspek, termasuk kemudahan penggunaan, estetika, dan bagaimana perasaan pengguna saat menggunakan produk tersebut [3]. Tujuan utama desain UX adalah untuk menciptakan pengalaman yang memuaskan dan intuitif, sehingga pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan efektif

dan efisien [4]. Dengan memahami kebutuhan dan harapan pengguna, desainer dapat meningkatkan keterlibatan, kepuasan, dan loyalitas pengguna terhadap produk.

Indikator yang mempengaruhi *User Experience* dapat dihitung dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire*. *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah alat yang dirancang untuk mengukur pengalaman pengguna secara kuantitatif. UEQ digunakan untuk mengevaluasi persepsi pengguna melalui enam dimensi utama, yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* [5]. Dengan menggunakan UEQ, peneliti dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai persepsi pengguna terhadap sistem, sekaligus mengidentifikasi aspek yang memerlukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas.

Penelitian terdahulu umumnya menitikberatkan analisis *user experience* pada aplikasi *mobile*, portal universitas, *e-commerce*, maupun sistem *e-learning* lainnya, penelitian ini berfokus pada *website VU Learning Management System* (VU LMS), sebuah platform internal PT XYZ yang hingga saat ini belum pernah diteliti sebelumnya. Selain itu, penelitian sebelumnya banyak dilakukan pada lingkungan akademis, seperti mahasiswa, dosen, atau siswa, sedangkan penelitian ini menempatkan karyawan korporasi sebagai pengguna, sehingga memberikan perspektif UX dalam konteks profesional yang berbeda.

Dengan demikian, penelitian berjudul “Analisis UX Berbasis UEQ pada *Website VU LMS* terhadap Karyawan PT XYZ” bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pengalaman pengguna terhadap sistem pembelajaran *online* yang digunakan oleh karyawan PT XYZ. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran teoritis mengenai efektivitas VU LMS serta menjadi dasar dalam pengembangan sistem pelatihan *online* yang lebih baik di masa mendatang.

## 2. LANDASAN TEORI

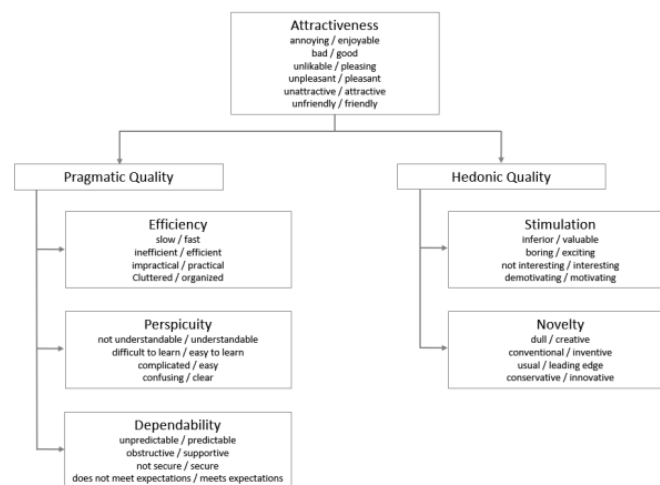
### 2.1. *User Experience*

*User Experience* merupakan keseluruhan perasaan atau pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk digital seperti situs web atau aplikasi [6]. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kenyamanan dan kualitas interaksi antara sistem dan pengguna [7].

### 2.2. *User Experience Questionnaire* (UEQ)

UEQ bisa dipakai bagi beberapa bagian yaitu bagian yang dipakai guna bandingkan level *user experience* diantara dua produk, menguji suatu produk, dan tetukan area perbaikan [8]. UEQ terdiri atas enam skala dengan total 26 item, yaitu:

1. *Attractiveness*: Impresi produk secara keseluruhan.
2. *Perspiciuity*: apakah pengguna familiar dengan produknya?
3. *Efficiency*: Apakah pengguna bisa menyelesaikan tugas dengan cepat?
4. *Dependability*: Perasaan pengguna dalam kendali interaksi.
5. *Stimulation*: Apakah produk terasa menyenangkan dan memberi dorongan motivasi bagi pengguna?
6. *Novelty*: Apakah produk inovatif dan kreatif?



Gambar 1. Diagram Skala UEQ

### 2.3. Data Analysis Tools from UEQ

Data hasil kuisioner diolah dengan alat analisis UEQ versi 12. Interpretasi nilai hasil UEQ dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata tiap skala terhadap nilai acuan *benchmark*, sehingga dapat diketahui posisi kualitas pengalaman pengguna pada masing-masing aspek yang tercantum pada Tabel berikut:[9]

Tabel 1. *Benchmark* Skala Interval UEQ

Kategori	<i>Attractiveness</i> (Daya Tarik)	<i>Perspicuity</i> (Kejelasan)	<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	<i>Dependability</i> (Ketepatan)	<i>Stimulation</i> (Stimulasi)	<i>Novelty</i> (Kebaruan)
<i>Excellent</i> (baik sekali)	1.75	2.07	1.70	1.70	1.56	1.12
<i>Good</i> (baik)	1.41	1.84	1.43	1.53	1.10	0.87
<i>Above average</i> (di atas rata-rata)	0.96	1.14	0.98	1.19	0.69	0.49
<i>Below average</i> (di bawah rata-rata)	0.70	0.65	0.50	0.81	0.07	-0.22

### 2.4. PT. XYZ

PT XYZ adalah perusahaan manufaktur berlokasi di Batam, Indonesia yang memproduksi pipa baja untuk industri minyak dan gas. PT XYZ dikenal sebagai salah satu produsen pipa baja terkemuka di Asia Tenggara dan menjadi bagian dari perusahaan global yang berfokus pada solusi tubular berkualitas tinggi.

### 2.5. VU LMS

VU *Learning Management System* adalah suatu produk multimedia interaktif berbasis *website*, berisi pembelajaran seputaran mesin, *safety*, *product*, sejarah, dan banyak materi pembelajaran lainnya. VU LMS ini berfungsi sebagai organisasi pendidikan berkelanjutan dan pengembangan profesional bagi karyawan, memberikan keahlian dan keterampilan bisnis, serta menjalin kemitraan dengan institusi akademik untuk mendorong kolaborasi industri-akademisi dan pengembangan bakat. Produk tersebut baru di luncurkan dengan tujuan untuk memudahkan para karyawan dalam proses *training* secara *online* yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.

### 2.6. Alpha Cronbach

Uji Alpha Cronbach adalah sebuah teknik statistik yang digunakan untuk mengukur konsistensi internal atau keandalan dari suatu instrumen pengukuran, seperti kuesioner atau tes. Uji ini menguji sejauh mana data penelitian UEQ saling berkorelasi dan bekerja bersama untuk mengukur satu konsep yang sama. Semakin konsisten skor item bagi individu berbeda terhadap jumlah markah pada ujian, semakin tinggi nilai Alpha Cronbach. Semakin tinggi nilai Alpha Cronbach, semakin tinggi keyakinan bahwa tes tersebut konsisten secara internal mengukur suatu hal [10].

Rumus koefisien Alpha Cronbach adalah sebagai berikut

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

$r_i$  = koefisien reliabilitas Alfa Cronbach  
 $k$  = jumlah item soal  
 $\sum s_i^2$  = jumlah varians skor tiap item  
 $s_t^2$  = varians total

Gambar 2. Alpha Cronbach Formula

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan berfokus pada pengukuran tingkat *User Experience* terhadap *website VU Learning Management System* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode yang digunakan bertujuan untuk menilai persepsi dan tanggapan pengguna terhadap suatu produk berdasar enam dimensi penilaian, yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* [11].



Gambar 3. Flow Chart Tahapan Penelitian

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pengalaman pengguna (*User Experience*) pada *website VU Learning Management System* (VU LMS). Analisis dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk memperoleh data evaluasi terkait kualitas pengalaman pengguna terhadap sistem tersebut. Hal ini dilakukan karena belum terdapat data empiris yang menilai sejauh mana efektivitas dan kepuasan pengguna dalam menggunakan VU LMS sebagai media pembelajaran *online*.

Selain itu, dilakukan tinjauan pustaka untuk memperoleh referensi dari berbagai jurnal dan artikel yang membahas analisis *User Experience* menggunakan metode UEQ, sehingga dapat menjadi dasar teori dan pembandingan dalam mengevaluasi hasil penelitian terhadap kualitas VU LMS di PT. XYZ.

Populasi penelitian merupakan karyawan PT. XYZ yang telah mengikuti pelatihan. Sampel diambil menggunakan rumus Slovin agar diperoleh ukuran sampel yang representatif ketika seluruh populasi tidak dapat dijangkau. Dalam penelitian ini, jumlah sampel didapatkan dari rumus Slovin yang mengacu pada jumlah populasi (N) dan tingkat kesalahan 5% (Fauziah & Radam 2021) [12] sehingga diperoleh 50 responden.

Tabel 2. Pengukuran Rumus Slovin

$$x = \frac{n}{1 + n \times e^2} = \frac{97}{1 + 97 \times 0.1^2} = 49.2$$

Responden dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu: telah mengikuti minimal 3 modul training, aktif menggunakan VU LMS, dan merupakan karyawan tetap. Penelitian ini menggunakan kuisioner UEQ terdiri dari 26 butir pertanyaan dengan skala penilaian 1–7, yang disebarakan secara *online* untuk menilai

aspek kemudahan, efisiensi, dan kepuasan penggunaan. Data yang diperoleh digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna serta mengidentifikasi aspek yang perlu ditingkatkan dari sistem VU LMS. Tabel berikut menunjukkan contoh kuisioner UEQ yang digunakan dalam penelitian[13].

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 4. Kuisioner UEQ

Data dianalisis menggunakan UEQ *Data Analysis Tool Version 12* untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna dan menentukan kategori hasil berdasarkan skala UEQ.

#### 4. HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

##### 4.1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah responden konsisten dalam mengisi kuesioner dengan serius. Pengujian dilakukan dengan menggunakan alat analisis data UEQ versi 12, bisa dilihat dalam sheet “*inconsistencies*”.

Scales with inconsistent answers						
Attractiveness	Perspicuity	Efficiency	Dependability	Stimulation	Novelty	Critical?
	1				1	2
	1				1	2
					1	1
						0
	1	1		1		3
	1					1
						0
1				1	1	3
	1	1	1			3
					1	1
1	1					0
						2
						0
	1					1
		1				1
1		1				2
		1				1
			1		1	2
	1				1	2
1						1
						0
						0
						0
1					1	2
						0

Gambar 5. Inkonsistensi

Menurut Handbook UEQ, skala inkonsistensi yang masih dapat ditolelir adalah  $\leq 3$ . Jika ada perbedaan yang signifikan (lebih dari 3), data tersebut dianggap bermasalah karena responden mungkin tidak menjawab dengan serius atau mungkin tidak memahami apa yang diuji.

**4.2. Uji Realibilitas**

Tahap analisis selanjutnya dilakukan uji realibilitas penelitian secara menyeluruh. Uji realibilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi dari tiap skala. Skala penelitian dapat dikatakan reliabel apabila nilai Alpha Cronbach  $\geq 0.7$ .

Gambar berikut memperlihatkan bahwa seluruh skala memiliki penilaian koefisien Alpha Cronbach lebih dari 0.7, yang berarti *attractiveness* 0.84, *perspicuity* 0.73, *efficiency* 0.81, *dependability* 0.82, *stimulation* 0.84, dan *novelty* 0.78. Nilai tersebut menunjukkan bahwa jawaban pada setiap item dalam masing skala bersifat konsisten.

Attractiveness		Perspicuity		Efficiency		Dependability		Stimulation		Novelty	
Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation
1, 12	0,23	2, 4	0,37	9, 20	0,21	8, 11	0,24	5, 6	0,18	3, 10	0,47
1, 14	0,18	2, 13	0,20	9, 22	0,36	8, 17	0,41	5, 7	0,16	3, 15	0,29
1, 16	0,30	2, 21	0,37	9, 23	0,50	8, 19	0,40	5, 18	0,40	3, 26	0,59
1, 24	0,17	4, 13	0,06	20, 22	0,40	11, 17	0,37	6, 7	0,76	10, 15	0,01
1, 25	0,12	4, 21	0,26	20, 23	0,11	11, 19	0,43	6, 18	0,49	10, 26	0,24
12, 14	0,22	13, 21	0,28	22, 23	0,59	17, 19	0,44	7, 18	0,51	15, 26	0,31
12, 16	0,36	Average	0,26	Average	0,36	Average	0,38	Average	0,42	Average	0,32
12, 24	0,42	Alpha	0,58	Alpha	0,69	Alpha	0,71	Alpha	0,74	Alpha	0,65
12, 25	0,48	Alpha	0,33	Alpha	0,51	Int.	0,54	Int.	0,59	Alpha	0,45
14, 16	0,45	Alpha	0,73	Alpha	0,81	Alpha	0,82	Alpha	0,84	Alpha	0,78
14, 24	0,50										
14, 25	0,45										
16, 24	0,25										
16, 25	0,20										
24, 25	0,74										
Average	0,34										
Alpha	0,75										
Int.	0,62										
Alpha	0,84										

Gambar 6. Koefisien Realibilitas Alpha Cronbach

**4.3. Analisis Data UEQ**

Setelah memperoleh hasil skala konsistensi, data responden dihitung untuk mendapatkan rata-rata dan varian. Rentang nilai -0.8 sampai 0.8 termasuk dalam nilai kategori evaluasi normal, nilai diatas 0.8 menunjukkan hasil positif, sedangkan nilai dibawah -0.8 menunjukkan hasil negatif.

Hasil perhitungan rata-rata dan varians setiap skala disajikan sebagai berikut.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	↑ 1,510	0,77
Perspicuity	↑ 1,435	0,94
Efficiency	↑ 1,300	1,18
Dependability	↑ 1,155	0,95
Stimulation	↑ 1,515	1,19
Novelty	↑ 0,950	1,25

Gambar 7. Hasil rata-rata berdasar skala

Pada gambar 7, tanda panah ke atas berwarna hijau menunjukkan bahwa skala yang dihitung secara keseluruhan menghasilkan nilai yang positif. Dalam skala Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspicuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan, masing-masing memiliki nilai *Mean* dan *Variance* yang lebih besar dari 0,8. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa website VU LMS memberikan kesan positif pada setiap skala.

Gambar 8, merupakan hasil perhitungan pengalaman pengguna berdasarkan tiga kelompok aspek UEQ, yaitu *Attractiveness*, *Pragmatic Quality*, dan *Hedonic Quality*.

Aspek *Attractiveness* merepresentasikan kesan umum pengguna terhadap sistem secara subjektif dan menyeluruh. Nilai sebesar 1,47 menunjukkan bahwa persepsi pengguna terhadap VU LMS berada pada tingkat positif, dapat dikatakan pengguna tertarik dalam menggunakan VU LMS.

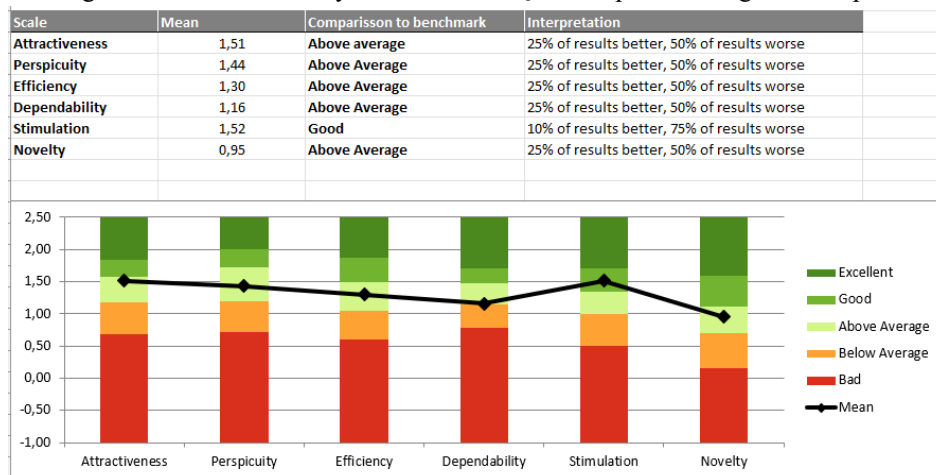
Selanjutnya, *Pragmatic Quality* mencerminkan kualitas fungsional yang meliputi efisiensi, kejelasan, serta keandalan dalam mendukung pengguna menyelesaikan tugasnya. Nilai 1,25 mengidentifikasi bahwa VU LMS telah berfungsi dengan baik secara praktis dan mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam berinteraksi.

Sementara itu, *Hedonic Quality* menggambarkan aspek perasaan dan kepuasan pengguna, seperti memberikan daya tarik, rasa nyaman, maupun inovatif. Dengan nilai 1,17, hasil ini menunjukkan bahwa VU LMS telah mampu menciptakan pengalaman positif dan memberikan kesan kebaruan yang cukup optimal bagi pengguna.

Pragmatic and Hedonic Quality	
Attractiveness	1,47
Pragmatic Quality	1,25
Hedonic Quality	1,17

Gambar 8. Nilai rata-rata tiap kelompok UEQ

Sheet “Benchmark” menunjukkan hasil akhir kuisisioner UEQ. *Mean* menunjukkan rata-rata pada setiap skala, yang memberikan gambaran umum tentang Tingkat performa website dari sudut pandang pengguna. Berdasar grafik hasil analisis, mayoritas skala UEQ berada pada rentang evaluasi positif.



Gambar 9. *Benchmark*

Gambar 9 “*Benchmark*” menunjukkan bahwa beberapa aspek UEQ memperoleh hasil positif. Skala *attractiveness* (1.51), *perspicuity* (1.44), *efficiency* (1.30), *dependability* (1.16), dan *novelty* (0.95) tergolong dalam kategori di atas rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa LMS dinilai menarik, mudah dipahami, efisien, dapat diandalkan serta memiliki tingkat kebaruan yang baik. Sedangkan *stimulation* (1.52) berada di kategori baik, yang mengidentifikasi bahwa LMS mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi pengguna.

## 5. KESIMPULAN

Hasil pengujian skala pada penelitian ini diperoleh melalui perhitungan menggunakan alat bantu UEQ dengan melakukan pemeriksaan tingkat inkonsistensi yang telah tervalidasi, sehingga menghasilkan data yang akurat. Berdasarkan pedoman dalam UEQ *Handbook*, data dinyatakan masih dapat diterima dan layak untuk dianalisis apabila nilai inkonsistensi kurang dari atau sama dengan 3. Selanjutnya, UEQ *Handbook* menjelaskan bahwa nilai Alpha Cronbach tidak memiliki ketentuan menentukan besaran koefisien reliabilitas yang harus dicapai. Namun, secara praktis, nilai Alpha Cronbach di atas 0,6 hingga 0,7 umumnya dianggap menunjukkan tingkat konsistensi internal yang memadai. Dengan demikian, hasil perhitungan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh bersifat reliabel, karena memiliki nilai Alpha Cronbach lebih dari 0,7.

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata pada setiap skala UEQ, diperoleh nilai yang berdampak terhadap kualitas pengalaman pengguna. Nilai tersebut berpengaruh terhadap hasil mean dan variance yang menjadi dasar penilaian kualitas sistem. Mengacu pada pedoman dalam UEQ *Handbook*, nilai rata-rata antara -0,8 hingga 0,8 dikategorikan sebagai netral atau normal, sedangkan nilai di atas 0,8 menunjukkan persepsi positif, dan nilai di bawah -0,8 menandakan persepsi negatif terhadap sistem. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi terdapat pada skala *Stimulation* 1.515, diikuti oleh *Attractiveness* 1.510, *Perspicuity* 1.435, *Efficiency* 1.300, dan *Dependability* 1.155. Sementara itu, skala dengan nilai rata-rata terendah adalah *Novelty* (0,950). Berdasarkan pengelompokan ke dalam tiga kelompok utama aspek UEQ, diperoleh nilai rata-rata untuk *Attractiveness* (1,47), *Pragmatic Quality* (1,25), dan *Hedonic Quality* (1,17), berada pada kategori positif. Hal ini menandakan bahwa pengguna menilai VU LMS menarik, fungsional, serta mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan inovatif.

Berdasarkan hasil analisis *benchmark*, enam aspek pada UEQ menunjukkan hasil yang secara umum positif. Skala *Attractiveness* 1.51, *Perspicuity* 1.44, *Efficiency* 1.30, *Dependability* 1.16, dan *Novelty* 0.95 tergolong dalam kategori di atas rata-rata, sementara *Stimulation* 1.52 berada dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa LMS dinilai menarik, mudah dipahami, efisien, andal, serta mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi pengguna, meskipun aspek kebaruan masih dapat ditingkatkan.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
5	↑ 1,7	3,1	1,8	50	valuable	inferior	Stimulation
6	↑ 1,3	2,1	1,5	50	boring	exciting	Stimulation
7	↑ 1,4	1,7	1,3	50	not interesting	interesting	Stimulation
18	↑ 1,7	1,9	1,4	50	motivating	demotivating	Stimulation

Gambar 11. Variabel Skala *Stimulation*

Pada skala *stimulation* yang ditunjukkan pada gambar, seluruh item penilaian menunjukkan respons positif dari pengguna sehingga berada pada kategori *good*. Mean tertinggi pada item “*valuable/inferior*” (1,7) dan “*motivating/demotivating*” (1,7) menunjukkan bahwa VU LMS dinilai bermanfaat dan memberikan motivasi pengguna. Item “*boring/exciting*” (1,4) dan “*not interesting/interesting*” (1,4) juga berada pada nilai positif, yang berarti pengguna menilai sistem cukup menarik dan tidak membosankan.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
4	↑ 1,0	3,5	1,9	50	easy to learn	difficult to learn	Perspicuity
6	↑ 1,3	2,1	1,5	50	<b>boring</b>	<b>exciting</b>	<b>Stimulation</b>
8	→ 0,7	1,6	1,3	50	unpredictable	predictable	Dependability
9	↑ 0,8	3,0	1,7	50	fast	slow	Efficiency
15	→ 0,5	2,5	1,6	50	usual	leading edge	Novelty
25	↑ 1,3	1,9	1,4	50	friendly	unfriendly	Attractiveness

Gambar 11. Variabel Enam Skala

Berdasarkan hasil pengukuran pada Gambar, skala *Attractiveness* menunjukkan nilai *Mean* terendah pada item “Tidak menarik/Menarik” (0,5), yang mengindikasikan bahwa tampilan *website* masih kurang menarik secara visual. Perbaikan dapat difokuskan pada peningkatan desain antarmuka melalui penyesuaian warna, ikon, dan tata letak. Pada skala *Perspicuity*, item “Tidak dapat dipahami/Dapat dipahami” memperoleh *Mean* terendah (0,8), menunjukkan bahwa pengguna masih mengalami kesulitan memahami elemen *website*. Penyederhanaan navigasi dan pemberian label yang lebih informatif perlu dipertimbangkan. Skala *Efficiency* mencatat nilai *Mean* terendah pada item “Tidak efisien/Efisien” (1,4), menandakan bahwa proses penggunaan masih dirasa kurang efisien. Optimalisasi alur kerja dan peningkatan respons sistem menjadi rekomendasi utama. Pada skala *Dependability*, nilai *Mean* terendah terdapat pada item “Tidak memenuhi ekspektasi/Memenuhi ekspektasi” (1,3), menunjukkan bahwa *website* belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi pengguna. Peningkatan stabilitas dan konsistensi sistem diperlukan. Skala *Stimulation* menunjukkan nilai *Mean* terendah pada item “Tidak menarik/Menarik” (1,3), yang menandakan rendahnya aspek stimulasi. Pengembangan elemen interaktif atau pengalaman penggunaan yang lebih dinamis dapat menjadi solusi. Terakhir, pada skala *Novelty*, nilai *Mean* terendah terdapat pada item “Biasa/Unik” (1,2), yang menunjukkan kurangnya inovasi dalam *website*. Penambahan fitur baru dan pembaruan konsep visual dapat meningkatkan persepsi kebaruan *website*.

Secara keseluruhan, dari hasil analisis berdasarkan enam parameter UEQ, *website* VU LMS memperoleh nilai di atas rata-rata dan tergolong baik. Namun, selain menunjukkan banyak aspek positif, terdapat beberapa item pertanyaan yang masih menunjukkan nilai lebih rendah dibanding item lainnya, khususnya skala *Novelty* dan skala *Dependability*, yang mengindikasikan bahwa pengguna menilai tampilan dan fitur tertentu masih kurang inovatif serta *website* belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi pengguna. Oleh karena itu, perbaikan yang disarankan meliputi penambahan fitur baru dan pembaruan konsep visual agar lebih modern dan menarik, serta penyederhanaan alur navigasi dan penataan struktur yang lebih konsisten untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal. Dengan pengembangan tersebut, diharapkan kualitas pengalaman pengguna VU LMS dapat meningkat lebih menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amik, D. (2021). E-learning sebagai media pelatihan karyawan dalam peningkatan produktivitas kerja. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(2), 112–120.
- [2] Sampul, H., Adam, A., & Npm, S. (2025). Analisis user interface (UI) dan user experience (UX) pada Sevima Edlink dengan metode System Usability Scale.
- [3] Mahdavia, Z., Hanggara, B. T., & Brata, D. W. (2025). Eksplorasi pengalaman pengguna jangka panjang pada aplikasi e-commerce di Indonesia dengan metode UX Curve. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(9).
- [4] Arsana, M. N. I., & Ali, A. (2024). Analisis user experience (UX) pada website layanan Dkampus dengan metode Cognitive Walkthrough (CW). *Jurnal Simbolika: Research in Learning & Communication Studies*, 10(1), 82–93.
- [5] Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 146.
- [6] Fajri, A., Rahman, D., & Siregar, M. (2021). Analisis pengalaman pengguna pada website dengan pendekatan User Experience (UX). *Jurnal Sistem Informasi dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(2), 50–57.
- [7] Sukmasetya, P. (2019). Analisis pengalaman pengguna (User Experience) pada aplikasi mobile. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1), 33–39.
- [8] Schrepp, M. (2020). User Experience Questionnaires: An overview. *Journal of Usability Studies*, 15(2), 74–88.
- [9] User Experience Questionnaire Handbook. (n.d.). Retrieved from [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)
- [10] Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
- [11] Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- [12] Fauziah, R., & Radam, I. F. (2021). Evaluation of minimum sample size of trip production model (Case study: Middle income residential in Banjarmasin). *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 11(9), 260–265.
- [13] UEQ\_Indonesian. (n.d.). User Experience Questionnaire Indonesian version. Retrieved from [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)