

Evaluasi User Experience pada Aplikasi Platform Sekolah Pintar Mobile Menggunakan UEQ di UNIPDU

Andre wahyu alvian[#], Teguh Priyo Utomo[#], Mohamad Ali Murtadho[#]

[#] Sains Dan Teknologi, Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum, Peterongan, Jombang 61481, Indonesia
E-mail: andrewahyualvian76[at]gmail.com, teguh[at]ft.unipdu.ac.id, Alimurtadho[at]ft.unipdu.ac.id

ABSTRACTS

This study evaluated the user experience of the Platform Sekolah Pintar Mobile application used by students at Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang. The purpose of this study was to determine the level of user experience and identify the quality of the six dimensions of the User Experience Questionnaire as a basis for application improvement. This study used a quantitative approach with the User Experience Questionnaire instrument consisting of 26 items. Data were collected through questionnaires distributed to 97 respondents from a population of 3097 student users of the application. The collected data were tested using validity and reliability tests, transformed into the User Experience Questionnaire scale from -3 to +3, and analyzed using the User Experience Questionnaire Data Analysis Tool. The validity test showed that all items were valid, while the reliability test produced a Cronbach's Alpha value of 0.949, indicating that the instrument was highly reliable. The Mean results showed that Attractiveness scored 0.799, Perspicuity 0.943, Efficiency 0.844, Dependability 0.682, Stimulation 0.654, and Novelty 0.383. Perspicuity obtained the highest score, while Novelty obtained the lowest score. The Benchmark results showed that most dimensions were categorized as Below Average, while Dependability was categorized as Bad. Therefore, the application was relatively easy to understand and fairly efficient, but still required improvement in system reliability, visual appeal, user Stimulation, and feature innovation.

Manuscript received May 12, 2026;
revised Aug 8 2026; accepted Jun
29, 2026 Date of publication Sep
30, 2026. International Journal,
JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi
Sistem Informasi licensed under a
Creative Commons Attribution-
Share Alike 4.0 International
License



ABSTRAK

Penelitian ini membahas evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Platform Sekolah Pintar Mobile yang digunakan oleh mahasiswa Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna serta mengidentifikasi kualitas enam dimensi User Experience Questionnaire sebagai dasar rekomendasi perbaikan aplikasi. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan instrumen User Experience Questionnaire yang terdiri dari 26 item pertanyaan. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 97 responden dari populasi 3097 mahasiswa pengguna Platform Sekolah Pintar Mobile. Data yang terkumpul diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas, kemudian diolah melalui transformasi skala User Experience Questionnaire dari -3 sampai +3 dan dianalisis menggunakan User Experience Questionnaire Data Analysis Tool. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh item valid, sedangkan uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,949 yang menunjukkan instrumen sangat reliabel. Hasil perhitungan Mean menunjukkan nilai Attractiveness sebesar 0,799, Perspicuity sebesar 0,943, Efficiency sebesar 0,844, Dependability sebesar 0,682, Stimulation sebesar 0,654, dan Novelty sebesar 0,383. Dimensi dengan nilai tertinggi adalah Perspicuity, sedangkan dimensi dengan nilai terendah adalah Novelty. Hasil Benchmark menunjukkan sebagian besar dimensi berada pada kategori Below Average, sementara Dependability berada pada kategori Bad. Kesimpulannya, Platform

Sekolah Pintar Mobile relatif mudah dipahami dan cukup efisien, tetapi masih memerlukan peningkatan pada keandalan sistem, daya tarik visual, stimulasi pengguna, serta inovasi fitur.

Keywords / Kata Kunci — *User Experience; User Experience Questionnaire; PSP Mobile; UI/UX Evaluation; Mobile Application.*

CORRESPONDING AUTHOR

Andre wahyu alvian
Sains Dan Teknologi, Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum, Peterongan, Jombang 61481, Indonesia
Email: andrewahyu Alvian76[at]gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Pemanfaatan aplikasi berbasis Mobile dalam lingkungan pendidikan menjadi salah satu bentuk inovasi yang dapat membantu proses akademik, administrasi, komunikasi, dan transaksi secara lebih efektif. Aplikasi Mobile memungkinkan pengguna untuk mengakses layanan secara cepat, fleksibel, dan praktis melalui perangkat yang dimiliki. Dalam konteks pendidikan tinggi, aplikasi Mobile tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga menjadi sarana pendukung kegiatan akademik dan nonakademik mahasiswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Mobile dapat memberikan dampak terhadap produktivitas mahasiswa karena mempermudah akses terhadap berbagai layanan digital [2].

Salah satu bentuk penerapan teknologi Mobile dalam bidang pendidikan adalah Platform Sekolah Pintar Mobile atau PSP Mobile. Aplikasi ini digunakan sebagai media layanan digital yang mendukung kebutuhan administrasi dan transaksi pengguna, seperti pembayaran tagihan, pengelolaan saldo, serta penyampaian informasi penting. Implementasi Platform Sekolah Pintar pada institusi pendidikan dinilai dapat membantu proses digitalisasi layanan sekolah atau kampus, terutama dalam hal efisiensi administrasi, transparansi transaksi, serta kemudahan komunikasi antara pengguna dan lembaga pendidikan [9], [10]. Dengan adanya aplikasi PSP Mobile, mahasiswa Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang diharapkan dapat mengakses layanan kampus secara lebih mudah, cepat, dan efisien.

Namun, keberhasilan suatu aplikasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur atau fungsi sistem, tetapi juga oleh kualitas antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. User Interface berperan sebagai tampilan visual yang menghubungkan pengguna dengan sistem, sedangkan User Experience mencakup persepsi, kenyamanan, kemudahan, serta kepuasan pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi. Aplikasi dengan tampilan yang tidak menarik, navigasi yang membingungkan, atau fitur yang sulit digunakan dapat menurunkan tingkat kepuasan pengguna dan menghambat pemanfaatan aplikasi secara optimal [6], [13]. Oleh karena itu, evaluasi UI/UX diperlukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi mampu memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap penggunaan PSP Mobile, masih ditemukan beberapa permasalahan dari sisi UI/UX. Beberapa pengguna mengeluhkan tampilan antarmuka yang belum sepenuhnya nyaman, penempatan menu yang kurang efektif, serta adanya fitur yang belum berjalan optimal. Contohnya, beberapa menu seperti tanggal akademik, jadwal pelajaran, dan kartu digital dinilai lebih baik jika ditempatkan pada halaman utama agar lebih mudah diakses. Selain itu, terdapat keluhan mengenai fitur donasi dan notifikasi pembayaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aplikasi PSP Mobile perlu dievaluasi berdasarkan pengalaman langsung pengguna agar dapat diketahui aspek yang sudah baik dan aspek yang masih perlu diperbaiki.

Beberapa penelitian terdahulu telah menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi digital. Penelitian pada aplikasi BCA Mobile menunjukkan bahwa metode UEQ dapat digunakan untuk mengukur kualitas UI/UX berdasarkan enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan [6]. Penelitian lain pada fitur pembayaran QRIS juga menunjukkan bahwa UEQ mampu memberikan hasil evaluasi yang terukur terhadap pengalaman pengguna pada layanan pembayaran digital [4]. Selain itu, penelitian pada aplikasi Livin' by Mandiri menunjukkan bahwa hasil evaluasi UEQ dapat digunakan sebagai dasar perbaikan desain antarmuka dan peningkatan pengalaman pengguna [11]. Hal ini menunjukkan bahwa UEQ relevan digunakan dalam penelitian yang berfokus pada evaluasi pengalaman pengguna aplikasi Mobile.

Meskipun demikian, penelitian mengenai PSP Mobile masih banyak berfokus pada aspek efektivitas penggunaan sistem dalam mendukung transaksi dan administrasi, bukan pada evaluasi pengalaman pengguna secara mendalam berdasarkan dimensi UI/UX [9], [10]. Sementara itu, penelitian mengenai UI/UX menggunakan UEQ lebih banyak dilakukan pada aplikasi perbankan, layanan pembayaran digital, dan website sekolah [4], [6], [11], [14]. Dengan demikian, terdapat celah penelitian untuk mengevaluasi pengalaman pengguna PSP Mobile di lingkungan Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang menggunakan metode UEQ. Evaluasi ini penting dilakukan agar pengembang memperoleh dasar yang lebih jelas dalam meningkatkan kualitas aplikasi berdasarkan

persepsi pengguna. Metode User Experience Questionnaire dipilih karena mampu mengukur pengalaman pengguna secara komprehensif melalui enam dimensi, yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Selain itu, UEQ menggunakan instrumen standar yang terdiri dari 26 item pertanyaan sehingga dapat menghasilkan data kuantitatif yang dapat dianalisis secara terstruktur [4], [11]. Hasil pengukuran UEQ juga dapat dibandingkan dengan Benchmark sehingga peneliti dapat mengetahui posisi kualitas aplikasi dibandingkan dengan aplikasi lain yang telah dievaluasi menggunakan metode serupa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Platform Sekolah Pintar Mobile menggunakan metode User Experience Questionnaire. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna terhadap aplikasi PSP Mobile di Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang serta mengidentifikasi hasil pengukuran pada enam dimensi UEQ, yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar rekomendasi bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas UI/UX aplikasi PSP Mobile agar lebih mudah digunakan, lebih stabil, lebih menarik, dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Platform Sekolah Pintar Mobile (PSP Mobile). Objek penelitian adalah aplikasi PSP Mobile yang digunakan oleh mahasiswa Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang. Penelitian ini tidak melakukan implementasi sistem baru, tetapi melakukan pengukuran dan evaluasi pengalaman pengguna berdasarkan data kuesioner yang diperoleh dari pengguna aplikasi.

Metode UEQ digunakan karena mampu mengukur pengalaman pengguna secara terstruktur melalui enam dimensi, yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Metode ini merupakan metode evaluasi yang sudah mapan dan telah digunakan pada berbagai penelitian UI/UX aplikasi digital [4], [11], [14]. Oleh karena itu, tahapan metode dalam penelitian ini difokuskan pada preparasi instrumen, pengumpulan data responden, transformasi data, uji validitas dan reliabilitas, perhitungan nilai rata-rata, serta interpretasi hasil menggunakan Benchmark UEQ.

2.1. Objek dan Lokasi Penelitian

Objek penelitian ini adalah aplikasi PSP Mobile, khususnya pada aspek *User Interface* dan *User Experience*. Penelitian dilakukan di Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang karena aplikasi PSP Mobile digunakan sebagai salah satu layanan digital untuk mendukung kebutuhan administrasi dan aktivitas mahasiswa. Evaluasi dilakukan berdasarkan persepsi pengguna terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, efisiensi, keandalan, daya tarik, serta kebaruan aplikasi.

2.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang yang menggunakan aplikasi PSP Mobile. Jumlah populasi diketahui sebanyak 3097 mahasiswa. Karena jumlah populasi cukup besar, maka penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan sebesar 10% atau 0,10. Formula Slovin ditunjukkan pada Persamaan (1).

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad (1)$$

Keterangan:

n = jumlah sampel, N = 3097, e = 0,10 (margin of error)

Dengan jumlah populasi (N = 3097) dan margin of error (e = 0,10), maka perhitungan jumlah sampel adalah sebagai berikut: perhitungan sampel

Langkah perhitungan nilai yang diketahui $n = \frac{3097}{1+3097(0,05)^2}$

1. Kuadratkan margin of error. $e^2 = (0,1)^2 = 0,01$
2. Kalikan dengan populasi $N \times e^2 = 3097 \times 0,01 = 30,97$
3. Tambahkan dengan 1 $1 + 30,97 = 31,97$
4. Bagi populasi dengan hasil tersebut $n = \frac{3097}{31,97}$
 $n = 96,87$

5. Pembulatan, Karena jumlah sampel harus bilangan bulat, maka: $n = 97$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, jumlah sampel dibulatkan menjadi 97 responden. Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang pernah menggunakan aplikasi PSP Mobile minimal satu kali dan bersedia mengisi kuesioner penelitian. Secara operasional, pengambilan responden dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna PSP Mobile yang memenuhi kriteria tersebut sampai jumlah responden yang dibutuhkan terpenuhi.

2.3. Preparasi Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 item pertanyaan. Setiap item disusun untuk mewakili enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Penggunaan 26 item ini mengikuti struktur standar UEQ yang bertujuan untuk memperoleh gambaran pengalaman pengguna secara menyeluruh. Setiap item dalam kuesioner diberi kode P1 sampai P26 agar memudahkan proses identifikasi dan pengolahan data. Jawaban responden dikumpulkan menggunakan skala penilaian 1 sampai 7. Skala tersebut menunjukkan tingkat penilaian pengguna terhadap setiap pernyataan yang diberikan. Data yang diperoleh dari kuesioner kemudian disusun dalam bentuk tabel agar dapat diolah menggunakan Microsoft Excel, SPSS, dan UEQ Data Analysis Tool. Jumlah item, dimensi, dan teknik pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

TABEL 1. Struktur Instrumen UEQ

Dimensi UEQ	Aspek yang Diukur	Jumlah Item
<i>Attractiveness</i>	Daya tarik aplikasi secara keseluruhan	6
<i>Perspicuity</i>	Kemudahan aplikasi untuk dipahami dan dipelajari	4
<i>Efficiency</i>	Kecepatan dan efisiensi pengguna dalam menyelesaikan tugas	4
<i>Dependability</i>	Keandalan, kendali, dan rasa aman saat menggunakan aplikasi	4
<i>Stimulation</i>	Kesenangan dan motivasi pengguna saat menggunakan aplikasi	4
<i>Novelty</i>	Kreativitas dan kebaruan tampilan maupun fitur aplikasi	4
Total		26

2.4. Pengumpulan Data

Data utama dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Kuesioner disebarikan secara daring menggunakan Google Form agar responden dapat mengisi kuesioner dengan lebih mudah. Sebelum mengisi kuesioner, responden diarahkan untuk memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka selama menggunakan aplikasi PSP Mobile.

Data yang dikumpulkan meliputi data karakteristik responden dan jawaban terhadap 26 item kuesioner UEQ. Karakteristik responden digunakan untuk menggambarkan profil pengguna, sedangkan jawaban kuesioner digunakan sebagai data utama dalam perhitungan nilai pengalaman pengguna. Jumlah data yang dianalisis adalah 97 data responden, sehingga setiap item kuesioner memiliki 97 jawaban.

2.5. Preparasi dan Transformasi Data

Data mentah hasil kuesioner masih berada dalam skala 1 sampai 7. Agar sesuai dengan standar analisis UEQ, data tersebut ditransformasikan ke dalam skala -3 sampai +3. Nilai -3 menunjukkan persepsi paling negatif, nilai 0 menunjukkan persepsi netral, dan nilai +3 menunjukkan persepsi paling positif. Untuk item dengan arah penilaian positif, transformasi dilakukan menggunakan Persamaan (2).

$$x = s - 4 \quad (2)$$

Keterangan: x = nilai hasil transformasi UEQ

s = skor jawaban responden pada skala 1 sampai 7

Dengan formula tersebut, jawaban responden ditransformasikan sebagai berikut:

TABEL 2. Transformasi Skala UEQ

Skala Jawaban	Nilai UEQ
1	-3
2	-2
3	-1
4	0
5	1
6	2
7	3

Pada item yang bersifat negatif atau *reverse item*, pembalikan skor dilakukan agar arah penilaian tetap konsisten, yaitu semakin tinggi nilai akhir maka semakin positif pengalaman pengguna. Formula transformasi untuk item negatif ditunjukkan pada Persamaan (3).

$$x = 4 - s \quad (3)$$

Setelah seluruh data ditransformasikan, data hasil transformasi digunakan untuk menghitung nilai rata-rata setiap item dan setiap dimensi UEQ.

2.6. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap item pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur aspek yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik yang digunakan adalah korelasi Pearson Product Moment melalui bantuan SPSS. Setiap item dinyatakan valid apabila nilai (r_{hitung}) lebih besar daripada (r_{tabel}) dan nilai signifikansi berada di bawah 0,05. Formula korelasi Pearson ditunjukkan pada Persamaan (4).

$$r_{xy} = \frac{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\dots} \quad (4)$$

Keterangan: x = skor item, y = skor total, n = jumlah responden

Dalam penelitian ini, jumlah responden sebanyak 97, sehingga nilai (r_{tabel}) yang digunakan adalah 0,1996 pada tingkat signifikansi 5%. Kriteria pengujian ditentukan sebagai berikut: apabila ($r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$), maka item dinyatakan valid; sebaliknya, apabila ($r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$), maka item dinyatakan tidak valid.

2.7. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian. Instrumen yang reliabel menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap item kuesioner memiliki tingkat konsistensi yang baik. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS. Formula Cronbach's Alpha ditunjukkan pada Persamaan (5).

$$\alpha = k - 1k(1 - \sigma^2_{\sum i^2}) \quad (5)$$

Keterangan: k = jumlah item pertanyaan, σ^2_i = varians setiap item, σ^2_t = varians total
Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70. Semakin mendekati nilai 1, maka instrumen memiliki tingkat konsistensi yang semakin tinggi.

2.8. Perhitungan Nilai Mean UEQ

Setelah data dinyatakan layak melalui uji validitas dan reliabilitas, tahap berikutnya adalah menghitung nilai rata-rata atau *Mean*. Nilai *Mean* digunakan untuk mengetahui kecenderungan persepsi responden terhadap setiap item dan setiap dimensi UEQ. Formula *Mean* ditunjukkan pada Persamaan (6).

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \quad (6)$$

Keterangan: x_i = nilai jawaban responden ke- i , n = jumlah responden
Nilai *Mean* setiap dimensi dihitung dengan menjumlahkan nilai item yang termasuk dalam dimensi tersebut, kemudian dibagi dengan jumlah item pada dimensi tersebut. Formula *Mean* dimensi ditunjukkan pada Persamaan (7).

$$\bar{x}_{\text{dimensi}} = \frac{\sum x_j}{m} = \frac{1}{m} \sum x_j \quad (7)$$

Keterangan: $\bar{x}_j$ = nilai rata-rata item ke- j , m = jumlah item dalam dimensi

Nilai *Mean* yang diperoleh kemudian digunakan untuk menentukan kualitas pengalaman pengguna pada masing-masing dimensi UEQ.

2.9. Interpretasi dan Benchmark UEQ

Hasil perhitungan *Mean* diinterpretasikan berdasarkan standar UEQ. Nilai *Mean* yang lebih besar dari 0,8 menunjukkan evaluasi positif, nilai antara -0,8 sampai 0,8 menunjukkan evaluasi netral, sedangkan nilai kurang dari -0,8 menunjukkan evaluasi negatif. Interpretasi dasar nilai UEQ ditunjukkan pada Tabel 3.

Selain interpretasi dasar, hasil penelitian juga dibandingkan dengan *Benchmark* UEQ menggunakan UEQ Data Analysis Tool. *Benchmark* digunakan untuk mengetahui posisi kualitas pengalaman pengguna aplikasi PSP Mobile dibandingkan dengan kumpulan data aplikasi lain yang telah diuji menggunakan UEQ. Kategori *Benchmark* terdiri dari *Excellent*, *Good*, *Above Average*, *Below Average*, dan *Bad*. Kategori *Benchmark* UEQ ditunjukkan pada Tabel 4.

TABEL 3. Interpretasi Nilai UEQ

Rentang Nilai	Interpretasi
(> 0,8)	Positif
(-0,8) sampai (0,8)	Netral
(< -0,8)	Negatif

TABEL 4. Kategori Benchmark UEQ

Kategori	Keterangan
Excellent	Termasuk kelompok aplikasi dengan hasil sangat tinggi
Good	Lebih baik dari rata-rata aplikasi pembanding
Above Average	Di atas rata-rata aplikasi pembanding
Below Average	Di bawah rata-rata aplikasi pembanding
Bad	Termasuk kelompok aplikasi dengan hasil rendah

2.10. Alur Analisis Data

Tahapan analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara berurutan agar hasil penelitian dapat direproduksi oleh peneliti lain. Langkah pertama adalah menyusun instrumen UEQ sebanyak 26 item. Langkah kedua adalah menyebarkan kuesioner kepada responden pengguna PSP Mobile. Langkah ketiga adalah mengumpulkan 97 data responden. Langkah keempat adalah melakukan pengkodean data dari P1 sampai P26. Langkah kelima adalah mentransformasikan data dari skala 1–7 menjadi skala -3 sampai +3. Langkah keenam adalah melakukan uji validitas dan reliabilitas. Langkah ketujuh adalah menghitung nilai *Mean*

setiap item dan setiap dimensi UEQ. Langkah terakhir adalah membandingkan hasil *Mean* dengan *Benchmark* UEQ dan menyusun rekomendasi perbaikan berdasarkan dimensi yang memperoleh nilai rendah.

Dengan tahapan tersebut, proses evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi PSP Mobile dapat dilakukan secara sistematis, terukur, dan dapat direplikasi pada penelitian sejenis. Hasil akhir dari metode ini berupa nilai *Mean* setiap dimensi UEQ, kategori *Benchmark*, serta rekomendasi pengembangan UI/UX aplikasi PSP Mobile.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan data dari 97 responden pengguna aplikasi Platform Sekolah Pintar *Mobile* di Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang. Data yang diperoleh terdiri dari karakteristik responden, hasil uji validitas, hasil uji reliabilitas, hasil pengukuran enam dimensi *User Experience Questionnaire*, serta hasil *Benchmark User Experience Questionnaire*.

3.1.1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, usia, dan lama penggunaan aplikasi. Rangkuman karakteristik responden disajikan pada Tabel 1.

TABEL 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
Laki-laki	38	39%
Perempuan	59	61%
Total	97	100%

Berdasarkan Tabel 5, jumlah responden perempuan lebih banyak dibandingkan responden laki-laki. Selanjutnya, karakteristik responden berdasarkan usia disajikan pada Tabel 2. Berdasarkan Tabel 6, responden terbanyak berada pada usia 22 tahun, yaitu sebanyak 37 responden.

Karakteristik responden berdasarkan lama penggunaan aplikasi disajikan pada Tabel 7. Berdasarkan Tabel 2, responden terbanyak berada pada usia 22 tahun, yaitu sebanyak 37 responden. Karakteristik responden berdasarkan lama penggunaan aplikasi disajikan pada Tabel 7. Berdasarkan Tabel 7, responden terbanyak merupakan pengguna yang telah menggunakan aplikasi selama 4 tahun

3.1.2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan terhadap 26 item pertanyaan *User Experience Questionnaire* dengan jumlah responden sebanyak 97 orang. Nilai *r* tabel yang digunakan adalah 0,1996. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Ringkasan hasil uji validitas dan reliabilitas disajikan pada Tabel 8. Berdasarkan Tabel 8, instrumen penelitian memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,949 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi.

TABEL 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Penggunaan Aplikasi

Lama Penggunaan	Jumlah Responden	Persentase
1 tahun	15	15%
2 tahun	22	23%
3 tahun	29	30%
4 tahun	31	32%
Total	97	100%

TABEL 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah Responden	Persentase
18 tahun	1	1%
19 tahun	3	3%
20 tahun	15	15%
21 tahun	19	20%
22 tahun	37	38%
23 tahun	20	21%
24 tahun	0	0%
25 tahun	1	1%
26 tahun	1	1%
Total	97	100%

TABEL 8. Ringkasan Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian	Jumlah Item	Kriteria	Hasil
Validitas	26 item	<i>r</i> hitung > 0,1996	Seluruh item valid
Reliabilitas	26 item	Cronbach's Alpha > 0,70	0,949

3.1.3. Hasil Pengukuran User Experience Questionnaire

Hasil pengukuran *User Experience Questionnaire* diperoleh dari perhitungan nilai *Mean* pada enam dimensi, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Ringkasan hasil nilai *Mean* disajikan pada Tabel 9.

TABEL 9. Hasil Nilai Mean Setiap Dimensi User Experience Questionnaire

Dimensi	Nilai Mean	Interpretasi Dasar UEQ
<i>Attractiveness</i>	0,799	Netral, mendekati positif
<i>Perspiciuity</i>	0,943	Positif
<i>Efficiency</i>	0,844	Positif
<i>Dependability</i>	0,682	Netral
<i>Stimulation</i>	0,654	Netral
<i>Novelty</i>	0,383	Netral
Rata-rata keseluruhan	0,718	Netral menuju positif

Berdasarkan Tabel 9, dimensi dengan nilai *Mean* tertinggi adalah *Perspiciuity* sebesar 0,943, sedangkan dimensi dengan nilai *Mean* terendah adalah *Novelty* sebesar 0,383.

TABEL 10. Hasil Benchmark User Experience Questionnaire

Dimensi	Nilai Mean	Kategori Benchmark
<i>Attractiveness</i>	0,8	<i>Below Average</i>
<i>Perspiciuity</i>	0,94	<i>Below Average</i>
<i>Efficiency</i>	0,84	<i>Below Average</i>
<i>Dependability</i>	0,68	<i>Bad</i>
<i>Stimulation</i>	0,65	<i>Below Average</i>
<i>Novelty</i>	0,38	<i>Below Average</i>

3.1.4. Hasil Benchmark User Experience Questionnaire

Nilai Mean dari setiap dimensi selanjutnya dibandingkan dengan Benchmark User Experience Questionnaire. Hasil Benchmark disajikan pada Tabel 10. Berdasarkan Tabel 10, lima dimensi berada pada kategori *Below Average*, yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Satu dimensi, yaitu *Dependability*, berada pada kategori *Bad*.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pengguna aplikasi Platform Sekolah Pintar Mobile berada pada kondisi netral menuju positif berdasarkan nilai Mean User Experience Questionnaire. Nilai rata-rata keseluruhan dari enam dimensi adalah 0,718. Nilai ini menunjukkan bahwa pengguna tidak memberikan penilaian negatif terhadap aplikasi, tetapi pengalaman pengguna yang dihasilkan juga belum dapat dikatakan kuat secara positif. Hal ini menjawab pertanyaan penelitian pertama bahwa tingkat pengalaman pengguna aplikasi PSP Mobile masih berada pada taraf cukup, namun belum optimal.

Pada dimensi *Perspiciuity*, aplikasi memperoleh nilai tertinggi, yaitu 0,943. Nilai ini menunjukkan bahwa pengguna relatif mudah memahami cara penggunaan aplikasi. Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan aplikasi dalam menampilkan fungsi dasar yang masih dapat dipelajari oleh pengguna. Dengan demikian, dari sisi kejelasan, aplikasi sudah memiliki keunggulan dibandingkan dimensi lainnya. Namun, meskipun memperoleh nilai Mean tertinggi, hasil Benchmark tetap menempatkan dimensi *Perspiciuity* pada kategori *Below Average*. Artinya, aplikasi memang cukup mudah dipahami oleh pengguna penelitian ini, tetapi jika dibandingkan dengan aplikasi lain pada Benchmark UEQ, kualitas kejelasannya masih berada di bawah rata-rata.

Dimensi *Efficiency* memperoleh nilai Mean sebesar 0,844 dan termasuk dalam interpretasi positif secara dasar UEQ. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi cukup membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas. Namun, kategori Benchmark pada dimensi ini masih berada pada *Below Average*. Perbedaan ini menunjukkan bahwa nilai Mean positif tidak selalu berarti aplikasi memiliki posisi Benchmark yang tinggi. Interpretasi dasar UEQ hanya melihat arah pengalaman pengguna secara umum, sedangkan Benchmark membandingkan hasil penelitian dengan data pembanding dari aplikasi lain.

Dimensi *Attractiveness* memperoleh nilai Mean sebesar 0,799. Nilai ini berada sangat dekat dengan batas positif, yaitu 0,8, tetapi secara ketat masih termasuk netral atau mendekati positif. Hasil ini menunjukkan bahwa daya tarik aplikasi belum sepenuhnya kuat. Hal ini sesuai dengan permasalahan awal penelitian, yaitu masih adanya keluhan mengenai tampilan antarmuka yang kurang nyaman dan penempatan fitur yang belum efektif. Oleh karena itu, aspek visual dan kenyamanan tampilan masih perlu diperbaiki agar kesan umum pengguna terhadap aplikasi meningkat.

Dimensi *Dependability* memperoleh nilai Mean sebesar 0,682 dan menjadi satu-satunya dimensi yang masuk kategori *Bad* pada hasil Benchmark. Hasil ini penting karena *Dependability* berkaitan dengan keandalan sistem, rasa aman, kendali pengguna, dan konsistensi aplikasi ketika digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa permasalahan seperti fitur yang belum berjalan optimal, menu yang kurang berfungsi, serta kebutuhan notifikasi yang lebih sesuai masih berpengaruh terhadap persepsi pengguna. Dengan demikian, dimensi *Dependability* menjadi aspek yang paling perlu diprioritaskan dalam pengembangan aplikasi.

Dimensi *Stimulation* memperoleh nilai mean sebesar 0,654 dan berdasarkan hasil benchmark UEQ berada pada kategori *Below Average*. Nilai tersebut menunjukkan bahwa aplikasi PSP Mobile belum sepenuhnya mampu memberikan pengalaman penggunaan yang menarik, menyenangkan, serta memotivasi pengguna untuk terus menggunakan aplikasi. Meskipun aplikasi telah mampu menjalankan fungsi utamanya sebagai media layanan akademik, pengalaman yang dirasakan pengguna masih cenderung bersifat fungsional dan belum memberikan keterlibatan (*engagement*) yang tinggi.

Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh beberapa faktor. Berdasarkan hasil observasi dan temuan penelitian, aplikasi PSP Mobile lebih berfokus pada penyediaan layanan administrasi akademik dibandingkan peningkatan pengalaman pengguna. Desain antarmuka yang masih sederhana, minimnya umpan balik visual (visual feedback), navigasi yang belum sepenuhnya intuitif, serta belum tersedianya fitur interaktif menyebabkan aplikasi terasa monoton ketika digunakan. Selain itu, tidak adanya inovasi pada penyajian informasi maupun fitur yang mampu meningkatkan keterlibatan pengguna turut memengaruhi rendahnya penilaian pada dimensi Stimulation.

Rendahnya nilai pada dimensi Stimulation memberikan dampak terhadap pengalaman pengguna secara keseluruhan. Pengguna mungkin tetap menggunakan aplikasi karena kebutuhan akademik, tetapi tidak merasa terdorong untuk menggunakan aplikasi dengan nyaman atau antusias. Dalam jangka panjang, kondisi ini berpotensi menurunkan tingkat kepuasan pengguna, mengurangi keterlibatan (user engagement), serta memengaruhi persepsi pengguna terhadap kualitas aplikasi. Meskipun dimensi Perspicuity dan Efficiency memperoleh nilai yang cukup baik, rendahnya dimensi Stimulation menunjukkan bahwa aplikasi masih perlu meningkatkan aspek emosional dalam pengalaman pengguna.

Oleh karena itu, pengembang disarankan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna melalui pembaruan desain antarmuka yang lebih modern dan konsisten, penambahan elemen visual yang lebih menarik, penyempurnaan navigasi, serta penyediaan umpan balik sistem (system feedback) yang lebih informatif. Selain itu, penambahan fitur yang lebih interaktif dan inovatif sesuai kebutuhan mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi pengguna dalam menggunakan aplikasi PSP Mobile. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan dimensi Stimulation dapat meningkat sehingga pengalaman pengguna secara keseluruhan menjadi lebih baik.

Dimensi Novelty memperoleh nilai Mean terendah, yaitu 0,383. Nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi masih dianggap kurang memiliki unsur kebaruan, kreativitas, dan inovasi. Hasil ini menjawab pertanyaan penelitian kedua bahwa dari enam dimensi UEQ, Novelty merupakan aspek terlemah pada aplikasi PSP Mobile. Rendahnya nilai Novelty menunjukkan bahwa pengguna belum melihat aplikasi sebagai sistem yang modern, unik, atau berbeda dibandingkan aplikasi sejenis. Oleh karena itu, pengembangan fitur baru dan pembaruan desain antarmuka menjadi kebutuhan penting.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi PSP Mobile memiliki keunggulan pada aspek kejelasan dan efisiensi, tetapi masih memiliki kelemahan pada aspek keandalan, daya tarik visual, stimulasi pengguna, dan kebaruan fitur. Hasil ini juga sejalan dengan permasalahan awal penelitian yang menyebutkan adanya keluhan pengguna terhadap tampilan antarmuka, penempatan fitur, dan fungsi tertentu yang belum berjalan optimal. Dengan demikian, hasil penelitian telah menjawab tujuan penelitian, yaitu mengetahui tingkat pengalaman pengguna serta mengidentifikasi kualitas enam dimensi UEQ pada aplikasi PSP Mobile.

Berdasarkan pembahasan tersebut, perbaikan aplikasi sebaiknya difokuskan pada peningkatan stabilitas sistem, perbaikan bug, penyederhanaan navigasi, penataan ulang menu penting pada halaman utama, peningkatan kualitas tampilan visual, serta penambahan fitur yang lebih inovatif. Perbaikan tersebut diperlukan agar aplikasi tidak hanya mudah dipahami, tetapi juga lebih dapat diandalkan, menarik, dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 97 responden pengguna aplikasi Platform Sekolah Pintar Mobile, dapat disimpulkan bahwa metode User Experience Questionnaire mampu memberikan gambaran terukur mengenai kualitas pengalaman pengguna aplikasi. Seluruh item kuesioner yang digunakan dalam penelitian dinyatakan valid, dan hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,949, sehingga instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dan layak digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna.

Hasil pengukuran enam dimensi User Experience Questionnaire menunjukkan bahwa aplikasi Platform Sekolah Pintar Mobile memiliki nilai tertinggi pada dimensi Perspicuity sebesar 0,943, yang berarti aplikasi relatif mudah dipahami dan dipelajari oleh pengguna. Dimensi Efficiency memperoleh nilai 0,844, sehingga menunjukkan bahwa aplikasi cukup membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas secara efisien. Sementara itu, dimensi Attractiveness memperoleh nilai 0,799, Dependability sebesar 0,682, Stimulation sebesar 0,654, dan Novelty sebesar 0,383. Nilai terendah terdapat pada dimensi Novelty, yang menunjukkan bahwa aplikasi masih kurang memberikan kesan baru, kreatif, dan inovatif bagi pengguna.

Berdasarkan hasil Benchmark, sebagian besar dimensi berada pada kategori Below Average, yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Stimulation, dan Novelty, sedangkan dimensi Dependability berada pada kategori Bad. Fakta ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi dinilai cukup mudah dipahami dan cukup efisien secara penggunaan, kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan masih belum optimal jika dibandingkan dengan standar perbandingan User Experience Questionnaire. Permasalahan utama yang perlu diperhatikan terdapat pada aspek keandalan sistem, daya tarik visual, stimulasi pengguna, dan kebaruan fitur.

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah aplikasi Platform Sekolah Pintar Mobile masih dapat digunakan sebagai media pendukung layanan akademik dan administrasi mahasiswa, tetapi perlu dilakukan pengembangan

lebih lanjut agar pengalaman pengguna meningkat. Pengembang aplikasi perlu memprioritaskan perbaikan stabilitas sistem, memastikan seluruh fitur berjalan dengan baik, menyederhanakan navigasi, memperbaiki tampilan antarmuka, serta menambahkan fitur yang lebih inovatif dan sesuai kebutuhan pengguna. Apabila perbaikan tersebut dilakukan secara berkelanjutan, aplikasi berpotensi memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan kepuasan pengguna, dan mendukung efektivitas layanan digital kampus.

Untuk penelitian selanjutnya, evaluasi dapat dikembangkan dengan menggunakan metode pembandingan seperti System Usability Scale atau Heuristic Evaluation agar hasil analisis menjadi lebih komprehensif. Selain itu, penelitian berikutnya dapat melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan kelompok pengguna yang lebih beragam, seperti admin, dosen, atau pihak pengelola, sehingga hasil evaluasi dapat menggambarkan kebutuhan seluruh pengguna aplikasi secara lebih menyeluruh.

REFERENSI

- [1] M. Ahimsyah, "Analisis Kinerja Sistem Pembayaran Digital dengan Framework PIECES pada Aplikasi ECASH UNIPDU," pp. 23–42, 2024.
- [2] M. Alda, N. Febryani, P. Safitri, and M. Albar, "Pengaruh Dampak Penggunaan Aplikasi Mobile terhadap Tingkat Produktivitas Mahasiswa," vol. 7, no. 3, pp. 498–505, 2025.
- [3] M. S. Chumairoh and D. H. Satyareni, "Perancang Bangun Aplikasi Mobile pada Platform Android Berbasis HTML5 Studi Kasus Layanan Informasi Website UNIPDU," vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2014.
- [4] Y. A. Ferdianto and N. Fitriana, "Analisis User Experience (UX) Fitur Pembayaran QRIS Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 7, no. 5, pp. 1028–1038, 2026.
- [5] S. Informatika, "Analisis Efektivitas Penggunaan Aplikasi PSP Mobile pada Pembayaran Iuran Bulanan Santri Pesantren Al-Muayyad Windan Maulana," vol. 2, no. 1, pp. 518–528, 2024.
- [6] A. Iskandar and B. W. Widagdo, "Analisis Kualitas Rancangan User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile," vol. 2, no. 2, pp. 63–72, 2024.
- [7] N. Juli and N. A. Fitria, "Langkah-langkah Evaluasi Pembelajaran," vol. 4, no. 3, 2024.
- [8] H. Amnur, R. Putra, A. Kasmar, and R. Syaljumairi, "Learn from Home Application of Politeknik Negeri Padang Students during Covid 19 Pandemic," in Proc. 4th Int. Conf. Applied Science and Technology on Engineering Science (iCAST-ES), SciTePress, 2021, pp. 1340–1344.
- [9] S. N. Lestari, "Evaluasi Media Pembelajaran," vol. 1, no. 2, pp. 18–32, 2023.
- [10] M. Y. Majid and M. Setiawan, "Analisis Efektivitas Penggunaan Aplikasi PSP Mobile pada Pembayaran Iuran Bulanan Santri Pesantren Al-Muayyad Windan," Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi, vol. 2, no. 1, pp. 518–528, 2024.
- [11] D. I. Mtsn, M. Pare, and K. Kediri, "Sosialisasi Program Digitalisasi Sekolah Menggunakan Platform Sekolah Pintar di MTSN Model Pare, Kabupaten Kediri," vol. 8, pp. 210–216, 2022.
- [12] J. M. Polgan et al., "Evaluasi dan Perbaikan UI/UX Menggunakan UEQ dan Lean UX pada Aplikasi Livin' by Mandiri," vol. 14, pp. 981–994, 2025.
- [13] U. P. Ramadani, R. Muthmainnah, and N. Ulhilma, "Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas dan Representativitas," pp. 574–585, 2025.
- [14] N. R. Riyadi, "Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile myUMM Students," Sist. J. Sist. Inf., vol. 8, no. 1, pp. 226–232, 2019.
- [15] N. N. Safitri and A. C. Setiawan, "Analisa UI/UX Website SMK Negeri 38 Jakarta Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 13, no. 13, pp. 232–238, 2024.
- [16] H. Amnur, Y. Syanurdi, R. Idmayanti, and A. Erianda, "Developing Online Learning Applications for People with Hearing Impairment," JOIV: Int. J. Informatics Visualization, vol. 5, no. 1, pp. 32–38, Mar. 2021.
- [17] A. Santoso, "Rumus Slovin: Panacea Masalah Ukuran Sampel," 2023.
- [18] B. Simamora, "Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya," Jurnal Manajemen, vol. 12, no. 1, pp. 84–93, 2022, doi: 10.46806/jman.v12i1.978.
- [19] F. N. Sirait, "Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking (Studi Kasus: Asuransi Online Superyou.co.id)," vol. 6, no. 2, 2022.
- [20] P. C. Susanto, D. U. Arini, L. Yuntina, and J. Panatap, "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)," vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2024.