E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258

Halaman 1934-1949
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Analisis Sistem Informasi Akademik SD Inpres Lewolere Menggunakan Metode *User Experience*

Paskalis Felix Enga Niron[1*], Dominikus Boli Watomakin[2], Alfian Nara Weking[3]

[1,2,3] Program Studi Teknik Informatika, Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Indonesia
e-mail: giffenr15@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna (User Experience) pada Sistem Informasi Akademik berbasis web di SD Inpres Lewolere menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Lewolere, Kelurahan Lewolere, Kecamatan Larantuka, Kabupaten Flores Timur, Nusa Tenggara Timur. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Evaluasi pengalaman pengguna menggunakan UEQ yang terdiri dari 26 butir pernyataan dengan enam dimensi, yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Responden dalam penelitian ini berjumlah 50 orang yang terdiri dari 15 guru dan 35 orang tua siswa. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata Attractiveness sebesar 1,22 dan Dependability sebesar 1,08 yang menunjukkan penilaian positif. Sementara itu, Perspicuity memperoleh nilai 0,31, Efficiency 0,55, Stimulation 0,42, dan Novelty 0,11 yang menunjukkan masih terdapat aspek pengalaman pengguna yang perlu ditingkatkan. Permasalahan utama yang ditemukan meliputi penggunaan istilah menu yang kurang familiar bagi pengguna, proses penginputan nilai yang dilakukan

secara satu per satu, serta tampilan antarmuka yang cenderung kaku dan kurang menarik. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan sistem dapat dilakukan melalui penyederhanaan navigasi menggunakan ikon yang lebih intuitif, penggunaan petunjuk yang lebih singkat dan mudah dipahami, serta penyediaan fitur penginputan nilai secara massal melalui Excel. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan pengembangan Sistem Informasi Akademik agar lebih mudah digunakan, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *Sistem Informasi Akademik, User Experience, UEQ, pengalaman pengguna, SD Inpres Lewolere*

Abstract

This study aims to analyze the User Experience of the web-based Academic Information System at SD Inpres Lewolere using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The research was conducted at SD Inpres Lewolere, Lewolere Village, Larantuka District, East Flores Regency, East Nusa Tenggara, Indonesia. Data were collected through interviews, observations, and literature review. User experience was evaluated using the UEQ, which consists of 26 items covering six dimensions: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. The respondents consisted of 50 participants, including 15 teachers and 35 parents. The results showed that the mean scores for Attractiveness and Dependability were 1.22 and 1.08, respectively, indicating positive evaluations. Meanwhile, Perspicuity obtained a mean score of 0.31, Efficiency 0.55, Stimulation 0.42, and Novelty 0.11, indicating several aspects of the user experience that still need improvement. The main problems identified include the use of menu terms that are unfamiliar to users, a grade-entry process that requires teachers to enter students' grades individually, and an interface design that tends to be rigid and less engaging. Based on the findings, improvements can be made by simplifying navigation through more intuitive

icons, providing shorter and easier-to-understand instructions, and adding a feature for bulk grade entry through Excel. The findings of this study are expected to provide an evaluation basis for further development of the Academic Information System to make it more user-friendly, efficient, and aligned with users' needs.

Keywords: *Academic Information System, User Experience, UEQ, user experience, SD Inpres Lewolere*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan memungkinkan lembaga sekolah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan kegiatan akademik. Salah satu bentuk penerapan teknologi informasi yang banyak digunakan adalah sistem informasi akademik berbasis web, yang berfungsi untuk mengelola data siswa, guru, mata pelajaran, jadwal, nilai, serta pelaporan akademik secara terintegrasi dan cepat.

Sistem informasi akademik yang dirancang dengan baik tidak hanya dilihat dari sisi fungsionalitasnya, tetapi juga dari aspek pengalaman pengguna (User Experience). Menurut Pressman (2015), kualitas perangkat lunak tidak hanya ditentukan oleh kemampuannya menjalankan fungsi, tetapi juga oleh tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Dengan demikian, sebuah sistem informasi akademik yang baik harus mampu memberikan pengalaman pengguna yang mudah, efisien, serta menyenangkan bagi para penggunanya (Pressman, 2015).

Pada sekolah dasar, khususnya di lembaga pendidikan seperti SD Inpres Lewolere, penerapan sistem informasi akademik menjadi sangat penting untuk mendukung proses administrasi, penilaian, dan penyampaian informasi akademik secara digital. Namun, berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu pada sistem

informasi akademik di berbagai lembaga pendidikan, masih sering dijumpai berbagai permasalahan yang berkaitan dengan tampilan antarmuka, navigasi, dan kepuasan pengguna. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa aspek user experience belum sepenuhnya diperhatikan dalam proses pengembangan dan evaluasi sistem informasi akademik. Pada website sistem informasi akademik SDI Lewolere agar menghasilkan User Experience yang baik, adapun kendala yang dihadapi dari hasil survei awal yang telah dilakukan penulis terhadap pengguna didapatkan bahwa perlu ada pembaharuan pada tampilan halaman login yang terlalu kecil sehingga dirasakan menyulitkan pengguna saat akan melakukan login.Dari masalah utama yang ditemukan maka peneliti melakukan analisis tentang "Analisis Sistem Informasi Akademik SD Inpres Lewolere Menggunakan Metode *User Experience*".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan evaluasi pengalaman pengguna terhadap Sistem Informasi Akademik berbasis web. Evaluasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman dan persepsi pengguna selama berinteraksi dengan sistem. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi, studi pustaka, dan kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ). Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada pihak yang menggunakan dan berhubungan dengan Sistem Informasi Akademik, khususnya guru, admin/operator, serta pengguna terkait. Wawancara bertujuan memperoleh informasi mengenai pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sistem, kendala yang dihadapi selama penggunaan, serta kebutuhan pengguna terhadap sistem.

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung interaksi pengguna dengan Sistem Informasi Akademik. Pengamatan difokuskan pada proses penggunaan menu, navigasi, penginputan data, serta interaksi pengguna dengan antarmuka sistem. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi penggunaan sistem secara nyata dan mengidentifikasi berbagai aspek yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna. Selain itu, studi pustaka dilakukan

dengan mempelajari berbagai sumber yang relevan dengan sistem informasi, *User Experience*, serta metode UEQ sebagai landasan dalam pelaksanaan evaluasi dan analisis penelitian.

Instrumen utama yang digunakan dalam evaluasi pengalaman pengguna adalah kuesioner UEQ yang terdiri atas 26 butir pernyataan yang mencakup enam dimensi, yaitu *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation,* dan *Novelty*. Kuesioner diberikan kepada responden yang merupakan pengguna Sistem Informasi Akademik. Data yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner selanjutnya dianalisis menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*. Dalam proses analisis tersebut, jawaban responden ditransformasikan ke dalam rentang nilai -3 sampai +3 sehingga dapat digunakan untuk mengetahui tingkat persepsi pengguna pada masing-masing dimensi pengalaman pengguna.

Responden dalam penelitian ini berjumlah 50 orang yang terdiri atas 15 orang guru atau sebesar 30% dan 35 orang tua siswa atau sebesar 70%. Dengan demikian, responden penelitian berasal dari unsur guru dan orang tua siswa yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan Sistem Informasi Akademik. Komposisi responden tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran pengalaman pengguna dari dua kelompok pengguna yang berbeda dalam berinteraksi dengan sistem.

Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata pada masing-masing dimensi UEQ. Nilai rata-rata tersebut digunakan untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap pengalaman penggunaan Sistem Informasi Akademik berdasarkan aspek *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation,* dan *Novelty*. Selain analisis nilai rata-rata, dilakukan pula pengujian validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir kuesioner dinyatakan valid berdasarkan perbandingan nilai korelasi dengan nilai *r-tabel*. Selanjutnya, hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha pada keenam skala lebih besar dari 0,60, sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan

reliabel dan layak digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna Sistem Informasi Akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan Data Kuesioner UEQ

Data yang diperoleh dari 26 butir pernyataan UEQ ditransformasikan ke dalam skala nilai -3 (Sangat Buruk) hingga +3 (Sangat Baik). Pengolahan data dilakukan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*. Penelitian ini melibatkan N = 50 responden yang berinteraksi langsung dengan Sistem Informasi Akademik (SIAKAD) SD. Profil demografi responden terbagi menjadi dua kelompok utama dengan rincian pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Pengolahan Data Kuesioner UEQ

Karakteristik	Kategori	Jumlah (N)	Persentase
Peran Responden	Guru / Wali Kelas	15	30%
	Orang Tua Murid	35	70%
Usia Orang Tua	25 – 34 Tahun	6	17%
	35 – 45 Tahun	24	69%
	> 45 Tahun	5	14%

Berdasarkan data demografi, 70% responden adalah orang tua murid dengan mayoritas berada pada rentang usia 35–45 tahun (69%). Rentang usia ini diklasifikasikan sebagai kelompok usia matang (*digital immigrant*), yang fasih menggunakan aplikasi komunikasi harian (seperti WhatsApp), namun cenderung

mengalami penurunan fleksibilitas kognitif jika harus berhadapan dengan sistem administrasi web yang memiliki alur berbelit-belit dan menu yang padat teks.

Hasil Nilai Rata-Rata (*Mean*) Skala UEQ

Setelah menginput jawaban responden ke dalam *UEQ Data Analysis Tool*, data ditransformasikan ke rentang nilai -3 (sangat buruk) hingga +3 (sangat baik). Nilai rata-rata (*mean*) dari ke-50 responden pada 6 skala UEQ adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Nilai Rata-Rata

Skala UEQ	Nilai Mean	Standar Deviasi	Kategori Evaluasi
Attractiveness (Daya Tarik)	1.22	0.61	Positif / Baik
Perspicuity (Kejelasan)	0.31	0.84	Netral / Cenderung Rendah
Efficiency (Efisiensi)	0.55	0.73	Netral / Cenderung Rendah
Dependability (Ketepatan)	1.08	0.54	Positif / Baik
Stimulation (Stimulasi)	0.42	0.77	Netral / Cenderung Rendah
Novelty (Kebaruan)	0.11	0.89	Netral / Rendah

Analisis dan Pembahasan Hubungan Karakteristik Pengguna SD Terhadap Hasil UX

Skala Positif (> 1.0) Skala Kritis (< 0.6)

| - Attractiveness | | - Perspicuity (0.31) |
| - Dependability | | - Efficiency (0.55) |
| - Stimulation (0.42) |
| - Novelty (0.11) |

Dari data di atas, didapatkan poin-poin analisis penting mengenai kesenjangan pengalaman pengguna di lingkungan sekolah dasar:

Nilai Rata-rata (*Mean*) 6 Skala UEQ

Berikut adalah tabel hasil nilai rata-rata (*mean*) untuk masing-masing aspek pengalaman pengguna:

Tabel 3. Nilai Rata-Rata (Mean)

No	Skala UEQ	Nilai Mean	Kategori Interpretasi
1	*Attractiveness* (Daya Tarik)	1.12	Positif / Cukup Baik
2	*Perspicuity* (Kejelasan)	0.45	Netral / Cenderung Rendah
3	*Efficiency* (Efisiensi)	0.85	Positif / Cukup
4	*Dependability* (Ketepatan)	1.05	Positif / Cukup Baik
5	*Stimulation* (Stimulasi)	0.6	Netral / Cenderung Rendah
6	*Novelty* (Kebaruan)	0.3	Netral / Rendah

Catatan Analisis Nilai: Nilai *mean* antara -0.8 dan 0.8 dianggap sebagai evaluasi netral. Nilai > 0.8 adalah evaluasi positif, dan nilai < -0.8 adalah evaluasi negatif.

E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258
Halaman 1934-1949
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Analisis Perbandingan *Benchmark* UEQ

Ketika hasil *mean* SIAKAD SD dimasukkan ke dalam *dataset benchmark* global (pembanding dengan 450+ produk digital lain), posisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Perbandingan Benchmark

No.	Dimensi UEQ	Hasil Benchmark	Kategori
1	*Attractiveness*		Above Average (Di atas rata-rata)
2	*Perspicuity*		Below Average (Di bawah rata-rata)
3	*Efficiency*		Below Average (Di bawah rata-rata)
4	*Dependability*		Above Average (Di atas rata-rata)
5	*Stimulation*		Below Average (Di bawah rata-rata)
6	*Novelty*		Bad (Buruk)

Karakteristik Responden

Penelitian melibatkan 50 responden yang terdiri atas 15 guru dan 35 orang tua siswa. Persentase responden guru adalah 30%, sedangkan orang tua siswa sebesar 70%. Komposisi tersebut menunjukkan bahwa orang tua merupakan kelompok responden yang lebih besar dalam penelitian. Untuk kelompok orang tua, sebagian besar responden berada pada rentang usia 35–45 tahun, yaitu 24 orang atau sekitar 69% dari jumlah orang tua yang menjadi responden.

E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258
Halaman 1934-1949
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Hasil Analisis UEQ

Hasil analisis pengalaman pengguna berdasarkan enam dimensi UEQ dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis User Experience Questionnaire

Dimensi UEQ	Nilai Rata-rata	Interpretasi Umum
Attractiveness	1,22	Positif
Perspicuity	0,31	Netral/cenderung rendah
Efficiency	0,55	Netral/cenderung rendah
Dependability	1,08	Positif
Stimulation	0,42	Netral/cenderung rendah
Novelty	0,11	Netral/rendah

Attractiveness

Dimensi *Attractiveness* memperoleh nilai rata-rata 1,22. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna memberikan penilaian positif terhadap daya tarik Sistem Informasi Akademik. Penilaian positif tersebut menunjukkan bahwa secara umum sistem dapat diterima oleh pengguna dari sisi daya tarik. Meskipun demikian, aspek visual masih dapat dikembangkan agar pengalaman pengguna menjadi lebih baik.

Perspicuity

Dimensi *Perspicuity* memperoleh nilai rata-rata 0,31. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemudahan pengguna dalam memahami sistem masih perlu ditingkatkan. Salah satu permasalahan yang ditemukan adalah penggunaan istilah pada menu yang kurang familiar bagi pengguna. Beberapa istilah dianggap menyerupai istilah yang umum digunakan pada sistem pendidikan tinggi sehingga pengguna sekolah dasar dapat mengalami kesulitan ketika memahami fungsi menu.

Dengan demikian, sistem perlu menggunakan istilah yang lebih sederhana, familiar, dan sesuai dengan karakteristik pengguna di lingkungan sekolah dasar.

Efficiency

Dimensi *Efficiency* memperoleh nilai rata-rata 0,55. Nilai tersebut menunjukkan bahwa efisiensi penggunaan sistem masih dapat ditingkatkan. Salah satu kendala yang ditemukan adalah proses penginputan nilai yang dilakukan secara satu per satu untuk setiap siswa. Proses tersebut dapat membutuhkan waktu yang lebih panjang, terutama ketika guru harus memasukkan nilai untuk banyak siswa. Salah satu solusi yang direkomendasikan adalah penyediaan fitur penginputan nilai secara massal melalui file Excel sehingga guru dapat memasukkan data dalam jumlah banyak dengan proses yang lebih sederhana.

Dependability

Dimensi *Dependability* memperoleh nilai rata-rata 1,08 dan menunjukkan penilaian positif. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna relatif dapat mengandalkan sistem dalam proses penggunaannya. Dimensi ini menjadi salah satu aspek yang memperoleh penilaian lebih baik dibandingkan beberapa aspek lainnya. Meskipun demikian, pengembangan sistem tetap perlu mempertahankan aspek keterandalan tersebut bersamaan dengan perbaikan pada aspek kemudahan penggunaan dan efisiensi.

Stimulation

Dimensi *Stimulation* memperoleh nilai rata-rata 0,42. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan sistem dalam memberikan pengalaman yang menarik dan memberikan stimulasi kepada pengguna masih relatif rendah. Salah satu faktor yang berkaitan dengan kondisi tersebut adalah desain antarmuka yang cenderung formal dan kaku. Untuk lingkungan sekolah dasar, tampilan yang lebih

komunikatif dan menarik dapat dipertimbangkan agar pengguna merasa lebih nyaman ketika menggunakan sistem.

Novelty

Dimensi *Novelty* memperoleh nilai rata-rata 0,11. Nilai tersebut merupakan salah satu nilai terendah dalam hasil evaluasi. Rendahnya nilai *Novelty* menunjukkan bahwa sistem belum memberikan kesan kebaruan yang kuat bagi pengguna. Tampilan dan pola interaksi yang masih relatif formal dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi persepsi tersebut.

Validitas dan Reliabilitas

Hasil pengujian instrumen menunjukkan bahwa seluruh item kuesioner dinyatakan valid karena nilai korelasinya memenuhi kriteria yang digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, pengujian reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa keenam dimensi UEQ memiliki nilai lebih besar dari 0,60. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki konsistensi yang memadai sehingga data kuesioner dapat digunakan dalam analisis pengalaman pengguna.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis enam dimensi UEQ, terdapat perbedaan pengalaman pengguna pada setiap aspek. *Attractiveness* dan *Dependability* memperoleh nilai yang relatif lebih baik dibandingkan dimensi lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sistem secara umum dapat diterima dan dianggap cukup dapat diandalkan oleh pengguna. Sebaliknya, *Perspicuity, Efficiency, Stimulation,* dan *Novelty* menunjukkan nilai yang lebih rendah. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan sistem perlu lebih berfokus pada kemudahan pemahaman, efisiensi proses, daya tarik interaksi, serta unsur kebaruan antarmuka.

Kemudahan Pemahaman Sistem

Permasalahan pada aspek *Perspicuity* berkaitan dengan penggunaan istilah yang kurang familiar. Sistem yang digunakan oleh lingkungan sekolah dasar sebaiknya menggunakan istilah yang mudah dipahami oleh guru dan orang tua. Penggunaan ikon yang jelas, label menu yang sederhana, serta petunjuk penggunaan yang singkat dapat membantu mengurangi kebingungan pengguna ketika melakukan navigasi.

Efisiensi Penginputan Nilai

Aspek *Efficiency* menunjukkan bahwa proses penginputan nilai merupakan salah satu bagian yang perlu mendapatkan perhatian. Penginputan secara individual dapat menjadi kurang efisien apabila jumlah siswa yang harus dilayani cukup banyak. Pengembangan fitur impor data melalui Excel dapat menjadi alternatif untuk mengurangi langkah penginputan. Dengan mekanisme tersebut, guru dapat menyiapkan data dalam format tabel kemudian memasukkannya ke dalam sistem secara lebih cepat.

Tampilan Antarmuka

Nilai *Stimulation* dan *Novelty* menunjukkan bahwa antarmuka sistem masih dapat dikembangkan. Tampilan yang terlalu kaku dan formal dapat mengurangi kesan menarik bagi pengguna. Pengembangan antarmuka dapat diarahkan pada desain yang lebih sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik pengguna. Penggunaan ikon yang relevan dan tata letak yang lebih intuitif dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna.

Kesesuaian Sistem dengan Pengguna

Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi UX penting dilakukan dengan melibatkan pengguna sebenarnya. Guru dan orang tua memiliki kebutuhan dan pengalaman yang berbeda dalam menggunakan sistem. Oleh karena itu, pengembangan Sistem Informasi Akademik sebaiknya mempertimbangkan karakteristik pengguna, jenis tugas yang dilakukan, serta tingkat pemahaman pengguna terhadap istilah dan fitur yang tersedia.

Rekomendasi Pengembangan Sistem

Berdasarkan hasil analisis, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan untuk pengembangan Sistem Informasi Akademik SD Inpres Lewolere adalah sebagai berikut:

1. Penyederhanaan Navigasi
   Menu sistem perlu disederhanakan dengan menggunakan istilah yang mudah dipahami pengguna. Struktur menu sebaiknya disesuaikan dengan aktivitas utama guru, orang tua, dan pengguna lainnya.
2. Penggunaan Ikon yang Intuitif
   Ikon dapat digunakan untuk membantu pengguna mengenali fungsi menu dengan lebih cepat. Ikon sebaiknya dipilih berdasarkan fungsi yang mudah dikenali dan dilengkapi label yang jelas.
3. Penyederhanaan Petunjuk
   Petunjuk penggunaan sistem sebaiknya dibuat singkat, jelas, dan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga pengguna tidak membutuhkan waktu lama untuk memahami fungsi sistem.
4. Pengembangan Fitur Input Nilai Massal
   Sistem disarankan memiliki fitur penginputan nilai secara massal melalui Excel. Fitur ini dapat membantu guru mengurangi proses penginputan nilai siswa satu per satu.
5. Pengembangan Antarmuka

Tampilan sistem dapat dikembangkan agar lebih komunikatif dan menarik dengan tetap mempertahankan kesederhanaan dan kemudahan penggunaan. Rekomendasi tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menyarankan penyederhanaan navigasi menggunakan ikon intuitif, penggunaan desain visual yang lebih cerah dan hangat, serta penyediaan fitur penginputan nilai secara massal melalui Excel.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis sistem informasi akademik sd inpres lewolere menggunakan metode user experince questionnare (UEQ),dapat disimpulkan bawa penilaian penggun terhadap sistem menunjukkan hasil yang beragam.dimensi daya tarik memperoleh nilai rata -rata 1,22 dan dimensi keterandaian 1,08, yang keduanya menunjukkan nilai positif. Sementara itu dimensi kesesuaian haya 0,31, efisiensi 0,55 rangsangan 0,42, dan kebaruan 0,11. Angka - angka ini menunjukkan masi terdapat aspek yang perlu di tingkatkan terutama kemudahan memahami sistem , efisiesi penggunaan ,serta kebaruan dan ketertarikan terhadap antar muka .

DAFTAR PUSTAKA

Christopher, & Mayatopani, H. (2021). Analisis User Experience pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pradita dengan Metode Heuristic Evaluation (HE). Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, 9(3), 221–229.

Kadir, A. (2014). Pengenalan Sistem Informasi. Andi.

Kurniawan, Y. D., & Marlina, L. (2022). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna terhadap Sistem Informasi Akademik Sekolah Menengah Kejuruan Menggunakan Metode UEQ. Jurnal Sistem Informasi Pendidikan, 7(1), 35–42.

Laugwitz, B., Schrepp, M., & Held, T. (2008). Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire. Symposium of the German Human–Computer Interaction, 63–76.

Nielsen, J. (2012). Usability Engineering. Morgan Kaufmann.

Pressman, R. S. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi (7 ed.). McGraw-Hill Education.

Rahmawati, S., & Hartono, R. (2021). Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Sistem Informasi Akademik Berbasis Web di Universitas Muhammadiyah Malang Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 10(2), 77–84.

Saputra, H. (2020). Analisis User Experience pada Sistem Informasi Akademik STMIK PalComTech Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer, 5(1), 45–54.

Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomas, J. (2014). Design and Evaluation of a User Experience Questionnaire (UEQ). International Journal of Human–Computer Interaction, 30(12), 1–13.

Widhiani, D. A. P. A., & Arthana, I. K. R. (2019). Analisis User Experience pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau dari Penggunaan. Jurnal Sistem Informasi dan Komputer, 8(2), 112–119.