

Penerapan Metode *System Usability Scale & User Experience Questionnaire* untuk Menganalisis *User Experience (UX) Website SMKN Ile Boleng*

Vinsensius Daton Bala Makin¹, Luthfi Indana²

^{1,2}*Teknologi Informasi, Universitas Merdeka Malang. 082340887723*

e-mail: vikibala14@gmail.com¹, luthfi@unmer.ac.id²

ABSTRAK

Kata Kunci:

*Usability
User Experience
System Usability Scale
User Experience Questionnaire
Website
SMKN Ile Boleng*

Teknologi telah berkembang pesat, termasuk perkembangan website. Website SMKN Ile Boleng adalah situs web resmi yang berfungsi sebagai saluran komunikasi dan informasi antara sekolah, siswa, orang tua, dan masyarakat umum. Namun, pengguna sering merasa kurang puas, sehingga jarang mengaksesnya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna (*User Experience*) saat menggunakan website SMKN Ile Boleng, serta menganalisis aspek usability yang mempengaruhi pengalaman tersebut. Penelitian juga memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna berdasarkan analisis *usability* dan *user experience*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Usability Scale (SUS)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, melibatkan partisipan pengguna website SMKN Ile Boleng. Hasil penelitian menunjukkan nilai *SUS* sebesar 63,5, yang berada pada Grade D dengan rating "poor," dan belum mencapai "Good" atau "Excellent." Nilai *UEQ* berada dalam kisaran 25% terendah atau "Buruk" di setiap skala. Analisis ini diharapkan memberikan wawasan berharga bagi pengembangan website dan meningkatkan pengalaman pengguna di masa depan.

ABSTRACT

Keyword:

*Usability
User Experience
System Usability Scale
User Experience Questionnaire
Website
SMKN Ile Boleng*

Technology has evolved rapidly, including the development of websites. The SMKN Ile Boleng website is an official website that serves as a communication and information channel between schools, students, parents, and the general public. However, users often feel dissatisfied, so they rarely access it. This research aims to understand the user experience when using the SMKN Ile Boleng website, as well as to analyze the usability aspects that affect the experience. The methods used in this study are the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ), involving users of the site SMKN Ile Boleng. The results of the study showed a SUS score of 63.5, which is in Grade D with a rating of "poor" and has not reached "good" or "excellent." This analysis is expected to provide valuable insights for website development and enhance the user experience in the future.

I. PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi telah berkembang dengan pesat. Salah satu contoh kemajuan tersebut adalah perkembangan *website*. Berbagai jenis informasi dapat dengan mudah diakses melalui *website* jika terhubung dengan internet. [1]. Perkembangan ini juga berdampak pada bidang pendidikan, salah satu bentuk penerapan teknologi informasi dalam pendidikan adalah pengembangan *website* sekolah [2]. Salah satu lembaga pendidikan yang sudah memanfaatkan *website* sebagai media informasi adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Ile Boleng (SMKN Ile Boleng), yang berlokasi di Kecamatan Ile Boleng, Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia. *Website* yang disediakan oleh sekolah SMKN Ile Boleng terbilang cukup lengkap dengan beberapa fitur-fitur didalamnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah SMKN Ile Boleng, terungkap bahwa belum ada analisis terkait kepuasan pengguna terhadap *website* tersebut. Oleh karena itu, penulis melakukan analisis *usability* untuk memahami pengalaman pengguna pada *website* Sekolah SMKN Ile Boleng. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami sejauh mana pengalaman pengguna (*User Experience*) saat menggunakan *website* SMKN Ile Boleng, serta menganalisis aspek *usability* yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna. Analisis *usability* ini sangat penting dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan *website*, serta memberikan rekomendasi *website* untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna (*User Experience*) [3].

Evaluasi *usability* dapat dilakukan menggunakan dua metode yaitu *System Usability Scale (SUS)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Metode *System Usability Scale (SUS)* dikenal karena kesederhanaannya dalam pelaksanaan dan keandalannya dalam menghasilkan data yang valid mengenai aspek *usability* [4]. Metode ini fokus pada seberapa mudah pengguna dapat menggunakan situs web [5]. Sementara itu, *User Experience Questionnaire (UEQ)* mengukur aspek-aspek seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Metode ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya dalam berbagai konteks penelitian, sehingga dapat dipercaya untuk memberikan hasil yang akurat dan dapat diandalkan [6].

Dengan melakukan analisis *usability* menggunakan kedua metode tersebut, SMKN Ile Boleng dapat mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang tingkat kemudahan pengguna, kemampuan pengguna, kepuasan, kekuatan, dan kelemahan dari situs *website*-nya. Hal ini akan memberikan masukan berharga bagi sekolah untuk melakukan perbaikan dan pengembangan *website* di masa depan. Dalam jangka panjang, evaluasi *usability* secara berkala akan membantu SMKN Ile Boleng untuk memertahankan dan meningkatkan kualitas situs web.

II. METODE

Dalam penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menampilkan ruang lingkup penelitian yang lebih luas dan variasi lebih kompleks. Penelitian kuantitatif memanfaatkan pengukuran, perhitungan, rumus dan kapasitas data numerik dalam

perencanaan, proses, pembangunan hipotesis, teknik, analisis data serta menarik kesimpulan [7]. Populasi dalam penelitian ini adalah 100 orang yang bersedia menjadi responden yang mencakup siswa-siswi, guru, alumni, staf, dan orang tua murid dari SMKN Ile Boleng, Flores Timur. Untuk menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan rumus *slovin*:

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

Dimana:

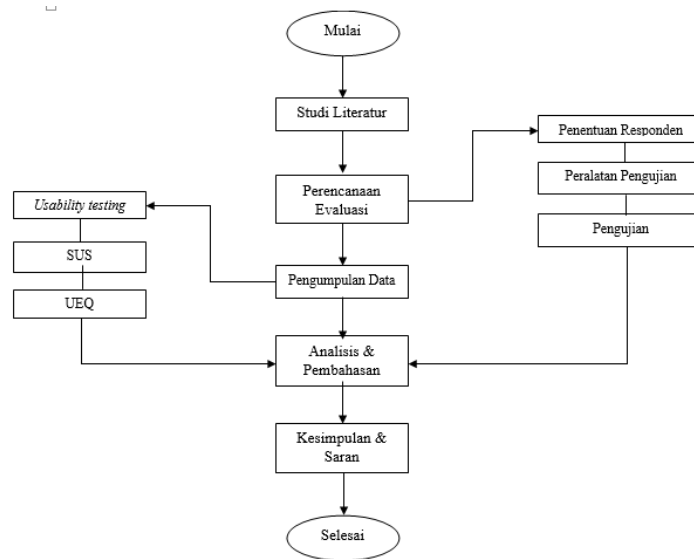
n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Batas kesalahan dalam sampel

Dengan populasi (N) sebanyak 100 orang dan tingkat kesalahan sebesar 10% ($e=10\%$) maka jumlah sampel yang terkumpul $n=50$.

Tahapan penelitian dimulai Studi Literatur, Perencanaan Evaluasi, Penentuan responden, Peralatan pengujian, Pengujian, Pengumpulan Data, Analisis & Pembahasan, Kesimpulan dan saran seperti pada Gambar 1.



Gambar 1: Desain Penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, dan kusioner. Pada proses observasi, peneliti mencatat setiap interaksi, kesulitan yang dihadapi pengguna, serta tanggapan mereka terhadap berbagai aspek dari *website* SMKN Ile Boleng, seperti navigasi, tampilan, dan konten. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan sejumlah siswa-siswi, guru, staf, dan masyarakat umum dengan mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan terstruktur, yang dirancang untuk menggali informasi yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengalaman pengguna yang telah menggunakan *website* SMKN Ile

Boleng, hambatan yang mungkin dihadapi, serta tingkat kepuasan mereka saat menggunakan situs web SMKN Ile Boleng.

Peneliti mengumpulkan angket atau kusioner yang terdiri dari serangkain pertanyaan yang harus dijawab oleh responden untuk mendapatkan informasi yang diperlukan [8]. Format kusioner yang digunakan adalah tipe tertutup, di mana responden diminta untuk memilih opsi jawaban yang paling sesuai dengan pandangan atau pengalaman. Pertanyaan-pertanyaan dalam kusioner terbagi menjadi dua metode, yaitu kusioner metode *UEQ (User Experience Questionere)* dan kusioner Metode *SUS (System Usability Scale)*. Dalam konteks penelitian ini, kusioner digunakan untuk mengukur tingkat kecerdasar emosional dan motivasi responden. Partisipan diminta untuk mengisi kusioner berdasarkan pengalaman mereka sendiri.

Teknik Analisis Data

User Experience Questionnaire (UEQ) Tools sebuah alat yang terbukti efektif untuk mempermudah proses dan pengolahan data melalui lembar kerja *Excel* yang telah disediakan. Agar sesuai dengan bahasa yang digunakan oleh responden maka dalam penelitian ini menggunakan *UEQ* versi bahasa Indonesia [9]. *UEQ* memiliki 26 pasang atribut yang saling bertolak belakang yang digunakan sebagai prameter penilaian. 26 pasang atribut tersebut dibuat dalam bentuk kusioner yang cukup *flexible* karna dapat digunakan saat pengujian secara langsung maupun digunakan saat pengujian secara online [10].

Proses analisis data dengan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* menggunakan *Data Analysis Tools* ini dengan memasukan data yang telah dikumpulkan dalam lembar kerja *Excel Data Analysis Tools*. Untuk menghasilkan hasil kusioner yang akurat maka data yang dimasukan akan dikonversi secara otomatis pada *UEQ Data Analysis Tools*.

UEQ Benchmark mengklasifikasikan produk ke dalam lima kategori untuk setiap skala), seperti yang dijelaskan berikut ini:

1. Luar Biasa (*Excellent*): Termasuk dalam 10% tertinggi dari produk dalam kumpulan data berdasarkan skor.
2. Baik (*Good*): Dalam kumpulan data, 10% produk memiliki skor yang lebih tinggi, sementara 75% sisanya memiliki skor lebih rendah.
3. Di atas rata-rata (*Above average*): Skor produk di atas rata-rata untuk 25% dari kumpulan data, sedangkan 50% sisanya memiliki skor lebih rendah.
4. Di bawah rata-rata (*Below average*): Skor produk di bawah rata-rata untuk 50% dari kumpulan data, sedangkan 25% sisanya memiliki skor lebih rendah.
5. Buruk (*Bad*): Termasuk dalam 25% terendah dari produk dalam kumpulan data berdasarkan skor.

Dalam penghitungan metode *System Usability Scale (SUS)*, digunakan skala *Likert* dari 1 hingga 5. Nilai 1 menunjukan bahwa responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan, sementara 5 menunjukan bahwa responden sangat setuju [11]. Panduan khusus yang harus diikuti dalam proses perhitungan metode *SUS*: Untuk pertanyaan dengan nomor ganjil (1,3,5,7,9), skor kontribusi dihitung dengan mengurangkan satu skala tanggapan. Sedangkan untuk pertanyaan dengan nomor genap (2,4,6,8,10), skor kontribusi lima dikurangi dengan skala tanggapan. Hasil perhitungan ini kemudian dikalikan dengan faktor 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir kegunaan sistem (*Usability*) [12]. Skor keseluruhan *SUS* berada dalam kisaran antara 0 hingga 100 [13]. Rumus perhitungan *SUS* dapat dinyatakan seperti pada Persamaan (2).

$$\text{Skor } SUS = ((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) \times 2.5 \quad (2)$$

Rata-rata dari kuesioner *SUS* dihitung dengan mengakumulasi total skor dari semua responden, kemudian skor tersebut dibagi dengan jumlah responden yang memberikan tanggapan. Metode perhitungan ini diterapkan secara individual untuk setiap peserta uji dijumlahkan, dan hasilnya dirata-ratakan dengan membagi total jumlah peserta uji.

Tabel 1. Perhitungan Skor *SUS*

No	R	Pertanyaan										Jml	(Jumlah x 2,5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	R1	2	5	3	2	1	1	2	1	1	4	22	55
2	R2	2	5	3	2	1	1	2	1	1	4	22	55

Setelah penyelesaian perhitungan, hasil akhir dari metode *System Usability Scale (SUS)* adalah nilai rata-rata *SUS* dari seluruh responden. Nilai ini kemudian dinormalisasi atau disesuaikan dengan penilaian atau rumus yang digunakan untuk mengukur skala *SUS*. Makna dari hasil perhitungan ini memiliki signifikansi yang spesifik. Jika diinterpretasikan dengan mempertimbangkan rentang penerimaan (*Acceptability Ranger*) implikasi makna ini tergambar dalam Tabel 2.

Tabel 2. Skor *SUS*

Skor <i>SUS</i>	Arti Skor
0-50	<i>Not Acceptable</i>
50-70	<i>Marginal</i>
70-100	<i>Acceptable</i>

Selain mengartikan berdasarkan rentang penerimaan yang diperlihatkan pada tabel Skor *SUS*, terdapat alternatif lain dalam menafsirkan hasil dari *system Usability Scale (SUS)* dengan panduan seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Skor *SUS Grade Scale*

No.	Grade	<i>SUS</i> Skor	<i>Adjective Rating</i>
1.	A	90-100	<i>Excellent</i>
2.	B	80-90	<i>Good</i>
3.	C	70-80	<i>Ok</i>
4.	D	60-70	<i>Poor</i>
5.	F	<60	<i>Awful</i>

Statistik selalu menyediakan beragam opsi solusi yang menjadi landasan dalam perencanaan serta pengujian hipotesis, yang krusial dalam penelitian yang berkaitan dengan pengambilan keputusan dalam memecahkan permasalahan penelitian. Dalam konteks riset, statistik mampu menyediakan beragam metode, termasuk pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data, analisis data, pengujian hipotesis, dan teknik peramalan interval [14].

Tabel 4. Rentang Nilai Rata-rata

Rentang Nilai Rata-rata	Keterangan
>0,8	Evaluasi Positif
-0,8-0,8	Evaluasi Netral
<-0,8	Evaluasi Negatif

Berdasarkan Tabel 4 dapat diartikan bahwa apabila hasil analisis yang didapatkan dari responden berada di atas 0,8 atau menunjukkan hasil positif, maka produk yang dilakukan penelitian dapat dikatakan baik. Jika hasil analisis yang diperoleh diantara -0,8 sampai dengan 0,8 yang menunjukkan evaluasi netral, maka produk yang diteliti dapat dikatakan cukup baik. Apabila hasil analisis yang diperoleh berada di bawah 0,8 yang menunjukkan hasil negatif, berarti produk yang diteliti belum cukup baik atau kurang baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan populasi dan sampel maka jumlah kuesioner yang disebarkan dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 yang terbagi menjadi 50 kuesioner untuk metode *UEQ* dan 50 kuesioner untuk metode *SUS*. Kuesioner-kuesioner ini disebarkan melalui *WhatsApp* dengan cara membagikan *link google form* kepada para responden.

Metode *System Usability Scale (SUS)*

Tabel 5 menunjukan hasil dari setiap responden dari responden 1 (R1) sampai responden 50 (R50) yang kemudian setiap skor responden dijumlahkan menggunakan Rumus perhitungan *SUS* sebagai berikut:

$$\text{Skor } SUS = ((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7-1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) \times 2.5$$

Tabel 5. Hasil Hitung Skor Responden Metode SUS

Responden	Hasil Hitung Skor										JUMLAH	Nilai (Jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	3	4	4	4	1	4	2	4	4	3	33	82,5
R2	1	3	3	3	3	3	4	3	4	3	30	75
R3	2	3	2	4	4	4	3	4	2	3	31	77,5
R4	1	4	1	3	1	4	3	3	1	4	25	62,5
R5	3	1	3	2	2	2	1	0	1	4	19	47,5
:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
R45	4	0	4	2	0	1	2	1	1	4	19	47,5
R46	4	1	3	0	1	1	4	2	3	4	23	57,5
R47	3	1	3	1	4	1	0	1	4	3	21	52,5
R48	4	1	3	1	1	0	0	1	3	4	18	45
R49	4	0	4	3	1	2	4	2	3	3	26	65
R50	1	1	4	4	1	0	4	0	3	4	22	55
RATA-RATA												63,5

Sumber: data penelitian

Nilai akhir yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan metode *SUS* adalah 63,5. Bila dilihat pada Tabel 3 menunjukkan marginal pada penilaian *Grade Scale* masuk pada *Grade D* dengan *Adjective rating poor* dan belum bisa mencapai *Good* maupun *Excellent*.

Metode User Experience Questionare

Tabel 6. Transformasi Skor *UEQ*

Skala penilaian	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan	o	o	o	o	O	o	o	Menyenangkan
Nilai setelah tranformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

Jawaban responden dikonversi menjadi bobot nilai dengan skala dari -3 (sangat setuju dengan nilai negatif) hingga +3 (sangat setuju dengan nilai positif). Tabel di atas ini menunjukkan contoh nilai yang telah ditransformasi, dimulai dari istilah negatif ke positif yang dapat dilihat pada Tabel 6. Sedangkan Tabel 7 menunjukkan tranformasi dari skala nilai yang memiliki istilah positif ke negatif.

Tabel 7. Transformasi Skor *UEQ*

Skala penilaian	1	2	3	4	5	6	7	
Bermanfaat	O	o	o	o	o	o	o	Kurang bermanfaat
Nilai setelah tranformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

Dari 50 jawaban responden untuk setiap pertanyaan, dilakukan perhitungan rata-rata per orang pada tab “DT” yang dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Rata-rata Skala per Orang

<i>Scale means per person</i>					
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
-1,83	-2,25	-1,75	-1,00	0,00	-2,25
-1,33	-1,50	-1,25	0,25	-1,25	-1,50
-1,33	-2,00	-1,00	0,25	-1,50	0,25
-1,00	-0,75	-1,25	0,75	-1,25	-1,00
-0,33	-1,25	-0,75	0,75	-0,75	-1,00
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
0,17	-0,25	1,00	0,75	-1,25	0,75
-0,33	0,50	0,00	1,00	-0,50	-0,50
0,17	0,25	0,25	0,25	-0,75	-0,25
0,67	0,50	0,25	-0,50	-1,75	-1,00
0,50	-1,00	-0,50	-1,00	-1,25	-1,75

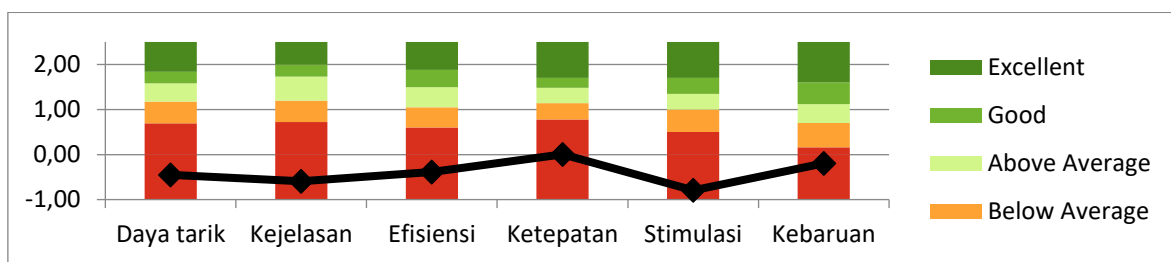
Sumber : *UEQ_Data_Analysis_Tool_Version12*

Kemudian dilakukan perhitungan rata-rata untuk setiap aspek dan pertanyaan *UEQ* pada tab “*Result*”. Hasil rata-rata skala dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Rata-rata skala

<i>UEQ Scales (Mean and Variance)</i>		
Daya Tarik	-0,450	0,38
Kejelasan	-0,595	0,74
Efisiensi	-0,385	0,92
Ketepatan	-0,005	0,47
Stimulasi	-0,795	0,50
Kebaruan	-0,195	0,73

Sumber : *UEQ_Data_Analysis_Tool_Version12*



Gambar 2. Grafik Rata-rata *UEQ*

Gambar 2 menunjukkan grafik rata-rata hasil *UEQ* pada setiap aspek. Analisis aspek kualitas hasil pengalaman pengguna *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang memuat enam skala menghasilkan rincian sebagai berikut:

1. Daya Tarik: Rata-rata: -0,450 dan Varians: 0,38

Hal ini menunjukkan bahwa daya tarik mempunyai pengaruh negatif terhadap *usability website* SMKN Ile Boleng, dengan signifikansi yang cukup rendah, yang berarti peningkatan daya tarik tidak secara signifikan meningkatkan *usability*.

2. Kejelasan: Rata-rata: -0,595 dan Varians: 0,74
 Nilai rata-rata nilai yang dihasilkan sebesar -0,595 ini menunjukkan bahwa secara umum pengguna *website* SMKN Ile Boleng menganggap *website* tersebut cenderung negatif atau kurang jelas dan sulit dipahami. Varians 0,74 merupakan variansi sedang yang menunjukkan bahwa tanggapan pengguna *website* relatif tersebar, menunjukkan adanya perbedaan dalam penilaian pengguna *website* SMKN Ile Boleng.
3. Efisiensi: Rata-rata: -0,385 dan Varians: 0,92
 Hal ini menunjukkan bahwa efisiensi memiliki pengaruh negatif terhadap kemudahan penggunaan *website* dengan tingkat signifikansi yang lebih rendah dibandingkan variabel lainnya. Variance yang tinggi menunjukkan variasi dalam pemahaman pengguna terhadap efisiensi *website*.
4. Ketepatan: Rata-rata: 0,005 dan Varians: 0,47
 Variabel ini memiliki pengaruh yang sangat kecil dan hampir tidak signifikan terhadap kemudahan penggunaan *website*.
5. Stimulasi: Rata-rata: -0,795 dan Varians: 0,50
 Nilai rata-rata yang dihasilkan sebesar -0,795 ini menunjukkan bahwa pengguna *website* SMKN Ile Boleng masih merasa kurang memberikan stimulasi atau kurang menarik. Variansi sebesar 0,50 menunjukkan konsistensi dalam penilaian oleh pengguna.
6. Kebaruan: Rata-rata: -0,195 dan Varians: 0,73
 Hal ini menunjukkan bahwa kebaruan memiliki pengaruh negatif terhadap kemudahan penggunaan *website*, dengan tingkat signifikansi yang lebih rendah. Varians yang tinggi menunjukkan variasi besar dalam persepsi pengguna terhadap kebaruan.

Tabel 10. Hasil *Benchmark UEQ*

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson to benchmark</i>	<i>Interpretation</i>
Daya tarik	-0,45	<i>Bad</i>	<i>In the range of the 25% worst results</i>
Kejelasan	-0,60	<i>Bad</i>	<i>In the range of the 25% worst results</i>
Efisiensi	-0,39	<i>Bad</i>	<i>In the range of the 25% worst results</i>
Ketepatan	0,01	<i>Bad</i>	<i>In the range of the 25% worst results</i>
Stimulasi	-0,80	<i>Bad</i>	<i>In the range of the 25% worst results</i>
Kebaruan	-0,20	<i>Bad</i>	<i>In the range of the 25% worst results</i>

Sumber: *UEQ_Data_Analysis_Tool_Version12*

Bersasarkan Tabel 10, secara keseluruhan nilai skala *UEQ* berada dalam kisaran 25% terendah dalam aspek *usability*. Ini menyatakan bahwa situs *website* SMKN Ile Boleng mendapat penilaian Buruk (*Bad*) pada semua skala *UEQ* yang diukur. Evaluasi dan perbaikan perlu dilakukan untuk meningkatkan kegunaan *website* SMKN Ile Boleng agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

PEMBAHASAN

Nilai SUS diperoleh dari perhitungan adalah 63,5, penilaian menunjukkan marginal pada penilayan *Grade Scale* masuk pada *Grade D* dengan *Adjective rating poor* dan belum bisa mencapai *Good* maupun *Excelent* dan Nilai *UEQ* berada dalam kisaran 25% terendah atau Buruk (*Bad*) di setiap skala. Tabel 11 menunjukkan perbandingan hasil dari kedua metode.

Tabel 11. Hasil Analisis *SUS* dan *UEQ*

NO	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>
1.	Tingkat penggunaan: <i>Website</i> SMKN Ile Boleng kurang menarik bagi pengguna untuk digunakan secara rutin. (Item 1 dan 7)	Daya Tarik: Tampilan <i>website</i> SMKN Ile Boleng kurang menarik dan tidak modern yang mempengaruhi daya tarik pengguna.
2.	Tingkat kerumitan: sebagian besar pengguna merasa bahwa <i>website</i> SMKN Ile Boleng ini rumit dan membingungkan. (Item 2 dan 8)	Kejelasan: Stuktur navigasi antar halaman kurang jelas membuat pengguna kesulitan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan.
3.	Kemudahan penggunaan: pengguna merasa adanya hambatan dalam menggunakan <i>website</i> SMKN Ile Boleng. (Item 3 dan 9)	Efisiensi: <i>Website</i> SMKN Ile Boleng masih tidak efisiensi dalam menyediakan layanan atau informasi
4.	Kebutuhan dukungan teknis: Sebagian besar pengguna membutuhkan dukungan teknis karna kurangnya pemahaman menggunakan <i>website</i> SMKN Ile Boleng. (Item 4 dan 10)	Ketepatan: <i>Website</i> SMKN Ile Boleng memenuhi kebutuhan pengguna namun tidak memuaskan
5.	Konsistensi <i>website</i> : <i>website</i> SMKN Ile Boleng masih bermasalah dengan konsistensi atau fungsi dalam <i>website</i> . (Item 5 dan 6)	Stimulasi: <i>Website</i> SMKN Ile Boleng kurang memberikan stimulasi atau menarik minat pengguna.
		Kebaruan: <i>Website</i> SMKN Ile Boleng masih dianggap tidak inovatif oleh pengguna.

Dari Tabel 11 temuan menggunakan *SUS* dan *UEQ* menyatakan bahwa *website* SMKN Ile Boleng memiliki masalah terhadap situs *website* dan membutuhkan beberapa perbaikan guna meningkatkan fungsi dan pengalaman pengguna. Beberapa saran perbaikan yang dapat diterapkan pada *website* SMKN Ile Boleng sebagai berikut:

1. Desain *Website*:
 - a. Menggunakan desain sepenuhnya responsif lebih menarik dan modern agar menyenangkan bagi pengguna.
 - b. Menggunakan menu navigasi yang tertstruktur dengan baik dan gunakan label yang jelas untuk setiap halaman seperti Beranda, Tentang Kami, Kegiatan, Kontak, dan lainnya.
 - c. Di bagian Galeri menampilkan galeri yang menarik dan muda diakses dengan foto-foto berkualitas tinggi dari kegiatan sekolah, penghargaan, dan prestasi siswa/siswi serta tambahkan video berdurasi singkat yang menggambarkan kehidupan sekolah yang menarik, misalnya cuplikan acara sekolah.
 - d. Mengintegrasikan klender interaktif yang memungkinkan pengunjung untuk melihat acara-acara sekolah dalam berbagai format.

- e. Di bagaian Blog atau berita Menambahkan informasi berita terbaru tentang kegiatan sekolah, prestasi, topik pendidikan yang relevan dan sediakan juga fitur berlangganan agar pengunjung dapat mengikuti pembaruan.
 - f. Menambahkan ikon tautan ke akun media sosial sekolah untuk memberikan opsi informasi tambahan *real-time* seperti *Facebook*, *Instagram*, *twiter*, dan media sosial lainnya dibagian *header* atau *footer website*.
2. Meningkatkan peringkat SEO (*Search Engine Optimization*):
- a. Menempatkan kata kunci di judul halaman, meta deskripsi, URL, *tag header* (H1, H2, H3), dan konten terkait.
 - b. Membuat konten yang relevan, informatif, dan berkualitas tinggi yang memenuhi kebutuhan pengguna.
 - c. Melakukan analisis dan monitoring secara rutin kinerja situs *website* menggunakan alat seperti *Google Analytics* dan *Google Search Console* untuk melihat perkembangan dan membuat penyesuaian yang diperlukan.

IV. SIMPULAN

Nilai SUS berada dalam kategori D dengan "*Adjective rating poor*", menunjukkan bahwa website SMKN Ile Boleng ini belum mencapai level "*good*" atau "*excellent*". Sementara itu, hasil UEQ menunjukkan bahwa *website* SMKN Ile Boleng mendapatkan ketegori nilai *Bad* (Buruk). Secara keseluruhan, tingkat kepuasan pengguna terhadap *website* ini rendah. Pengguna merasa tidak puas dengan pengalaman yang didapatkan.

Beberapa rekomendasi yang disarankan yaitu melibatkan pengguna langsung untuk menguji *website* dan mendapatkan umpan balik langsung tentang apa yang membuat mereka kesulitan, sambil membuat struktur navigasi yang lebih intuitif dan mudah dipahami melalui pengelompokan informasi yang lebih baik dan penamaan menu yang lebih jelas, serta menyediakan informasi yang lebih jelas dan terstruktur dengan baik, dan meningkatkan aspek visual dari *website* agar lebih menarik, seperti penggunaan warna, font, dan layout yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] C. A. Cholik, "Teknologi Informasi, ICT," *J. Fak. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 39–46, 2021.
- [2] A. Maharani, B. Intan, and A. T. Susilo, "Analisis User Experience Pada Website Smk Negeri Tugumulyo Berbasis User Experience Questionnaire (Ueq," *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 6, no. 2, pp. 169–177, 2021, doi: 10.32767/jusim.v6i2.1479.
- [3] A. Abdurrahman and M. Ulfa, "Analisis Usability Sistem Komputerisasi Haji Terpadu

- Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *J. Pengemb. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 2, no. 3, pp. 125–137, 2021, doi: 10.47747/jpsii.v2i3.553.
- [4] V. Y. P. Ardhana, “Analisis Usability Testing pada SITIDES Menggunakan System Usability Scale dan PIECES Framework,” *Bull. Informatics Data Sci.*, vol. 1, no. 2, p. 89, 2022, doi: 10.61944/bids.v1i2.41.
- [5] J. Brooke, “SUS: A ‘Quick and Dirty’ Usability Scale,” *Usability Eval. Ind.*, no. June, pp. 207–212, 2020, doi: 10.1201/9781498710411-35.
- [6] S. Prasetyaningsih and W. P. Ramadhani, “Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire,” *J. Integr.*, vol. 13, no. 2, pp. 147–157, 2021, doi: 10.30871/ji.v13i2.3180.
- [7] M. Waruwu, “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method),” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 1, pp. 2896–2910, 2023.
- [8] K. J. Atmaja and I. N. S. Wahyu Wijaya, “Pengembangan Sistem Evaluasi Kinerja Dosen (E-Kuesioner) Stmik Stikom Indonesia,” *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 1, pp. 55–64, 2019, doi: 10.23887/jstundiksha.v8i1.17290.
- [9] A. Pratama, A. Faroqi, and E. P. Mandyartha, “Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 4, no. 4, pp. 1019–1029, 2022, doi: 10.51519/journalisi.v4i4.394.
- [10] M. A. Maricar, D. Pramana, and D. R. Putri, “Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 319–328, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824443.
- [11] A. A. Jiwa Permana, “Usability Testing Pada Website E-Commerce Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus : Umkmbuleleng.Com),” *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 2, pp. 149–158, 2019, doi: 10.23887/jstundiksha.v8i2.22858.
- [12] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, “System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- [13] I. G. T. Suryawan, I. G. A. A. A. Satyawati, I. W. A. Purnama, and I. M. D. P. Arsana, “Evaluasi Dan Redesign Website Menggunakan System Usability Scale Dan Automated Software Testing,” *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 11, no. 1, pp. 18–28, 2022, doi: 10.23887/jstundiksha.v11i1.40785.
- [14] R.-D. Hilgers, N. Heussen, and S. Stanzel, *Statistik, deskriptive*, no. 1. 2019. doi: 10.1007/978-3-662-48986-4_2900.
- [15] <https://www.ueq-online.org/>