



EVALUASI USER EXPERIENCE (UX) PADA TAMPILAN WEBSITE LMS DI UMBS MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Hidayatur Rakhmawati¹⁾, Rara Yuraiza Arianti²⁾, M.Shofi Mahardika³⁾, Miftakhu Khoerun⁴⁾

^{1, 2, 3, 4}Universitas Muhammadiyah Brebes

Corresponding Author: hidayatur@umbs.ac.id

Article Info

Article history:

Received: Mei 03, 2026

Revised: Mei 10, 2026

Accepted: Mei 25, 2026

Published: Jun 01, 2026

Keywords:

Learning Management System (LMS)

User Experience (UX)

User Experience

Questionnaire (UEQ)

Universitas

Muhammadiyah Brebes

ABSTRACT

User experience (UX) refers to the overall experience felt by users before, during, and after interacting with a system or service, encompassing aspects of attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. One standardized instrument widely used to measure UX is the User Experience Questionnaire (UEQ). This study aims to evaluate the UX of the Learning Management System (LMS) website display at Universitas Muhammadiyah Brebes (UMBS) using the UEQ method. The dataset consists of 80 active students of UMBS as respondents. The results showed that all 26 questionnaire items were valid and reliable with Cronbach's Alpha values ranging from 0.857 to 0.898. The UEQ analysis results indicate that the dimensions of perspicuity, efficiency, and dependability fall into the Good category, while attractiveness, stimulation, and novelty fall into the Above Average category, suggesting that the UMBS LMS display already has a fairly good level of user experience, although improvements are still needed particularly in the novelty and attractiveness dimensions.



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International (CC BY SA 4.0)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong transformasi besar dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajaran berbasis digital. LMS memungkinkan proses belajar-mengajar berlangsung secara fleksibel tanpa terbatas ruang dan waktu, sehingga semakin banyak perguruan tinggi yang mengintegrasikannya ke dalam kegiatan akademik sehari-hari [1]. Universitas Muhammadiyah Brebes (UMBS) merupakan salah satu perguruan tinggi yang telah mengimplementasikan LMS berbasis Moodle sebagai platform e-learning resmi untuk mendukung proses pembelajaran mahasiswa dan dosen. Meski demikian, keberhasilan sebuah LMS tidak cukup hanya diukur dari ketersediaan fitur dan aksesibilitasnya — aspek *User Experience* (UX) justru menjadi faktor penentu apakah pengguna merasa nyaman, efisien, dan terpuaskan saat berinteraksi dengan sistem tersebut. Salah satu instrumen yang sudah banyak digunakan

untuk mengukur UX secara komprehensif adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ), sebuah kuesioner terstandar yang mengevaluasi enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) [6][9].

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan terkait evaluasi *user experience* pada platform e-learning dan LMS di perguruan tinggi. Wulandari dan Farida [5] melakukan pengukuran UX pada e-learning universitas menggunakan UEQ dan mendapati bahwa lima dimensi berada pada kategori *below average*, sementara dimensi kebaruan masuk kategori *bad*. Chrisna dan Tanaem [1] mengevaluasi FLearn UKSW dan menemukan bahwa seluruh dimensi UEQ hanya mencapai kategori *below average*, meskipun aspek kejelasan dan ketepatan mendapat impresi yang cukup positif dari pengguna. Sementara itu, Ekadiany et al. [3] yang menganalisis kepuasan pengguna platform e-learning Lentera Universitas Mulia Balikpapan menemukan bahwa seluruh dimensi berada dalam

kategori *bad*, terutama pada aspek kebaruan yang mencatat skor negative. Penelitian lain juga telah dilakukan oleh Damayati et al. [4] yang mengevaluasi aplikasi *Smart Class* menggunakan UEQ, serta Ariwanta et al. [13] yang mengevaluasi sistem informasi akademik menggunakan metode yang sama. Selain itu, beberapa penelitian menggunakan metode yang berbeda dengan UEQ, seperti Yarsasi et al. [7] yang mengevaluasi LMS SINAU menggunakan metode UX Curve, serta sejumlah penelitian yang menggunakan metode TUXEL dalam mengevaluasi platform e-learning [10][11][12], dan beberapa penelitian UEQ pada aplikasi digital lainnya seperti aplikasi LINE [8] dan Shopee [15].

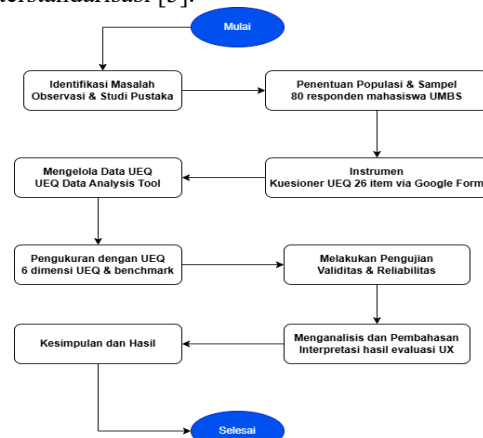
Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, masih terdapat beberapa celah penelitian (*research gap*) yang dapat dikembangkan. Pertama, penelitian Wulandari dan Farida [5] hanya berfokus pada aspek pengukuran tanpa memberikan rekomendasi perbaikan yang spesifik berdasarkan dimensi yang memperoleh nilai rendah. Kedua, penelitian Chrisna dan Tanaem [1] terbatas pada platform LMS yang dikembangkan secara mandiri oleh institusi tertentu sehingga tidak dapat mewakili kondisi LMS berbasis Moodle yang lebih umum digunakan di perguruan tinggi lain. Ketiga, penelitian Ekadiany et al. [3] belum mengkaji secara mendalam faktor-faktor penyebab rendahnya nilai dari sisi tampilan antarmuka sistem. Di sisi lain, berdasarkan observasi dan pengalaman langsung mahasiswa dalam menggunakan LMS UMBS, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan *user experience* pada tampilan website tersebut. LMS UMBS belum menyediakan fitur pencarian mata kuliah sehingga mahasiswa harus melakukan *scroll* secara manual untuk menemukan mata kuliah yang dituju, kondisi ini diperparah dengan tampilan *thumbnail* seluruh kursus yang seragam berupa ikon kamera tanpa gambar representatif sehingga mahasiswa kesulitan membedakan satu mata kuliah dengan yang lainnya.

Namun, dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, belum ada kajian yang secara spesifik mengevaluasi *user experience* pada tampilan website LMS di Universitas Muhammadiyah Brebes (UMBS) untuk menghasilkan penilaian yang komprehensif dan rekomendasi perbaikan yang berbasis data. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *user experience* pada tampilan website LMS UMBS menggunakan metode UEQ yang mencakup keenam dimensi penilaiannya secara menyeluruh. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada tiga hal, yaitu pertama, penelitian ini merupakan kajian pertama yang secara khusus mengevaluasi UX pada LMS UMBS sehingga mengisi celah penelitian yang belum pernah dilakukan sebelumnya; kedua, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya mengukur tanpa memberikan rekomendasi spesifik, penelitian ini menghasilkan rekomendasi perbaikan yang terukur berdasarkan hasil evaluasi keenam

dimensi UEQ; dan ketiga, hasil evaluasi dapat dijadikan acuan konkret berbasis data bagi pengelola LMS UMBS dalam melakukan perbaikan dan pengembangan sistem.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *user experience* pada tampilan website LMS Universitas Muhammadiyah Brebes (UMBS). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengukuran pengalaman pengguna secara objektif dan terukur melalui instrumen yang telah terstandarisasi [5].



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap awal dalam penelitian ini yang bertujuan untuk menemukan dan memahami permasalahan yang berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan LMS UMBS. Tahap ini dilakukan melalui dua cara yaitu observasi dan studi pustaka.

2.1.1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap tampilan website LMS Universitas Muhammadiyah Brebes (UMBS) yang dapat diakses melalui <http://103.145.161.83/>. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati dan mengidentifikasi kondisi nyata tampilan antarmuka LMS UMBS dari sudut pandang pengguna. Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman langsung mahasiswa, ditemukan beberapa permasalahan pada tampilan website LMS UMBS, antara lain belum tersedianya fitur pencarian mata kuliah sehingga mahasiswa harus melakukan *scroll* secara manual untuk menemukan mata kuliah yang dituju, serta tampilan *thumbnail* seluruh kursus yang seragam berupa ikon kamera tanpa gambar representatif sehingga mahasiswa kesulitan membedakan satu mata kuliah dengan yang lainnya. Kondisi ini mengindikasikan perlunya evaluasi secara menyeluruh terhadap *user experience* pada tampilan website LMS UMBS.

2.1.2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji dan menelaah berbagai referensi ilmiah yang relevan dengan topik penelitian, meliputi jurnal, artikel, dan publikasi ilmiah terkait evaluasi *user experience* pada platform e-learning dan LMS di perguruan tinggi [5]. Kajian pustaka ini bertujuan untuk memperoleh landasan teoritis yang kuat sebagai dasar pelaksanaan penelitian, sekaligus untuk mengetahui celah penelitian yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil studi pustaka, ditemukan bahwa penelitian evaluasi UX pada LMS menggunakan metode UEQ telah banyak dilakukan di berbagai perguruan tinggi [1][3][5], namun belum ada yang secara spesifik mengevaluasi LMS UMBS, sehingga penelitian ini perlu dilakukan.

2.2. Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Brebes (UMBS) yang terdaftar dan pernah menggunakan LMS UMBS sebagai media pembelajaran dalam kegiatan perkuliahan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan dan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti [5]. Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif UMBS dari semua program studi yang pernah mengakses dan menggunakan LMS UMBS minimal satu kali dalam kegiatan perkuliahan.

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 80 responden. Penentuan jumlah sampel tersebut mengacu pada rekomendasi penggunaan metode UEQ yang menyatakan bahwa jumlah responden yang memadai akan menghasilkan data yang lebih representatif dan dapat diandalkan [6]. Selain itu, jumlah sampel sebanyak 80 responden dinilai sudah cukup representatif untuk mewakili keseluruhan populasi mahasiswa aktif UMBS yang menggunakan LMS dalam kegiatan perkuliahan sehari-hari [14].

2.3. Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ), sebuah kuesioner terstandar yang dikembangkan oleh Schrepp, Hinderks, dan Thomaschewski untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau sistem digital [6]. UEQ dipilih sebagai instrumen penelitian karena memiliki beberapa keunggulan, yaitu mampu mengevaluasi pengalaman pengguna secara multidimensional baik dari aspek fungsional maupun emosional, telah teruji validitas dan reliabilitasnya dalam berbagai penelitian, serta dirancang agar mudah diisi oleh responden tanpa membebani kognitif mereka [1].

Kuesioner UEQ terdiri dari 26 item pernyataan yang disusun dalam bentuk pasangan kata sifat berlawanan dengan skala bipolar 1 hingga 7, di mana nilai 1 berarti sangat setuju dengan kata di sebelah kiri dan nilai 7 berarti sangat setuju dengan kata di sebelah kanan [9]. Keenam dimensi yang diukur beserta item pernyataannya dapat dilihat pada Tabel 1.

Table 1. Item Kuesioner UEQ

Table Item Kuesioner UEQ			
No	Dimensi	Kata Kiri	Kata Kanan
1	Attractiveness	Tidak Menyenangkan	Senang
2	Attractiveness	Tidak Menarik	Menarik
3	Attractiveness	Jelek	Cantik
4	Attractiveness	Tidak Ramah	Ramah
5	Attractiveness	Tidak Nyaman	Nyaman
6	Attractiveness	Tidak Menarik Secara Visual	Menarik Secara Visual
7	Perspiciuity	Sulit	Mudah
8	Perspiciuity	Tidak Jelas	Jelas
9	Perspiciuity	Tidak Logis	Logis
10	Perspiciuity	Butuh Upaya Untuk Memahami	Dipahami Secara Langsung
11	Efficiency	Lambat	Cepat
12	Efficiency	Tidak Efisien	Efisien
13	Efficiency	Tidak Praktis	Praktis
14	Efficiency	Berantakan	Terorganisir
15	Dependability	Tidak Terduga	Dapat Diprediksi
16	Dependability	Tidak Aman	Aman
17	Dependability	Menghambat	Mendukung
18	Dependability	Tidak Konsisten	Konsisten
19	Stimulation	Tidak Tertarik	Tertarik
20	Stimulation	Menjenuhkan	Menggaibahkan
21	Stimulation	Kurang Berharga	Berharga
22	Stimulation	Tidak Menyenangkan	Senang
23	Novelty	Monoton	Kreatif
24	Novelty	Biasa	Inovatif
25	Novelty	Biasa Saja	Unik
26	Novelty	Konvensional	Inovatif

Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan Google Form yang dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdRudg>

Tahap akhir dari penelitian ini adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan. Kesimpulan disusun secara sistematis dengan merangkum temuan-temuan utama dari evaluasi *user experience* pada tampilan website LMS UMBS menggunakan metode UEQ [6]. Kesimpulan yang dihasilkan mencakup gambaran umum tingkat *user experience* pengguna terhadap keenam dimensi UEQ, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan [9].

Selain kesimpulan, penelitian ini juga menghasilkan rekomendasi perbaikan yang dapat dijadikan acuan konkret bagi pengelola LMS UMBS dalam melakukan pengembangan dan peningkatan kualitas sistem ke depannya. Rekomendasi tersebut disusun berdasarkan dimensi-dimensi UEQ yang memperoleh nilai rendah dalam evaluasi, sehingga perbaikan yang dilakukan dapat lebih terarah dan berbasis data [1][3].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil evaluasi *user experience* pada tampilan website LMS Universitas Muhammadiyah Brebes (UMBS) menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) berdasarkan data yang diperoleh dari 80 responden mahasiswa aktif UMBS. Hasil evaluasi mencakup pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, analisis nilai rata-rata (*mean*) dan varians pada keenam dimensi UEQ, perbandingan hasil dengan tabel *benchmark* internasional UEQ, serta pembahasan hasil evaluasi secara menyeluruh.

3.1. Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Sebelum data dianalisis lebih lanjut, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas terhadap kuesioner UEQ yang digunakan dalam penelitian ini. Pengujian validitas dilakukan dengan menghitung nilai korelasi *Pearson* antara setiap item pernyataan dengan skor total dimensinya, di mana item dinyatakan valid apabila nilai *r hitung* lebih besar dari *r tabel* dengan taraf signifikansi 5%. Dengan jumlah responden sebanyak 80, maka nilai *r tabel* yang digunakan adalah **0,220** [5].

Hasil pengujian validitas menunjukkan bahwa seluruh 26 item pernyataan dalam kuesioner UEQ dinyatakan valid karena nilai *r hitung* masing-masing item lebih besar dari *r tabel* 0,220 sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

No Item	Dimensi	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	Daya Tarik	0,766	0,220	Valid
2	Daya Tarik	0,835	0,220	Valid

No Item	Dimensi	r Hitung	r Tabel	Keterangan
3	Daya Tarik	0,871	0,220	Valid
4	Daya Tarik	0,810	0,220	Valid
24	Daya Tarik	0,849	0,220	Valid
5	Kejelasan	0,856	0,220	Valid
6	Kejelasan	0,839	0,220	Valid
7	Kejelasan	0,788	0,220	Valid
8	Kejelasan	0,884	0,220	Valid
25	Kejelasan	0,849	0,220	Valid
9	Efisiensi	0,853	0,220	Valid
10	Efisiensi	0,870	0,220	Valid
11	Efisiensi	0,829	0,220	Valid
12	Efisiensi	0,855	0,220	Valid
13	Ketepatan	0,887	0,220	Valid
14	Ketepatan	0,732	0,220	Valid
15	Ketepatan	0,841	0,220	Valid
16	Ketepatan	0,887	0,220	Valid
17	Stimulasi	0,900	0,220	Valid
18	Stimulasi	0,876	0,220	Valid
19	Stimulasi	0,836	0,220	Valid
21	Stimulasi	0,868	0,220	Valid
20	Kebaruan	0,842	0,220	Valid
22	Kebaruan	0,887	0,220	Valid
23	Kebaruan	0,823	0,220	Valid
26	Kebaruan	0,889	0,220	Valid

Selanjutnya, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, di mana instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6 [5]. Hasil pengujian reliabilitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Dimensi	Cronbach's Alpha	Keterangan
Daya Tarik	0,884	Reliabel
Kejelasan	0,898	Reliabel

<i>Dimensi</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Keterangan</i>
Efisiensi	0,874	Reliabel
Ketepatan	0,857	Reliabel
Stimulasi	0,893	Reliabel
Kebaruan	0,881	Reliabel

Berdasarkan Tabel 4, seluruh dimensi UEQ memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,6 dengan nilai terendah sebesar 0,857 pada dimensi ketepatan dan nilai tertinggi sebesar 0,898 pada dimensi kejelasan. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan dapat diandalkan [6].

3.2. Hasil Analisis UEQ

Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata (*mean*) dan varians dari keenam dimensi UEQ berdasarkan data jawaban 80 responden yang telah dikelompokkan sesuai dengan mapping item per dimensi. Hasil perhitungan nilai rata-rata (*mean*) dan varians dari keenam dimensi UEQ disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Nilai Mean dan Variance per Dimensi UEQ

<i>Dimensi</i>	<i>Mean</i>	<i>Variance</i>	<i>Interpretasi</i>
Daya Tarik	0,988	1,171	Positif
Kejelasan	1,007	1,376	Positif
Efisiensi	1,062	1,079	Positif
Ketepatan	1,091	1,057	Positif
Stimulasi	0,991	1,360	Positif
Kebaruan	0,959	1,387	Positif

Berdasarkan Tabel 5, seluruh dimensi UEQ memperoleh nilai *mean* yang berada di atas 0,8 sehingga dikategorikan sebagai evaluasi **positif** [6]. Nilai *mean* tertinggi diperoleh pada dimensi ketepatan sebesar 1,091, sedangkan nilai *mean* terendah terdapat pada dimensi kebaruan sebesar 0,959. Hasil ini mengindikasikan bahwa secara umum pengguna memberikan penilaian yang positif terhadap tampilan website LMS UMBS pada semua dimensi pengalaman pengguna.

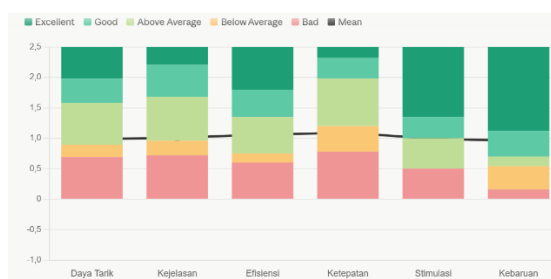
Selanjutnya, hasil perbandingan nilai *mean* setiap dimensi dengan tabel *benchmark* internasional UEQ disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Benchmark per Dimensi UEQ

<i>Dimensi</i>	<i>Mean</i>	<i>Perbandingan Benchmark</i>	<i>Interpretasi</i>
Daya Tarik	0,988	Above Average	50% of result better, 25% of result worse
Kejelasan	1,007	Good	25% of result better, 25% of result worse
Efisiensi	1,062	Good	25% of result better, 25% of result worse
Ketepatan	1,091	Good	25% of result better, 25% of result worse
Stimulasi	0,991	Above Average	50% of result better, 25% of result worse
Kebaruan	0,959	Above Average	50% of result better, 25% of result worse

Berdasarkan Tabel 6, dimensi kejelasan, efisiensi, dan ketepatan berada dalam kategori Good, yang menunjukkan bahwa hasil evaluasi LMS UMBS lebih baik dibandingkan 25% produk lain dan lebih buruk dibandingkan 25% produk lain dalam benchmark UEQ. Sementara itu, dimensi daya tarik, stimulasi, dan kebaruan berada dalam kategori Above Average, yang menunjukkan bahwa hasil evaluasi lebih baik dibandingkan 50% produk lain dan lebih buruk dibandingkan 25% produk lain yang telah dievaluasi menggunakan UEQ [6]. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan website LMS UMBS secara keseluruhan sudah memiliki kualitas user experience yang cukup baik dibandingkan produk-produk lain yang telah dievaluasi menggunakan UEQ.

Visualisasi hasil *benchmark* tersebut dapat dilihat pada Figure 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Benchmark UEQ LMS UMBS

Selain keenam dimensi utama, hasil analisis UEQ juga menampilkan pengelompokan dimensi ke dalam kategori *Pragmatic Quality* dan *Hedonic Quality* sebagaimana disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Pragmatic and Hedonic Quality

<i>Kategori</i>	<i>Mean</i>	<i>Keterangan</i>
Daya Tarik	0,988	Kesan Umum pengguna

<i>Kategori</i>	<i>Mean</i>	<i>Keterangan</i>
Kualitas Pragmatis	1,054	Mencakup Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan
Kualitas Hedonis	0,975	Mencakup Stimulasi, Kebaruan

Berdasarkan Tabel 7, nilai *Pragmatic Quality* sebesar 1,054 menunjukkan bahwa aspek fungsional LMS UMBS seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, dan keandalan sistem sudah dinilai positif oleh pengguna. Sementara itu nilai *Hedonic Quality* sebesar 0,975 mengindikasikan bahwa aspek emosional seperti stimulasi dan kebaruan sistem juga dinilai positif, meskipun masih sedikit lebih rendah dibandingkan aspek pragmatis [9].

3.3. Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi *user experience* pada tampilan website LMS Universitas Muhammadiyah Brebes (UMBS) menggunakan metode UEQ, diperoleh hasil bahwa seluruh keenam dimensi UEQ yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan memperoleh evaluasi positif dengan nilai *mean* yang berkisar antara 0,959 hingga 1,091. Hasil ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna terhadap tampilan website LMS UMBS secara keseluruhan sudah berada pada tingkat yang cukup baik dan memuaskan bagi penggunaannya.

Apabila ditinjau dari aspek *Pragmatic Quality* yang mencakup dimensi kejelasan, efisiensi, dan ketepatan, nilai yang diperoleh sebesar 1,054 mengindikasikan bahwa pengguna menilai aspek fungsional LMS UMBS seperti kemudahan navigasi, kecepatan respons sistem, dan keandalan fitur sudah cukup memenuhi kebutuhan pengguna. Dimensi ketepatan memperoleh nilai *mean* tertinggi sebesar 1,091 yang masuk kategori *Good*, menunjukkan bahwa pengguna merasa sistem LMS UMBS cukup dapat diandalkan dan konsisten dalam penggunaannya. Sementara itu, nilai *Hedonic Quality* sebesar 0,975 menunjukkan bahwa aspek emosional pengguna seperti stimulasi dan kebaruan juga dinilai positif, meskipun nilainya sedikit lebih rendah dibandingkan aspek pragmatis — mengindikasikan bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan elemen inovasi dan kreativitas pada tampilan LMS UMBS agar lebih memotivasi pengguna [9].

Hasil penelitian ini berbeda dengan temuan Wulandari dan Farida [5] yang mengevaluasi UX pada e-learning universitas dan mendapati hasil yang berada pada kategori *below average* hingga *bad*, serta penelitian Chrisna dan Tanaem [1] yang mengevaluasi FLearn UKSW dan menemukan seluruh dimensi UEQ berada pada kategori *below average*. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh perbedaan karakteristik pengguna dan platform yang dievaluasi — LMS UMBS yang berbasis Moodle dengan fitur-fitur yang sudah familiar bagi mahasiswa dinilai lebih mudah digunakan dibandingkan platform yang

dikembangkan secara mandiri. Di sisi lain, hasil penelitian ini juga berbeda dengan temuan Ekadiany et al. [3] yang menemukan bahwa platform e-learning Lentera Universitas Mulia Balikpapan berada dalam kategori *bad* pada semua dimensi UEQ, menunjukkan bahwa LMS UMBS memiliki kualitas *user experience* yang relatif lebih baik dibandingkan platform tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian Damayanti et al. [4] dan Ariwanta et al. [13] yang menemukan bahwa hasil evaluasi UEQ sangat dipengaruhi oleh karakteristik dan konteks platform yang dievaluasi [8][15].

Meskipun hasil evaluasi secara keseluruhan sudah positif, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan *user experience* pengguna LMS UMBS. Pertama, dimensi kebaruan yang memperoleh nilai *mean* terendah sebesar 0,959 mengindikasikan bahwa tampilan LMS UMBS masih perlu diperbarui dengan elemen-elemen yang lebih inovatif dan kreatif. Kedua, dimensi daya tarik dan stimulasi yang masih berada pada kategori *Above Average* perlu ditingkatkan agar dapat mencapai kategori *Good* atau bahkan *Excellent*, misalnya dengan memperbaiki tampilan *thumbnail* kursus dan menambahkan elemen interaktif yang lebih menarik. Ketiga, penambahan fitur pencarian mata kuliah dapat semakin meningkatkan efisiensi dan kemudahan penggunaan LMS UMBS bagi mahasiswa [1][3].

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi *user experience* pada tampilan website LMS Universitas Muhammadiyah Brebes (UMBS) menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan melibatkan 80 responden mahasiswa aktif UMBS, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, hasil pengujian validitas menunjukkan bahwa seluruh 26 item pernyataan kuesioner UEQ dinyatakan valid dengan nilai *r hitung* yang berkisar antara 0,732 hingga 0,900, seluruhnya melebihi nilai *r tabel* sebesar 0,220. Hasil pengujian reliabilitas juga menunjukkan bahwa seluruh dimensi UEQ memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,6 dengan rentang nilai 0,857 hingga 0,898, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan dapat diandalkan.

Kedua, hasil analisis UEQ menunjukkan bahwa seluruh keenam dimensi *user experience* pada tampilan website LMS UMBS memperoleh evaluasi positif dengan nilai *mean* berkisar antara 0,959 hingga 1,091. Dimensi kejelasan, efisiensi, dan ketepatan berada dalam kategori *Good*, sedangkan dimensi daya tarik, stimulasi, dan kebaruan berada dalam kategori *Above Average*. Nilai *Pragmatic Quality* sebesar 1,054 dan *Hedonic Quality* sebesar 0,975 menunjukkan bahwa baik aspek fungsional maupun emosional LMS UMBS sudah dinilai positif oleh pengguna.

Ketiga, meskipun hasil evaluasi secara keseluruhan sudah positif, masih terdapat beberapa

aspek yang perlu ditingkatkan, khususnya pada dimensi kebaruan dan daya tarik yang masih berada pada kategori *Above Average*. Pengelola LMS UMBS disarankan untuk memperbarui tampilan antarmuka dengan elemen yang lebih inovatif dan kreatif, memperbaiki tampilan *thumbnail* kursus, serta menambahkan fitur pencarian mata kuliah guna semakin meningkatkan *user experience* mahasiswa dalam menggunakan LMS UMBS.

ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Brebes (UMBS) yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, serta kepada seluruh mahasiswa UMBS yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

REFERENCES

- [1] E. B. Chrisna and P. F. Tanaem, "Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Terhadap FLearn UKSW Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Sebagai Tinjauan Terhadap Pengalaman Pembelajaran Mahasiswa," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 10, no. 2, pp. 1209–1220, 2025, doi: 10.29100/jupi.v10i2.6187.
- [2] E. L. Amalia, P. Y. Saputra, F. A. Alfitra, V. M. Hersianty, A. N. Asri, and R. Damayanti, "Evaluasi User Experience Terhadap Materi Kelas dan Objek E-Learning OOPedia," *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 12, no. 1, 2025, doi: 10.33795/jip.v12i1.8962.
- [3] Ekadiany et al., "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Platform E-Learning Lentera Universitas Mulia Balikpapan," *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 8, no. 11, pp. 131–140, 2025, doi: 10.2238/a8gvbd65.
- [4] R. Damayanti, E. L. Amalia, and R. H. Ardiansyah, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Smart Class Menggunakan Metode UEQ," *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 12, no. 2, pp. 305–312, 2026, doi: 10.33795/jip.v12i2.9137.
- [5] I. Wulandari and L. Farida, "Pengukuran User Experience pada E-Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," 2018. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/335442585>.
- [6] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)," *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, vol. 4, no. 4, pp. 40–44, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.
- [7] S. Yarsasi, I. Tahyudin, and T. Hariguna, "User Experience Analysis of Learning Management System (LMS) SINAU to Support Learning with MERDEKA Flow Using UX Curve Method," *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, vol. 7, no. 1, pp. 110–125, 2026, doi: 10.52436/1.jutif.2026.7.1.4579.
- [8] B. Muyarman and Kartini, "Evaluasi User Experience pada Aplikasi LINE Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, vol. 2, no. 5, pp. 8207–8218, 2025. [Online]. Available: <https://ipssi.com/index.php/ojs/article/view/952>.
- [9] M. Schrepp, *User Experience Questionnaire Handbook*, Version 10, 2023. [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org>.
- [10] E. A. Zahroh, H. M. Az-Zahra, and T. Afirianto, "Evaluasi Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Google Classroom dan LMS SMKN 3 Malang di Masa Pandemi Covid-19 menggunakan Metode Tuxel 2.0," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 1, pp. 138–147, 2021. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10381>.
- [11] M. Siregar, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, "Evaluasi Usability dan Pengalaman Pengguna Website Zenius.net Menggunakan Metode TUXEL: A Technique for User Experience Evaluation in e-Learning," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 5, pp. 5058–5067, 2019. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5409>.
- [12] M. D. Arga, S. H. Wijoyo, and H. M. Az-Zahra, "Evaluasi Pengalaman Pengguna E-Learning SMAN 90 Jakarta menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 9, pp. 4353–4362, 2022. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11573>.
- [13] I. P. Y. A. Ariwanta, I. M. A. O. Gunawan, and G. Indrawan, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Pada Website mahasiswa.pkkb.ac.id Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 5, no. 2, pp. 363–373, 2024.
- [14] A. Syamsiah and Nurjannah, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Rekapitulasi Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Teknofile*, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.nawansa.com/index.php/teknofile/article/view/260>.
- [15] F. F. Alawiyah and D. S. Canta, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Shopee Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 3, no. 4, pp. 344–350, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1574.