

# Implementasi Metode User Experience Questionnaire Pada Website Kepegawaian Universitas Mulawarman

Muhammad Rivani Ibrahim<sup>\*1</sup>, Agus Soepriyadi<sup>2</sup>, Nur Bambang Basuki<sup>3</sup>,  
Sutikno<sup>4</sup>, Havaluddin<sup>5</sup>, Putut Pamilih Widagdo<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Manajemen Informatika, Universitas Mulia, Samarinda

<sup>2,3,4</sup>Kepegawaian, Universitas Mulawarman, Samarinda

<sup>5</sup>Informatika, Universitas Mulawarman, Samarinda

<sup>6</sup>Sistem Informasi, Universitas Mulawarman, Samarinda

e-mail: <sup>\*1</sup>[mrivani.ibrahim@gmail.com](mailto:mrivani.ibrahim@gmail.com), <sup>2</sup>[soepriyadi\\_agus@yahoo.com](mailto:soepriyadi_agus@yahoo.com),  
<sup>3</sup>[ibenkskm@gmail.com](mailto:ibenkskm@gmail.com), <sup>4</sup>[tiechno@yahoo.com](mailto:tiechno@yahoo.com), <sup>5</sup>[havaluddin@unmul.ac.id](mailto:havaluddin@unmul.ac.id), <sup>6</sup>[putut@unmul.ac.id](mailto:putut@unmul.ac.id)

## Abstrak

Website Kepegawaian Universitas Mulawarman (Unmul) merupakan salah satu sarana penting bagi para pegawai Unmul untuk mengakses informasi dan layanan kepegawaian. Untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi website dalam memenuhi kebutuhan penggunanya, dilakukan evaluasi website menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Penelitian ini melibatkan 50 pegawai Unmul yang dipilih secara acak. Data dikumpulkan melalui kuesioner UEQ yang terdiri dari 6 dimensi, yaitu: Kegunaan untuk Mengukur kemudahan penggunaan website, Keefektifan untuk Mengukur kemampuan website dalam membantu pengguna mencapai tujuan. Kepuasan untuk Mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap website. Kemampuan belajar untuk Mengukur kemudahan pengguna dalam mempelajari cara menggunakan website. Memorability untuk Mengukur kemampuan pengguna dalam mengingat cara menggunakan website. Kesalahan untuk Mengukur tingkat kesalahan yang dilakukan pengguna saat menggunakan website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website Kepegawaian Unmul memiliki skor UEQ yang cukup baik secara keseluruhan, dengan nilai tertinggi pada dimensi kegunaan dan nilai terendah pada dimensi kemampuan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa website tersebut mudah digunakan dan membantu pengguna dalam mencapai tujuan, namun masih perlu ditingkatkan dalam hal kemudahan mempelajari cara penggunaannya. Berdasarkan hasil evaluasi, beberapa rekomendasi untuk meningkatkan website Kepegawaian Unmul diajukan, antara lain: Menyediakan panduan pengguna yang lebih lengkap dan mudah dipahami, Meningkatkan desain website agar lebih intuitif dan menarik, Melakukan pengujian usability secara berkala untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah yang ada. Dengan menerapkan rekomendasi tersebut, diharapkan website Kepegawaian Unmul dapat menjadi lebih efektif dan efisien dalam memenuhi kebutuhan para penggunanya.

**Kata kunci** Kepegawaian Universitas Mulawarman, User Experience, User Experience Questionnaire

## 1. PENDAHULUAN

Website merupakan salah satu alat utama dalam memberikan informasi beserta layanan kepada pengguna ataupun masyarakat. Pada lingkungan akademis, khususnya di perguruan tinggi, website kepegawaian memiliki peranan penting dalam mendukung berbagai aktivitas administratif dan operasional pada mahasiswa dan pegawai universitas [1]. Website kepegawaian digunakan untuk mengelola data kepegawaian, menyampaikan informasi penting terkait

kebijakan dan prosedur dalam melaksanakan kegiatan operasional universitas, serta menyediakan layanan mandiri bagi mahasiswa, tenaga kependidikan dan dosen [2].

Universitas Mulawarman, sebagai salah satu perguruan tinggi besar di salah satu kota di Kalimantan Timur. Saat ini Universitas Mulawarman selalu berupaya dalam meningkatkan kualitas layanan dan efisiensi dalam pelayanan administrasi melalui website kepegawaiannya. Meskipun telah ada upaya untuk memperbarui dan menyempurnakan website ini, masih terdapat tantangan dalam memastikan bahwa website tersebut memberikan pengalaman pengguna yang optimal pada pegawainya baik Tanaga Kependidikan dan Dosen. Pengalaman pengguna yang buruk dapat berdampak negatif pada kepuasan dan produktivitas staf, serta menghambat kelancaran operasional administrasi [3].

Rating atau review adalah salah satu cara pengguna dalam memberikan penilaian pada sebuah layanan yang telah diberikan [4]. Sebuah website memiliki tampilan antarmuka yang berguna sebagai perantara untuk berinteraksi dalam menjalankan operasional Universitas Mulawarman. Pada masalah ini, perlu dilakukan analisis mendalam terhadap kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) dari website kepegawaian Universitas Mulawarman [5].

Salah satu metode yang efektif untuk mengevaluasi pengalaman pengguna adalah dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)[6]. UEQ adalah alat evaluasi yang telah teruji dan digunakan secara luas untuk mengukur aspek-aspek subjektif dari pengalaman pengguna, seperti kegunaan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan keseluruhan [7] [8]. Metode UEQ juga mempunyai kemampuan dalam menganalisis menggunakan pengukuran terhadap pengalaman pengguna menggunakan teknik kuesioner dengan memberikan pertanyaan kepada penggunanya [9], [10].

Pada penelitian sebelumnya yang berjudul *Evaluasi User Experience Website E Learning MyElnusa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)* bahwa pada penelitian ini mendapatkan hasil evaluasi yang positif hanya dengan 34 responden yang didapatkan selain itu 5 level kategori, yaitu Buruk, Dibawah Rata-Rata, Diatas Rata-Rata, Baik, dan Sangat Baik yang ada pada metode UEQ mampu memberikan evaluasi dari suatu system dengan baik karena memiliki *Data Analysis Tools* [11], [12].

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis website kepegawaian Universitas Mulawarman menggunakan metode *User Experience Questionnaire* dan dengan melakukan evaluasi ini dengan jumlah responden yang lebih banyak dari penelitian sebelumnya, diharapkan dapat diperoleh hasil yang secara menyeluruh mengenai keuntungan dan kelemahan website Kepegawaian Unviversitas Mulawarman dari *User Experience* pegawai. Hasil dari analisis ini akan menjadi dasar rekomendasi dalam perbaikan yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan mendukung tercapainya tujuan operasional dan administratif Unversitas Mulawarman dengan lebih efektif dan Efisien.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna (*user experience*) dari website kepegawaian Universitas Mulawarman dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pada pelaksanaannya penelitian ini menyebarkan kuesioner menggunakan google form sebagai wadah dalam menampung tanggapan dari pegawai Universitas Mulawarman. Metode penelitian yang digunakan meliputi beberapa tahap, yaitu pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi hasil. Berikut adalah rincian dari metode penelitian yang akan diterapkan:

### 2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian analisis dan observasi yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada pada Website Kepegawaian Universitas Mulawarman.

Selanjutnya membuat pertanyaan dengan kuesioner yang dibuat menggunakan Google Form dan disebarakan kepada pegawai melalui grup pesan online ataupun media sosial. Penelitian ini akan mengukur dan menggambarkan pengalaman pengguna terhadap website kepegawaian Universitas Mulawarman melalui hasil tanggapan yang diberikan pegawai melalui Google Form yang telah disebarakan. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data yang objektif dan terukur terkait berbagai aspek pengalaman pengguna [13].

2.2. Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian ini terdiri dari Tenaga Kependidikan dan Dosen Universitas Mulawarman yang aktif pada Universitas Mulawarman. Pada penelitian ini hanya mengambil sampel dari pegawai Universitas Mulawarman. Jumlah partisipan ditargetkan sebanyak 50-100 orang untuk mendapatkan data yang representatif. Pemilihan pegawai dilakukan secara acak dengan menyebarkan kuesioner ke berbagai Fakultas dan Unit Kerja di Universitas Mulawarman [14].

2.3. Instrumen Penelitian

Instrumen utama pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ memiliki 26 item yang terbagi dalam enam skala, yaitu: *Attractiveness* (daya tarik), *Perspiciuity* (kejelasan), *Efficiency* (efisiensi), *Dependability* (keandalan), *Stimulation* (stimulasi), dan *Novelty* (kebaruan). Keenam skala pengukuran ini merupakan baagaindari pengelompokkan dari 26 item pertanyaan yang diberikan pada kuesioner. Tata penyusunan instrument pertanyaan yang digunakan telah diatur pada *handbook* UEQ atau bisa dilihat pada <https://www.ueq-online.org/> dan intrumen pertanyaan UEQ merupakan versi Indonesia yang diterjemahkan oleh Harry B. Santoso [15]. Instrumen pertanyaan beserta susunan dan pilihan skala yang bisa dilihat pada Gambar 1.

	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 1. Instrumen Pertanyaan UEQ

#### 2.4. *Prosedur Pengumpulan Data*

Pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahap persiapan, yaitu pertama mempersiapkan kuesioner UEQ dalam format online menggunakan platform survei Google Forms. Kedua sosialisasi atau menginformasikan kepada staf dan dosen tentang tujuan penelitian dan mengundang mereka untuk berpartisipasi melalui email resmi universitas. Ketiga Pelaksanaan dengan mengirimkan link kuesioner kepada partisipan yang bersedia berpartisipasi dan memberikan waktu dua minggu untuk pengisian kuesioner. Keempat Pengumpulan hasil kuesioner secara otomatis melalui platform survei [16].

#### 2.5. *Analisis Data*

Data yang terkumpul dari kuesioner UEQ akan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif untuk menggambarkan profil pengalaman pengguna[17]. Tahapan analisis meliputi: pertama pembersihan data dengan memeriksa kelengkapan dan konsistensi data yang terkumpul [18]. Kedua penghitungan skor dengan menghitung skor rata-rata untuk masing-masing skala UEQ. Dan ketiga analisis statistik dengan menggunakan software Excel untuk mengolah data dan mendapatkan distribusi frekuensi, nilai rata-rata, serta standar deviasi dari setiap skala [19].

Pada tahap ini juga data yang didapatkan akan dihitung rata-rata dari setiap item. Setiap item memiliki nilai negative dan positif. Nilai positif dan negatif UEQ terdiri dari skala 1 sampai 7 yang nilainya akan dikonversi untuk menjadi nilai dari -3 sampai +3. Jika nilai responden adalah +1 sampai +2 maka hasil yang didapatkan termasuk dalam kualitas baik. Pada standar penilaian UEQ, jika nilai dibawah nilai - 0,8 maka penilaian bernilai tidak baik, jika nilai di - 0,8 sampai 0,8 maka penilaian dianggap netral dan jika nilai lebih dari 0,8 maka penilaian dianggap baik [20].

Data nilai yang sudah dikonversi akan memberikan nilai rata-rata responden dengan masing-masing item berdasarkan nilai skala yang sudah ditentukan, yaitu nilai *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation* dan *Novelty*. Rumus perhitungan untuk konversi data bisa dilihat pada Persamaan 1 dan rumus perhitungan untuk konversi hasil utama bisa dilihat pada Persamaan 2

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x} [person]}{\sum item} \quad (1)$$

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x} [skala]}{\sum item} \quad (2)$$

#### 2.6. *Interpretasi Hasil*

Hasil analisis data akan diinterpretasikan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari website kepegawaian Universitas Mulawarman. Interpretasi ini akan mencakup: pertama penilaian keseluruhan atau menilai keseluruhan pengalaman pengguna berdasarkan enam skala UEQ. kedua identifikasi masalah dengan mengidentifikasi aspek-aspek yang memerlukan perbaikan berdasarkan skor yang rendah. Ketiga memberikan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna berdasarkan temuan penelitian [21].

Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif mengenai kualitas pengalaman pengguna dari website kepegawaian Universitas Mulawarman serta memberikan dasar yang kuat untuk upaya perbaikan di masa mendatang.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi website Kepegawaian dengan metode *User Experience Questionnaire* mendapatkan responden dari pegawai sebanyak 64 Orang. Pada penelitian ini responden yang pernah mengakses website Kepegawaian sebesar 90,6 % dan Pegawai yang tidak pernah akses website Kepegawaian sebesar 9,4 % dari total responden yang didapatkan dan bisa dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Responden Yang Pernah Akses Website Kepegawaian

Hasil responden yang telah dikumpulkan dan difilter akan dikonversi dengan menghitung nilai tiap item (pertanyaan) sehingga memberikan nilai *mean* dan *variance* pada setiap skala UEQ menggunakan Analysis Tools. Hasil Perhitungan *mean* dan *variance* dapat dilihat pada Tabel 1

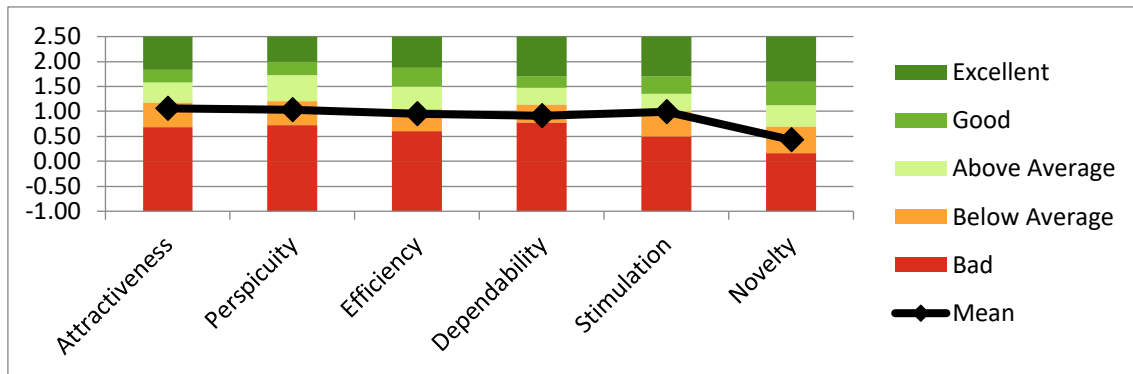
Tabel 1. Perbandingan Algoritma A dan Algoritma B

UEQ Scales	Mean	Variance
<i>Attractiveness</i>	1.061	1.24
<i>Perspicuity</i>	1.026	1.38
<i>Efficiency</i>	0.952	1.62
<i>Dependability</i>	0.908	1.42
<i>Stimulation</i>	0.991	1.53
<i>Novelty</i>	0.430	1.00

Pada Tabel 1 bisa dilihat nilai *mean* dan *variance* dalam bentuk tabel. Pada nilai Mean, nilai tertinggi terdapat pada skala Daya Tarik (*Attractiveness*) dengan nilai sebesar 1,061 dan nilai terendah terdapat pada nilai Kebaruan (*Novelty*) dengan nilai sebesar 0,430. Pada nilai variance, nilai tertinggi terdapat pada skala Efisiensi (*Efficiency*) dengan nilai sebesar 1,62 dan nilai terendah terdapat pada nilai Kebaruan (*Novelty*) dengan nilai sebesar 1,00. Nilai *mean* atau nilai rata-rata yang didapatkan di antara -0,8 hingga 0,8 menunjukkan evaluasi yang kurang lebih netral, jika  $mean > 0,8$  menunjukkan evaluasi *positif*, dan jika  $mean < -0,8$  menunjukkan evaluasi *negative*.

Pada metode UEQ, nilai mean yang telah didapatkan akan dibandingkan dengan nilai-nilai produk yang telah dievaluasi menggunakan data yang ada pada *benchmark* UEQ. Nilai *benchmark* UEQ memiliki 5 level kategori *user experience* sebagai berikut Buruk, Dibawah Rata-Rata, Diatas Rata-Rata, Baik, dan Sangat Baik. Nilai Rata-rata dari setiap variabel dibandingkan dengan nilai rata-rata dari setiap produk *benchmark* UEQ. Perbandingan nilai yang dihasilkan

dengan data pada *benchmark* UEQ dilakukan untuk melihat kualitas realtif website Kepegawaian dan bisa dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram *Benchmark* UEQ

Hasil perbandingan *benchmark* UEQ bisa dilihat pada Tabel 2. Nilai *benchmark* Daya Tarik (*Attractiveness*) memiliki rata-rata sebesar 1,06 dengan perbandingan benchmark Dibawah Rata-Rata dan memiliki nilai *Interpretation* 50 % hasil lebih baik dan 25 % hasil lebih buruk. Nilai *benchmark* Kejelasan (*Perspicuity*) memiliki rata-rata sebesar 1,03 dengan perbandingan benchmark Dibawah Rata-Rata dan memiliki nilai *Interpretation* 50 % hasil lebih baik dan 25 % hasil lebih buruk. Nilai *benchmark* Efisiensi (*Efficiency*) memiliki rata-rata sebesar 0.95 dengan perbandingan benchmark Dibawah Rata-Rata dan memiliki nilai *Interpretation* 50 % hasil lebih baik dan 25 % hasil lebih buruk. Nilai *benchmark* Ketetapan (*Dependability*) memiliki rata-rata sebesar 0.95 dengan perbandingan benchmark Dibawah Rata-Rata dan memiliki nilai *Interpretation* 50 % hasil lebih baik dan 25 % hasil lebih buruk. Nilai *benchmark* Stimulasi (*Stimulation*) memiliki rata-rata sebesar 0.91 dengan perbandingan benchmark Dibawah Rata-Rata dan memiliki nilai *Interpretation* 50 % hasil lebih baik dan 25 % hasil lebih buruk. Nilai *benchmark* terakhir yaitu Stimulasi (*Stimulation*) memiliki rata-rata sebesar 0.43 dengan perbandingan *benchmark* Dibawah Rata-Rata dan memiliki nilai *Interpretation* 50 % hasil lebih baik dan 25 % hasil lebih buruk.

Tabel 2. Hasil Perbandingan *Benchmark* UEQ

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Attractiveness	1.06	Below average	50% of results better, 25% of results worse
Perspicuity	1.03	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Efficiency	0.95	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Dependability	0.91	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Stimulation	0.99	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Novelty	0.43	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Berdasarkan hasil Tabel 2 yang didapatkan dari *benchmark* UEQ dapat dilihat bahwa Website Kepegawaian pada skala kejelasan mendapatkan hasil dibawah rata-rata, pada kejelasan kejelasan mendapatkan hasil dibawah rata-rata, pada skala efisiensi mendapatkan hasil dibawah rata-rata, pada skala ketepatan mendapatkan hasil dibawah rata-rata, pada skala stimulasi mendapatkan hasil dibawah rata-rata dan pada skala kebaruan mendapatkan hasil dibawah rata-rata.

Hasil diatas menunjukkan bahwa website Kepegawaian ini masih kurang baik dari penilaian 5 level kategori dan perlu dilakukan perbaikan atau peningkatan pada layanan Kepegawaian dari semua aspek (level kategori).

#### 4. KESIMPULAN

Pada penelitian ini hanya mendapatkan Kurang Lebih 10 % Responden dari jumlah pegawai yang ada pada Universitas Mulawarman, sehingga evaluasi dari website Kepegawaian dengan metode *User Experience Questionnaire* menjadi kurang optimal. Pada penelitian ini hanya mendapatkan 64 Responden dan dari 64 Responden hanya terdapat sebesar 90,6 % yang pernah mengakses website Kepegawaian.

Berdasarkan evaluasi yang didapatkan pada website Kepegawaian dengan metode *User Experience Questionnaire* adalah bahwa website Kepegawaian perlu diperbaiki dan ditingkatkan dalam 5 level kategori yaitu *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation* dan *Novelty*. Semua hasil yang didapatkan memiliki nilai dibawah rata-rata sehingga perlu dievaluasi secara keseluruhan.

Website kepegawaian Universitas Mulawarman memiliki potensi yang baik dalam mendukung kebutuhan administrasi pegawai, namun perlu perbaikan signifikan dalam beberapa aspek untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Implementasi rekomendasi yang diberikan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi website dalam memenuhi kebutuhan para pegawai.

#### 5. SARAN

Pada Penelitian selanjutnya diharapkan untuk meningkatkan jumlah responden, setidaknya 50% dari total pegawai. Selain itu, perlu adanya penelitian tentang hubungan antara kepuasan pengguna dengan produktivitas kerja pegawai agar hasil yang didapatkan menjadi lebih baik atau optimal. Perlu adanya evaluasi ulang dengan menggunakan metode atau *tools* lain dalam melakukan evaluasi website atau gunakan survei longitudinal dan analisis korelasi untuk memahami dampak perubahan pada website terhadap kinerja dan produktivitas pegawai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Rivani Ibrahim, B. Nur Basuki, A. Soepriyadi, D. Mirwansyah, and A. Prafanto, "Implementasi Contents Management System (CMS) Dalam Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Universitas Mulawarman," *JURTI*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [2] M. A. Azis, H. Muslimah Az-Zahra, and L. Fanani, "Evaluasi dan Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Layanan Pengaduan Masyarakat Online Menggunakan Human-Centered Design," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [3] S. Putro, M. P. Kurniawan, and K. Kunci -Lapor Bantul, "Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Lapor Bantul Implementation Methods of UEQ and Cooperative Evaluation to Evaluate User Experience Lapor Bantul," *Citec Journal*, vol. 6, no. 1, 2019.
- [4] S. K. Oswal, "Breaking the exclusionary boundary between user experience and access: Steps toward making UX inclusive of users with disabilities," in *SIGDOC 2019 - Proceedings of the 37th ACM International Conference on the Design of Communication*, Association for Computing Machinery, Inc, Oct. 2019. doi: 10.1145/3328020.3353957.
- [5] N. Saputra *et al.*, "ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)," vol. 8, no. 2, pp. 217–226, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202182763.
- [6] R. Tang, W. Lu, W. Gregg, S. Gentry, and S. E. Humeston, "Towards a More Inclusive Technical Website: Knowledge Gaps, Performance, Experience, and Perception Differences among Various User Groups," 2018.

- [7] G. Fachrul Farlian and A. History, "The Method User Experience Questionnaire Analysis of Identitas Kependudukan Digital Application ARTICLE INFORMATION ABSTRACT," vol. 25, no. 2, pp. 128–134, 2023, doi: 10.31294/paradigma.v25i2.
- [8] K. Khanza Pangestu, T. Lathif, M. Suryanto, and A. Pratama, "USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) SEBAGAI METODE PENGUKURAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA VIRTUAL CAMPUS TOUR UPN," *442 Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 7, no. 2, pp. 442–451, 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i2.718.
- [9] S. Rasio Henim and R. Perdana Sari, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," 2020. [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- [10] R. Black and J. Ollerton, "Playspace users' experience of a socially inclusive playspace: the case study of Livvi's Place, Port Macquarie, New South Wales, Australia," *World Leis J*, vol. 64, no. 1, pp. 3–22, 2022, doi: 10.1080/16078055.2021.1894230.
- [11] S. Y. R. Marpaung and N. Nuraeni, "Evaluasi User Experience Website E-Learning My-Elnusa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *JURNAL SWABUMI*, vol. 11, no. 1, p. 2023, 2023.
- [12] S. Kikitamara and A. A. Noviyanti, "A conceptual model of user experience in scrum practice," *Proceedings of 2018 10th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering: Smart Technology for Better Society, ICITEE 2018*, pp. 581–586, 2018, doi: 10.1109/ICITEED.2018.8534905.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [14] A. Zainuri and S. Saepuloh, "Evaluasi Manajemen Media Pembelajaran Pada Madrasah Ibtidaiyah," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 3, pp. 255–263, Jan. 2023, doi: 10.31538/munaddhomah.v3i3.267.
- [15] A. Putri and A. D. Indriyanti, "Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation," *JEISBI*, vol. 3, no. 2, pp. 2774–3993, 2022.
- [16] N. K. Suastini, I. G. L. A. R. Putra, and I. P. Satwika, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans)," *JUTISI*, vol. 7, no. 3, pp. 135–144, 2078.
- [17] J. Vindenes and B. Wasson, "A Postphenomenological Framework for Studying User Experience of Immersive Virtual Reality," *Front Virtual Real*, vol. 2, Apr. 2021, doi: 10.3389/frvir.2021.656423.
- [18] H. Wu, T. Cai, D. Luo, Y. Liu, and Z. Zhang, "Immersive virtual reality news: A study of user experience and media effects," *International Journal of Human Computer Studies*, vol. 147, Mar. 2021, doi: 10.1016/j.ijhcs.2020.102576.
- [19] R. Umar, A. Z. Ifani, F. I. Ammatulloh, and M. Anggriani, "ANALISIS SISTEM INFORMASI WEB LSP UAD MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)," *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, vol. 4, no. 2, pp. 173–178, Oct. 2021, doi: 10.46880/jmika.Vol4No2.pp173-178.
- [20] 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](http://www.siska.primakara).
- [21] S. Sutrisno and J. A. Nasucha, "Islamic Religious Education Project-Based Learning Model to Improve Student Creativity," *At-tadzkir: Islamic Education Journal*, vol. 1, no. 1, pp. 13–22, Oct. 2022, doi: 10.59373/attadzkir.v1i1.3.