

Analisis User Experience Website Pertukaran Mahasiswa Merdeka Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

Geraldo Manga^{1*}, Ainul Ramadani Musha², Andi Irmayana³, Nurul Aini⁴

^{1,2,3,4}Universitas Dipa Makassar, Indonesia

¹alomanga27@gmail.com, ²ainulramadani456@gmail.com, ³irmayana.andi@undipa.ac.id,

⁴nurulaini.m11@undipa.ac.id



Histori Artikel:

Diajukan: 6 Maret 2025

Disetujui: 5 April 2025

Dipublikasi: 11 April 2025

Kata Kunci:

Analisis, User Experience, UEQ, Evaluasi UX, Pertukaran Mahasiswa Merdeka.

Digital Transformation Technology (Digitech) is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis web program Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM), yang memberi mahasiswa kesempatan untuk kuliah di universitas lain di Indonesia. Meskipun website PMM dirancang untuk membantu peserta berkomunikasi dan administrasi, masih ada masalah dengan pengalaman pengguna (User Experience/UX), seperti navigasi yang membingungkan, desain yang tidak begitu mudah dipahami, dan keterbatasan responsivitas. Dalam penelitian ini, metode User Experience Questionnaire (UEQ) digunakan untuk menganalisis situs web PMM menggunakan enam elemen: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketetapan, insentif, dan kebaruan. Hasil menunjukkan bahwa aspek kejelasan menerima skor tertinggi, sedangkan aspek efisiensi menerima skor terendah, yang menunjukkan bahwa pengguna mungkin kesulitan menyelesaikan tugas dengan cepat. Secara umum, kualitas pragmatis mengungguli kualitas hedonis, tetapi efisiensi dan inovasi masih perlu ditingkatkan. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembang dalam meningkatkan pengalaman pengguna website PMM, guna mendukung efektivitas program Pertukaran Mahasiswa Merdeka.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah menjadi penting dalam banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi yang cepat berkembang mengubah sistem pendidikan. Salah satu contohnya adalah program Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM), yang didirikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Gulo et al., 2023). Sebagai bagian dari program Kampus Merdeka, PMM menyediakan platform digital, yaitu website resmi, yang dirancang untuk membantu mahasiswa peserta program berkomunikasi dan menjalankan administrasi.

Website PMM masih menghadapi sejumlah masalah yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna, meskipun telah berfungsi sebagai sarana utama untuk mendukung berjalannya kegiatan mahasiswa. Beberapa masalah utama ditemukan dalam wawancara dengan siswa yang berpartisipasi dalam program ini. Ini termasuk desain tata letak yang tidak efektif, navigasi yang membingungkan, dan tampilan perangkat seluler yang tidak responsif. Selain itu, ada masalah teknis. Ini termasuk waktu pemuatan yang lama untuk fitur tertentu, kompatibilitas yang terbatas dengan beberapa browser, dan fitur simpan sementara pada form laporan.

Metode User Experience Questionnaire (UEQ) digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur pengalaman pengguna di website PMM. Metode UEQ memungkinkan evaluasi kepuasan pengguna berdasarkan enam aspek utama: daya tarik (*Attractiveness*), kejelasan (*Perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketergantungan (*dependability*), ketetapan (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) (Wijayanti et al., 2023). Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman menggunakan website PMM, penelitian ini melibatkan mahasiswa yang telah berpartisipasi dalam program PMM sebagai responden.

Penelitian ini dapat memberikan informasi bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna website PMM. Perbaikan yang diusulkan memiliki tujuan untuk mengoptimalkan website agar lebih efisien dan mendukung kelancaran program.

STUDI LITERATUR

User Experience (UX) merupakan aspek penting dalam desain dan evaluasi sistem digital. Dalam beberapa dekade terakhir, UX telah menjadi fokus utama dalam penelitian yang berkaitan dengan interaksi manusia dan komputer (HCI) (Hamidah et al., 2023). Berbagai metode telah dikembangkan untuk mengukur UX, salah satunya adalah User Experience Questionnaire (UEQ). Studi ini menganalisis pengalaman pengguna pada website Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM) dengan metode UEQ. Selain mempertimbangkan hasil penelitian

sebelumnya, penelitian ini menemukan celah penelitian yang dapat menjadi dasar untuk studi tambahan.

User Experience didefinisikan oleh (Rao & Setyadi, 2023) sebagai semua pengalaman yang dialami pengguna saat menggunakan suatu sistem atau produk digital. Faktor-faktor utama yang memengaruhi UX meliputi daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketergantungan, stimulasi, dan kebaruan (Schrepp, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengevaluasi UX pada berbagai sistem informasi akademik dan pendidikan. Misalnya, (Rasio Henim & Perdana Sari, 2020) meneliti UX pada sistem informasi akademik mahasiswa dan menemukan bahwa aspek efisiensi dan daya tarik memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Temuan ini relevan dengan penelitian ini karena website PMM juga digunakan dalam konteks pendidikan tinggi.

UEQ telah digunakan secara luas dalam penelitian UX karena memberikan hasil yang komprehensif dalam waktu singkat. (Schrepp, 2023) mengembangkan UEQ dengan enam dimensi utama yang mencerminkan pengalaman pengguna secara menyeluruh. Dalam penelitian (Khanza Pangestu et al., 2023), UEQ digunakan untuk mengevaluasi Virtual Campus Tour Universitas Pembangunan Nasional (UPN) dan menunjukkan bahwa aspek kebaruan dan stimulasi sering kali menjadi tantangan utama dalam sistem berbasis web.

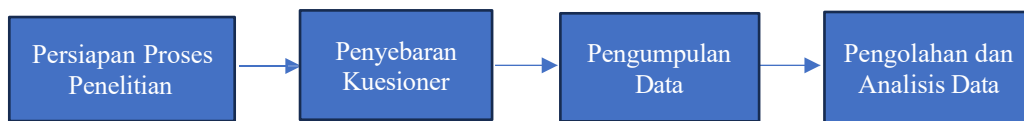
Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan studi ini antara lain evaluasi UX sistem informasi akademik (Rasio Henim & Perdana Sari, 2020) yang berfokus pada efektivitas sistem akademik berbasis web dalam meningkatkan pengalaman pengguna, UX pada website PaTIK Bali (Saputra et al., 2021), yang menunjukkan bahwa aspek kejelasan dan daya tarik merupakan faktor utama dalam meningkatkan UX, serta evaluasi UX platform LinkedIn (Indriyana et al., 2023) yang menggunakan UEQ untuk evaluasi UX dan memberikan rekomendasi perbaikan yang lebih mendalam.

Meskipun banyak penelitian telah dilakukan dalam konteks UX untuk platform akademik, penelitian khusus pada UX website PMM masih terbatas. Beberapa celah penelitian yang dapat diidentifikasi adalah kurangnya studi spesifik tentang UX dalam website pertukaran mahasiswa, minimnya penelitian yang membandingkan pengalaman pengguna dari berbagai daerah, dan kurangnya rekomendasi berbasis data untuk peningkatan fitur UX. Sebagian besar penelitian berfokus pada sistem akademik secara umum, bukan platform khusus seperti PMM. Website PMM digunakan oleh mahasiswa dari berbagai wilayah di Indonesia, namun tidak banyak penelitian yang membandingkan pengalaman UX berdasarkan perbedaan geografis. Selain itu, banyak penelitian hanya mengukur UX tanpa memberikan rekomendasi konkret untuk pengembangan sistem.

Berdasarkan tinjauan literatur, metode UEQ telah digunakan secara luas dalam evaluasi UX berbagai sistem digital. Namun, masih terdapat celah penelitian dalam konteks UX pada website PMM, terutama dalam membandingkan pengalaman pengguna dari berbagai wilayah serta memberikan rekomendasi berbasis data. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengisi celah tersebut dengan menggunakan metode UEQ untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan memberikan saran perbaikan yang konkret bagi pengembang website PMM.

METODE

Untuk membuat hasilnya mudah dipahami, tahapan dilakukan dengan cara yang sistematis dan terorganisir. Metode User Experience Questionnaire (UEQ) digunakan dalam penelitian ini. Dapat dilihat pada Gambar 1 tahapan-tahapan yang akan dilakukan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penelitian dimulai dengan menentukan topik penelitian dan merumuskan masalah utama yang akan diteliti. Selanjutnya, kuesioner User Experience (UEQ) dalam bahasa Indonesia dibuat untuk mengukur pengalaman pengguna Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM) di internet.

Penelitian ini mengumpulkan data dari mahasiswa yang telah mengikuti program Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM) batch 4 dan memiliki pengalaman berinteraksi dengan website PMM. Data diperoleh melalui metode survei kuesioner menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) versi Bahasa Indonesia yang telah diterjemahkan oleh Harry B. Santoso (Schrepp, 2023). Kuesioner ini terdiri dari dua puluh enam pertanyaan dan dibagi menjadi enam kategori pengalaman pengguna: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketergantungan, stimulasi, dan kebaruan.

Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mencerminkan persepsi pengguna tentang kualitas pengalaman mereka saat mengakses website PMM, kuesioner disebarluaskan secara online melalui Google Forms,

dan responden diminta untuk menilai pengalaman mereka menggunakan website PMM berdasarkan skala Likert dari 1 hingga 7.

Gambar 2. Kuesioner Penelitian

Proses monitoring dilakukan setelah kuesioner disebarakan untuk memastikan bahwa jawaban adalah asli dan diterima tepat waktu. Sebelum memasuki tahap analisis lebih lanjut, data dikumpulkan dari 99 responden yang berinteraksi dengan website PMM. Jumlah sampel dihitung menggunakan rumus slovin (Nalendra & Aloysius Ranga Aditya, 2021) berdasarkan jumlah populasi peserta PMM batch 4 berjumlah 16250 mahasiswa. Setiap respons kemudian diverifikasi untuk memastikan bahwa data itu akurat dan lengkap. Ini dilakukan untuk menghindari jawaban yang tidak sesuai atau data yang kosong.

Untuk menganalisis lebih lanjut, data yang telah dikumpulkan dimasukkan ke dalam salah satu program pengolahan data yaitu Google Colab. Semua elemen User Experience (UX), termasuk daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketergantungan, insentif, dan kebaruan, dinilai melalui analisis deskriptif. Selain itu, uji Cronbach's Alpha digunakan untuk mengevaluasi reliabilitas instrumen dan memastikan bahwa kuesioner konsisten secara internal. Selanjutnya, hasil analisis ditafsirkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan website PMM.

HASIL

Bagian ini menjelaskan hasil analisis data yang diperoleh dari kuesioner UEQ dan pengolahan data statistik. Untuk memastikan alat yang digunakan dalam penelitian ini dapat menilai pengalaman pengguna secara efektif, pengujian validitas dilakukan (Fadli et al., 2023). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrumen dapat digunakan. Setiap item dalam kuesioner memiliki korelasi yang signifikan terhadap skor UX total yang diukur.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Item	r-hitung	r-tabel	Ket	Item	r-hitung	r-tabel	Ket
Item 1	0.2304	0,195	Valid	Item 14	0.3889	0,195	Valid
Item 2	0.3404	0,195	Valid	Item 15	0.4170	0,195	Valid
Item 3	0.5601	0,195	Valid	Item 16	0.3963	0,195	Valid
Item 4	0.5954	0,195	Valid	Item 17	0.5110	0,195	Valid
Item 5	0.6271	0,195	Valid	Item 18	0.3229	0,195	Valid
Item 6	0.4641	0,195	Valid	Item 19	0.4768	0,195	Valid
Item 7	0.4451	0,195	Valid	Item 20	0.3881	0,195	Valid
Item 8	0.5211	0,195	Valid	Item 21	0.3697	0,195	Valid
Item 9	0.2791	0,195	Valid	Item 22	0.2816	0,195	Valid
Item 10	0.5029	0,195	Valid	Item 23	0.3254	0,195	Valid
Item 11	0.3265	0,195	Valid	Item 24	0.4645	0,195	Valid
Item 12	0.3816	0,195	Valid	Item 25	0.3343	0,195	Valid
Item 13	0.4055	0,195	Valid	Item 26	0.3067	0,195	Valid

Setelah uji validitas, uji reliabilitas juga dilakukan untuk mengetahui seberapa dapat diandalkan alat ukur. Rumus korelasi Cronbach Alpha untuk setiap aspek penilaian *Attractiveness*, *Perspiciuty*, *Efficiency*, *Dependability*, *Simulation*, dan *Novelty* digunakan untuk menguji reliabilitas. Variabel dianggap reliabel jika nilainya lebih dari 0,7 (Dyah Budiastuti & Agustinus Bandur, 2022).

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Reliabilitas		
	Nilai Cronbach's Alpha	Nilai Standar	Hasil
<i>Attractivenes</i>	0,803	0,7	Reliabel
<i>Efficiency</i>	0,704		
<i>Perspicity</i>	0,727		
<i>Dependability</i>	0,708		
<i>Stimulation</i>	0,701		
<i>Novelty</i>	0,706		

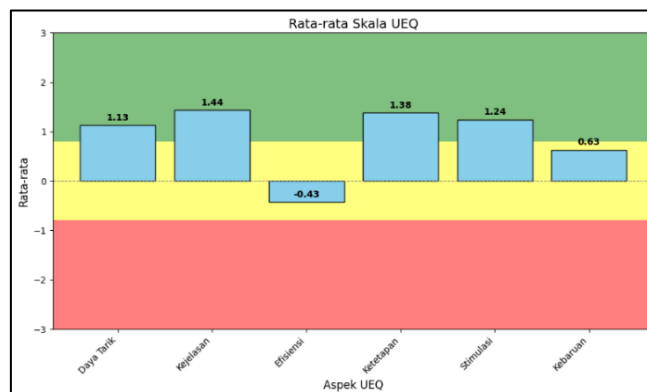
Dalam proses analisis data, data yang dikumpulkan dari responden melalui kuesioner dilakukan transformasi data. Pada tahap ini, jawaban responden yang menggunakan skala Likert 1–7 ditransformasikan ke dalam interval -3 hingga +3. Setelah transformasi, pernyataan-pernyataan dikelompokkan ke dalam enam skala UEQ, kemudian dirata-ratakan untuk memperoleh nilai masing-masing skala UEQ bagi setiap responden. Data hasil transformasi ini selanjutnya digunakan untuk perhitungan lebih lanjut.

Hasil perhitungan dari mean dan perbedaan skor dari pertanyaan skala yang telah dikelompokkan dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah yang menunjukkan hasil penilaian rata-rata dari semua penilaian responden, yang disusun berdasarkan elemen penilaian UEQ. Variansi dihitung untuk mengetahui seberapa tersebar data dari rata-rata (Muhammad Arhami & Muhammad Nasir, 2020). Data yang telah dianalisis kemudian dievaluasi dengan menggunakan kriteria berikut: Nilai rata-rata yang melebihi 0,8 dianggap positif; nilai rata-rata yang kurang dari -0,8 dianggap negatif; dan nilai rata-rata yang berada di antara -0,8 dan 0,8 dianggap netral.

Tabel 3. Rata-rata dan Varians Skala UEQ

Aspek (UEQ)	Mean	Variance
Daya Tarik (<i>Attractivenes</i>)	1.125	1.41
Kejelasan (<i>Perspicity</i>)	1.435	1.36
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	-0.428	1.10
Ketetapan (<i>Dependability</i>)	1.380	1.02
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	1.243	1.42
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	0.628	1.58

Dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan, nilai-nilai yang didapat kemudian divisualisasikan seperti yang ditampilkan dalam Gambar 3 agar pola dan hubungan antarvariabel dapat lebih mudah diinterpretasikan.



Gambar 3. Visualisasi rata-rata UEQ

Pada Gambar 3. Memperlihatkan hasil perhitungan dari rata-rata yang telah divisualisasikan dalam bentuk grafik untuk memudahkan dalam membaca hasil. Terlihat bahwa skala penilaian yakni bar pada aspek

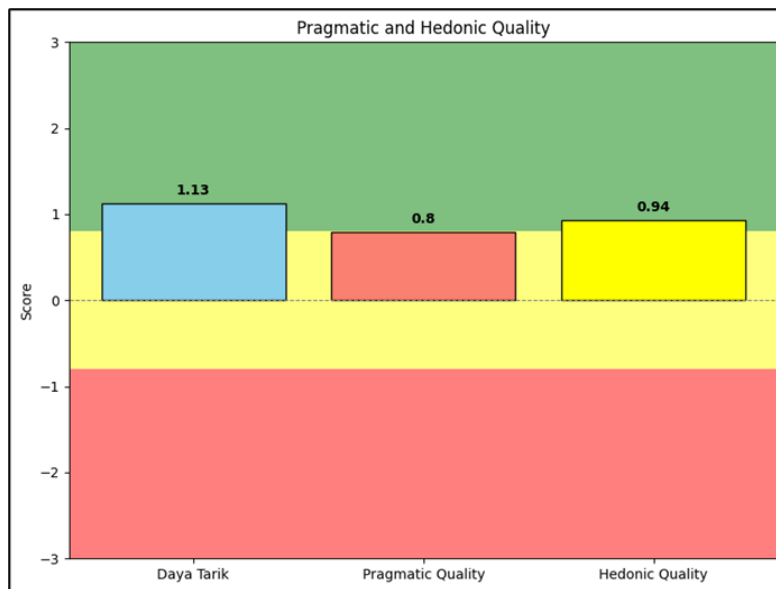
Daya Tarik, Kejelasan, Ketepatan, dan Stimulasi terapat pada area berwarna hijau (positif). Namun, pada skala yang berbeda, Kebaruan dan Efisiensi berada di area kuning, yang merupakan area netral, dan area merah, yang merupakan area negatif.

Dari hasil analisis dapat ditampilkan dalam tiga aspek yaitu daya tarik mencerminkan persepsi pengguna terhadap pengalaman pengguna yaitu daya tarik, kualitas pragmatis dan kualitas hedonis, kualitas pragmatis mencakup elemen yang menunjukkan kualitas interaksi pengguna terkait dengan tugas dan tujuan, seperti kejelasan (*Perspicuity*), efisiensi (*Efficiency*), dan ketetapan (*Dependability*). Di sisi lain, kualitas hedonis adalah aspek yang berhubungan dengan kepuasan ketika menggunakan produk atau sistem, seperti stimulasi (*Stimulation*) dan kebaruan (*Originality*) (Schrepp, 2023).

Tabel 4. Kualitas Pragmatis dan Hedonis

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	1.12
Kualitas Pragmatis	0.80
Kualitas Hedonis	0.94

Setelah nilai-nilai tersebut dihitung dan dikategorikan, hasil akhirnya kemudian divisualisasikan yang terlihat pada Gambar 4 dibawah agar lebih mudah dipahami dan dibandingkan.



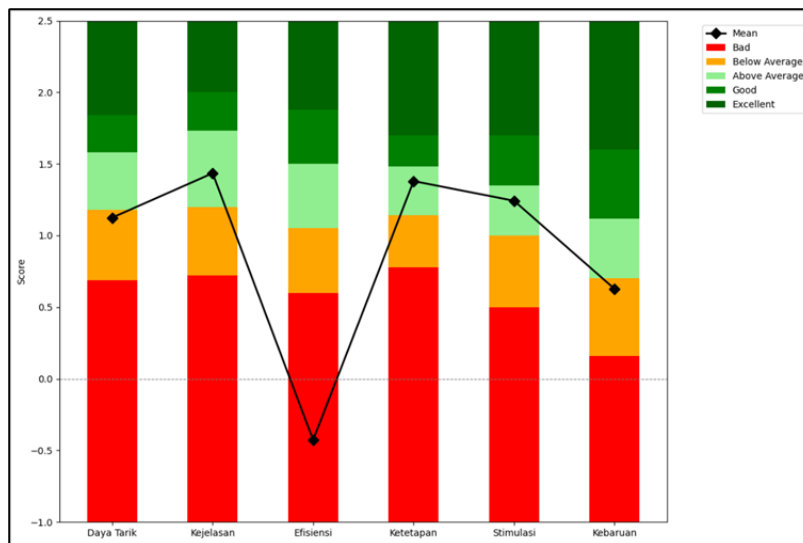
Gambar 4. Visualisasi Kualitas Pragmatis dan Hedonis

Hasil analisis mengelompokkan penilaian ke dalam tiga aspek utama: daya tarik, kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis. Daya tarik memperoleh skor rata-rata 1,12, mencerminkan persepsi pengguna terhadap estetika website. Kualitas pragmatis, yang mencakup kejelasan, efisiensi, dan ketetapan, memiliki skor 0,80, menunjukkan bahwa meskipun aspek fungsional cukup baik, masih ada ruang untuk perbaikan, terutama dalam efisiensi. Sementara itu, kualitas hedonis mencatat skor 0,94, menandakan pengalaman yang cukup menyenangkan, meskipun kebaruan masih rendah (0,63), mengindikasikan kurangnya inovasi. Perbedaan skor ini menunjukkan bahwa pengguna lebih memperhatikan aspek non-fungsional, sehingga pengembangan website perlu menyeimbangkan antara fungsionalitas dan pengalaman emosional untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

Benchmarking digunakan sebagai proses membandingkan hasil rata-rata skala yang diukur pada penelitian ini dengan nilai-nilai yang terdapat dalam data set benchmark UEQ (Haerani & Rahmatulloh, 2021). Dengan membandingkan hasil evaluasi produk yang diteliti dengan data dalam benchmark, dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas relatif dari produk tersebut dibandingkan dengan produk lainnya (Ramadhan et al., 2023).

Tabel 5. Benchmark UEQ

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	1.13	<i>Below average</i>	50% of results better; 25% of results worse
Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	1.44	<i>Above Average</i>	25% of results better; 50% of results worse
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	-0.43	<i>Bad</i>	In the range of the 25% worst results
Ketetapan (<i>Dependability</i>)	1.38	<i>Above Average</i>	25% of results better; 50% of results worse
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	1.24	<i>Above Average</i>	25% of results better; 50% of results worse
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	0.63	<i>Below Average</i>	50% of results better; 25% of results worse



Gambar 5. Visualisasi Hasil Benchmark UEQ

Hasil benchmarking seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 5 dan Gambar 5, yang menunjukkan bahwa dimensi efisiensi memiliki skor terendah (-0,43) dan masuk dalam kategori "Bad," menandakan perlunya perbaikan signifikan dalam kemudahan dan kecepatan penyelesaian tugas. Sementara itu, daya tarik (1,13) dan kebaruan (0,63) berada dalam kategori "Below Average," menunjukkan bahwa meskipun antarmuka cukup baik, masih diperlukan peningkatan untuk membuatnya lebih menarik dan inovatif. Di sisi lain, dimensi kejelasan (1,44), ketetapan (1,38), dan stimulasi (1,24) berada dalam kategori "Above Average," menunjukkan bahwa antarmuka sudah cukup jelas, andal, serta dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. Visualisasi dalam grafik menampilkan interval kepercayaan untuk menilai akurasi skor dalam kategori benchmark. Secara keseluruhan, perbaikan pada efisiensi harus menjadi prioritas utama, sementara daya tarik dan kebaruan juga perlu ditingkatkan agar antarmuka lebih kompetitif dan sesuai dengan harapan pengguna.

PEMBAHASAN

Hasil analisis terhadap enam aspek UEQ pada website PMM menunjukkan bahwa aspek kejelasan (*Perspicuity*) memiliki nilai tertinggi dibandingkan aspek lainnya, yaitu sebesar 1,44. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah memahami tata letak dan navigasi pada website, yang menjadi salah satu indikator utama dalam pengalaman pengguna yang baik. Selain itu, aspek ketetapan (*dependability*) dengan nilai 1,38 mengindikasikan bahwa website mampu memberikan keandalan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, yang berarti pengguna merasa sistem bekerja sesuai dengan harapan mereka. Sementara itu, aspek stimulasi (*stimulation*) memperoleh skor 1,24, yang menunjukkan bahwa pengalaman pengguna dalam menggunakan website cukup menyenangkan.

Namun, masih terdapat beberapa aspek yang perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut. Aspek efisiensi (*efficiency*) memiliki nilai rata-rata -0,43, yang merupakan satu-satunya aspek yang berada di bawah standar rata-rata UEQ. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna masih mengalami kendala dalam menyelesaikan tugas dengan

cepat dan efektif. Kemungkinan penyebab rendahnya skor efisiensi adalah waktu pemuatan halaman yang lambat atau navigasi yang kurang optimal, sehingga menghambat efektivitas penggunaan website.

Dari aspek daya tarik (*Attractiveness*), nilai yang diperoleh adalah 1,13, yang meskipun masih positif, namun belum optimal. Tampilan antarmuka dan estetika website kemungkinan masih dapat ditingkatkan agar lebih menarik bagi pengguna. Selain itu, aspek kebaruan (*novelty*) memperoleh nilai 0,63, yang menandakan bahwa pengguna merasa fitur yang ada belum cukup inovatif atau modern jika dibandingkan dengan platform sejenis. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan fitur baru yang lebih menarik diperlukan untuk membuat situs web tetap relevan dengan kebutuhan pengguna.

Jika dilihat dari sudut pandang kualitas pragmatis dan hedonis, masing-masing skor memberikan rata-rata sebesar 0,80 dan 0,94 mengindikasikan bahwa aspek fungsional website, seperti kejelasan dan efisiensi, masih perlu ditingkatkan dibandingkan aspek non-fungsional. Walaupun aspek hedonis memiliki skor yang lebih tinggi, rendahnya skor kebaruan (0,63) menjadi catatan penting bahwa inovasi dalam pengembangan website masih kurang diperhatikan.

Berdasarkan standar benchmark UEQ, tiga dari enam aspek website PMM berada di atas rata-rata, sementara dua aspek berada di bawah rata-rata, dengan efisiensi berada dalam kategori buruk. Ini mengindikasikan bahwa pengguna masih mengalami kendala dalam efisiensi penggunaan. Oleh karena itu, peningkatan pada aspek efisiensi, dan kebaruan sangat diperlukan untuk meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, hasil analisis ini menunjukkan bahwa website PMM telah berhasil memberikan pengalaman pengguna yang baik dalam beberapa aspek utama, tetapi masih memerlukan pengembangan lebih lanjut dalam meningkatkan efisiensi, daya tarik visual, dan inovasi fitur. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, langkah-langkah strategis seperti optimasi performa website, peningkatan desain UI/UX, serta pengembangan fitur yang lebih inovatif perlu dipertimbangkan dalam pengembangan selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) terhadap website Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM), dapat disimpulkan bahwa hasil analisis menunjukkan bahwa website memberikan keterbukaan informasi, andal, dan memberikan pengalaman yang cukup menyenangkan bagi pengguna yang ditunjukkan pada aspek kejelasan, ketetapan, dan stimulasi di atas rata-rata. Aspek efisiensi mendapatkan skor rata-rata dibawah standar, mengindikasikan bahwa pengguna mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan efisien. Aspek kebaruan juga masih perlu ditingkatkan agar tampilan lebih inovatif serta memberikan fitur baru atau penyempurnaan fitur yang sudah ada. Beberapa perbaikan yang disarankan untuk pengembangan website PMM meliputi peningkatan efisiensi dengan kecepatan akses dan penyederhanaan proses penyelesaian tugas seperti pengisian laporan, perbaikan pada desain antarmuka agar lebih menarik dan interaktif bagi pengguna, inovasi fitur untuk meningkatkan kebaruan website, dan peningkatan responsivitas tampilan agar website dapat lebih responsive melalui berbagai perangkat terutama smartphone. Dengan perbaikan ini, diharapkan pengalaman pengguna menjadi lebih optimal dan responsif bagi seluruh pengguna.

REFERENSI

- Dyah Budiastuti, & Agustinus Bandur. (2022). *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*. core.ac.uk.
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Abdullah Siroj, R., Win Afgani, M., & Raden Fatah Palembang, U. (2023). *Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment* (Vol. 6). <http://jiip.stkipyapisdempu.ac.id>
- Gulo, G. I., Sianipar, P., Gulo, R. M., Sitorus, P., Nainggolan, J., Program,), Fisika, S. P., Keguruan, F., & Pendidikan, D. I. (2023). Analisis Kepuasan Kegiatan Mahasiswa Pada Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka 2. *Community Development Journal*, 4(2), 2998–3005.
- Haerani, E., & Rahmatulloh, A. (2021). Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 7(2), 01–10. <https://doi.org/10.33372/stn.v7i1.762>
- Hamidah, I., Nugroho, I., & Surejo, S. (2023). Penerapan Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Antarmuka Sistem Informasi Akademik. In *JINTEKS* (Vol. 5, Issue 1).
- Indriyana, S., Muthmainah, T. N., & Ridha, A. A. (2023). Analisis User Experience Pada Platform LinkedIn Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Methomika*, 7(2). <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No2.pp208-216>
- Khanza Pangestu, K., Lathif, T., Suryanto, M., & Pratama, A. (2023). User Experience Questionnaire (Ueq) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour UPN. *442 Journal of*

- Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 442–451. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>
- Muhammad Arhami, & Muhammad Nasir. (2020). *Data Mining - Algoritma dan Implementasi*. books.google.com.
- Nalendra, & Aloysius Rangga Aditya. (2021). *Statistika Seri Dasar Dengan SPSS (PDF ed.)*. Media Sains Indonesia.
- Ramadhan, N. I., Sianturi, R. S., & Al Huda, F. (2023). *Evaluasi dan Perbaikan Pengalaman Pengguna Aplikasi Temu.in menggunakan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation* (Vol. 7, Issue 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rao, R. A., & Setyadi, R. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Analisis UX Pada Aplikasi SISMIOP Bapenda Kab. Pemalang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Media Online*, 3(6), 1263–1271. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.816>
- Rasio Henim, S., & Perdana Sari, R. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. In *Jurnal Komputer Terapan* (Vol. 6, Issue 1). <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- Saputra, N., Wijaya, W., Santika, P. P., Ary, I. B., Iswara, I., Nyoman, I., & Arsana, A. (2021). *Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Patik Bali Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*. 8(2), 217–226. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202182763>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org
- Wijayanti, Y., Suyoto, S., & Hidayat, A. T. (2023). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.25008/janitra.v3i1.169>