



Evaluasi sistem informasi pusat prestasi Universitas Negeri Padang pada aspek usability

Author Name(s): Arif Boy Wilson, Riki Mukhaiyar

Publication details, including author guidelines

URL: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi/about/submissions#authorGuidelines>

Editor: Yuda Syahputra

Article History

Received: 07 Aug 2025

Revised: 20 Nov 2025

Accepted: 30 Dec 2025

How to cite this article (APA)

Wilson, A.B. & Mukhaiyar, R. (2025). Evaluasi sistem informasi pusat prestasi Universitas Negeri Padang pada aspek usability. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 11(4), 132-142. <https://doi.org/10.29210/020254577>

The readers can link to article via <https://doi.org/10.29210/020254577>

SCROLL DOWN TO READ THIS ARTICLE



Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (as publisher) makes every effort to ensure the accuracy of all the information (the "Content") contained in the publications. However, we make no representations or warranties whatsoever as to the accuracy, completeness, or suitability for any purpose of the Content. Any opinions and views expressed in this publication are the opinions and views of the authors and are not the views of or endorsed by Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy. The accuracy of the Content should not be relied upon and should be independently verified with primary sources of information. Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy shall not be liable for any losses, actions, claims, proceedings, demands, costs, expenses, damages, and other liabilities whatsoever or howsoever caused arising directly or indirectly in connection with, in relation to, or arising out of the use of the content.

JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia) is published by Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy comply with the [Principles of Transparency and Best Practice in Scholarly Publishing](#) at all stages of the publication process. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia) also may contain links to web sites operated by other parties. These links are provided purely for educational purpose.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

Copyright by Wilson, A.B. & Mukhaiyar, R. (2025).

The author(s) whose names are listed in this manuscript declared that they have NO affiliations with or involvement in any organization or entity with any financial interest (such as honoraria; educational grants; participation in speakers' bureaus; membership, employment, consultancies, stock ownership, or other equity interest; and expert testimony or patent-licensing arrangements), or non-financial interest (such as personal or professional relationships, affiliations, knowledge or beliefs) in the subject matter or materials discussed in this manuscript. This statement is signed by all the authors to indicate agreement that the all information in this article is true and correct.

JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)

ISSN: 2502-8103 (Print) | ISSN: 2477-8524 (Electronic)



Evaluasi sistem informasi pusat prestasi Universitas Negeri Padang pada aspek usability

Arif Boy Wilson, Riki Mukhaiyar^{*)}

Universitas Negeri Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Aug 07th, 2024

Revised Nov 20th, 2025

Accepted Dec 30th, 2025

Keyword:

Sistem informasi,
System usability scale,
User experience questionnaire,
Kepuasan pengguna,
Pusat prestasi mahasiswa

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan dan pengalaman pengguna mahasiswa terhadap Puspres UNP menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 145 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* dari populasi 228 mahasiswa yang telah mengentri data prestasi pada tahun 2023-2024. Instrumen penelitian terdiri dari kuesioner SUS dengan 10 item pernyataan dan kuesioner UEQ dengan 26 item yang mengukur enam skala pengalaman pengguna. Data dianalisis menggunakan *Sauro-Lewis Curved Grading Scale* (CGS) untuk SUS dan *benchmark* UEQ untuk membandingkan hasil dengan produk sejenis. Hasil penelitian menunjukkan skor SUS sebesar 69 yang berada pada kategori D, mengindikasikan tingkat kepuasan pengguna masih berada di ambang batas minimal kategori dapat diterima. Evaluasi UEQ menunjukkan hasil positif dengan tiga aspek berada pada kategori Baik yaitu Daya Tarik (1,66), Ketepatan (1,56), dan Stimulasi (1,61), serta tiga aspek pada kategori Di Atas Rata-rata yaitu Kejelasan (1,48), Efisiensi (1,43), dan Kebaruan (1,01). Penelitian ini menyimpulkan bahwa Puspres UNP memerlukan perbaikan pada aspek *usability*, khususnya inovasi pada tampilan dan fitur untuk meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.



© 2025 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Riki Mukhaiyar,
Universitas Negeri Padang,
Email: riki.mukhaiyar@ft.unp.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan tinggi memiliki peran strategis dalam menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi komprehensif, tidak hanya dari aspek akademik tetapi juga dari pengembangan karakter dan keterampilan non-akademik. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pada pasal 14 menegaskan bahwa pendidikan tinggi dilaksanakan melalui kegiatan kurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler untuk menghasilkan individu yang berpikir kritis, inovatif, kreatif, produktif, dan kompetitif. Kegiatan ko-kurikuler dan ekstrakurikuler menjadi wahana penting bagi mahasiswa untuk mengembangkan *soft skills* yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat.

Direktorat Kemahasiswaan dan Alumni memiliki tanggung jawab strategis dalam memfasilitasi dan mendokumentasikan prestasi non-akademik mahasiswa. Prestasi dalam bidang kompetisi, penulisan karya ilmiah, sertifikasi kompetensi, dan berbagai kegiatan kemahasiswaan lainnya perlu dikelola secara sistematis dan terstruktur. Dokumentasi prestasi yang terkelola dengan baik tidak hanya bermanfaat untuk akreditasi dan pemeringkatan perguruan tinggi, tetapi juga menjadi portofolio berharga bagi mahasiswa dalam memasuki dunia kerja.

Universitas Negeri Padang melalui Direktorat Kemahasiswaan dan Alumni telah mengembangkan Sistem Informasi Pusat Prestasi (Puspres) sejak tahun 2022 sebagai platform digital untuk mengelola dan menyajikan data prestasi non-akademik mahasiswa. Sistem ini memungkinkan mahasiswa untuk mengajukan tiga jenis pengakuan prestasi yaitu prestasi bidang kompetisi mandiri, pengakuan karya atau rekognisi mahasiswa, dan pengakuan sertifikasi internasional. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan data prestasi, transparansi proses verifikasi, dan aksesibilitas informasi prestasi mahasiswa.

Namun demikian, keberhasilan implementasi suatu sistem informasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur atau kecanggihan teknologi yang digunakan, melainkan juga sangat bergantung pada aspek *usability* atau kebermanfaatan sistem bagi penggunaannya. Menurut Nielsen (2012), *usability* merupakan atribut kualitas yang menilai seberapa mudah antarmuka pengguna dapat digunakan, yang mencakup aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Evaluasi *usability* menjadi penting untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang positif.

Setelah tiga tahun implementasi, evaluasi terhadap aspek *usability* Puspres UNP menjadi sangat penting untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan sistem dari perspektif pengguna utama yaitu mahasiswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa evaluasi *usability* sistem informasi pendidikan tinggi masih terbatas, padahal hasil evaluasi dapat memberikan masukan berharga untuk perbaikan dan pengembangan sistem (Sari et al., 2021). Studi oleh Kurniawati et al. (2020) juga mengindikasikan bahwa banyak sistem informasi di perguruan tinggi yang dikembangkan tanpa melibatkan evaluasi pengguna secara komprehensif, sehingga sering terjadi kesenjangan antara desain sistem dengan kebutuhan aktual pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimana tingkat *usability* Sistem Informasi Pusat Prestasi UNP ditinjau dari aspek kepuasan dan pengalaman pengguna mahasiswa?" Pertanyaan penelitian ini penting untuk dijawab mengingat belum adanya evaluasi sistematis terhadap Puspres UNP sejak implementasinya, sehingga tidak diketahui apakah sistem ini telah memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi aspek *usability* Sistem Informasi Pusat Prestasi UNP dengan mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan mengukur pengalaman pengguna (*user experience*) menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Secara spesifik, penelitian ini akan mengidentifikasi dimensi-dimensi *usability* yang sudah baik dan dimensi yang masih memerlukan perbaikan, serta memberikan rekomendasi konkret untuk pengembangan sistem.

Beberapa penelitian terkait evaluasi *usability* sistem informasi di pendidikan tinggi telah dilakukan sebelumnya. Sari et al. (2021) melakukan evaluasi *usability* sistem informasi akademik dosen menggunakan UEQ dan *Heuristic Walkthrough*, yang menghasilkan rekomendasi perbaikan berdasarkan masalah *usability* yang teridentifikasi. Kurniawati et al. (2020) menggunakan UEQ untuk mengevaluasi website fakultas dan menemukan bahwa aspek kejelasan dan efisiensi mendapat penilaian yang baik, namun aspek kebaruan masih perlu ditingkatkan. Kesuma (2021) menerapkan metode SUS untuk mengukur aspek *usability* media pembelajaran daring dan menemukan bahwa tingkat kepuasan pengguna berada pada kategori baik dengan skor 73,5. Kurniawan et al. (2022) juga menggunakan SUS untuk mengukur kebergunaan website program studi dengan hasil skor 71,2 yang berada pada kategori cukup baik. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa evaluasi *usability* memberikan informasi penting untuk perbaikan sistem informasi. Namun, penelitian yang secara spesifik mengevaluasi sistem informasi prestasi mahasiswa di perguruan tinggi Indonesia masih terbatas. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengevaluasi Puspres UNP

menggunakan kombinasi SUS dan UEQ untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang kepuasan dan pengalaman pengguna.

Signifikansi penelitian ini terletak pada dua aspek, yaitu kontribusi teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur evaluasi *usability* sistem informasi pendidikan tinggi di Indonesia dengan menggunakan dua instrumen standar internasional yang telah tervalidasi. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan masukan berbasis data empiris kepada pengelola Puspres UNP untuk melakukan perbaikan sistem yang terukur dan berfokus pada kebutuhan pengguna, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pengelolaan prestasi mahasiswa di Universitas Negeri Padang.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengevaluasi aspek *usability* Sistem Informasi Pusat Prestasi Universitas Negeri Padang. Evaluasi dilakukan dengan mengukur dua dimensi utama yaitu kepuasan pengguna menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan pengalaman pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Negeri Padang yang telah mengentri data prestasi, rekognisi, atau sertifikasi internasional pada Puspres UNP tahun 2023 dan 2024. Kriteria inklusi responden adalah sebagai berikut: 1) Terdaftar sebagai mahasiswa aktif Universitas Negeri Padang; 2) Memiliki prestasi kompetisi, rekognisi karya, atau sertifikasi internasional pada tahun 2023-2024; 3) Telah mengentri data prestasi pada sistem Puspres UNP; 4) Data prestasi yang dientri telah mendapatkan persetujuan dari pengelola Puspres

Total populasi penelitian adalah 228 mahasiswa. Penentuan ukuran sampel menggunakan Rumus Slovin (Sugiyono, 2017) dengan tingkat presisi 5%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 145 responden. Rumus Slovin dipilih karena populasi bersifat homogen dalam hal pengalaman menggunakan sistem Puspres UNP. Perhitungan sampel adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}n &= \frac{N}{(1 + N \times e^2)} \\n &= \frac{228}{(1 + 228 \times 0,05^2)} \\n &= \frac{228}{1,57} \\n &= 145\end{aligned}$$

Dimana n adalah ukuran sampel, N adalah ukuran populasi, dan e adalah tingkat kesalahan (margin of error). Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* untuk memastikan setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai responden, sehingga meningkatkan representativitas sampel terhadap populasi. Penelitian ini menggunakan dua instrumen standar yang telah tervalidasi secara internasional, yaitu Kuesioner System Usability Scale (SUS) dan Kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ).

Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan Google Forms selama periode dua minggu pada bulan November 2024. Prosedur pengumpulan data adalah sebagai berikut: 1) Penyusunan dan validasi instrumen kuesioner; 2) Uji coba instrumen kepada 30 mahasiswa untuk memastikan kejelasan pertanyaan; 3) Penyebaran kuesioner melalui email resmi mahasiswa dan grup komunikasi kemahasiswaan; 4) Verifikasi identitas responden melalui Nomor Induk Mahasiswa (NIM); 5) Pengumpulan data dengan batas waktu pengisian dua minggu; 6) Validasi data untuk mendeteksi respons yang tidak lengkap atau tidak konsisten.

Untuk menjaga kualitas data, diterapkan beberapa mekanisme kontrol yaitu pembatasan satu respons per akun email, validasi NIM terhadap database mahasiswa, dan pertanyaan kontrol untuk mendeteksi respons acak. Data yang tidak lengkap atau menunjukkan pola jawaban yang tidak konsisten dikeluarkan dari analisis.

Analisis data dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu: analisis data SUS, analisis data UEQ, dan analisis validitas silang. Analisis validitas silang dilakukan analisis korelasi antara skor SUS dan dimensi-dimensi UEQ untuk menguji konsistensi hasil dari kedua instrumen dan memperkuat validitas temuan. Analisis data dilakukan menggunakan Microsoft Excel untuk perhitungan dasar dan *UEQ Data Analysis*

Tool yang tersedia di www.ueq-online.org untuk analisis UEQ. Semua analisis dilakukan dengan tingkat kepercayaan 95%.

Penelitian ini telah mendapatkan izin dari Direktorat Kemahasiswaan dan Alumni Universitas Negeri Padang. Semua responden memberikan persetujuan secara sukarela melalui *informed consent* di awal kuesioner. Data yang dikumpulkan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Identitas responden dilindungi dengan hanya menggunakan kode responden dalam analisis dan pelaporan hasil.

Results and Discussions

Berdasarkan kuisisioner yang telah diisi oleh mahasiswa, peneliti dapat untuk menghitung kepuasan pengguna Puspres UNP yang diolah dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan pengalaman pengguna yang didapatkan melalui *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang hasilnya sebagai berikut:

Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna terhadap Sistem Informasi Pusat Prestasi (Puspres) UNP diukur menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 item pernyataan dengan skala Likert 5 poin. Data dikumpulkan dari 145 responden mahasiswa yang telah mengentri data prestasi pada sistem Puspres UNP. Setiap respons dikonversi menjadi skor SUS menggunakan rumus standar, kemudian dikalikan dengan faktor 2,5 untuk menghasilkan nilai akhir dalam rentang 0-100. Interpretasi hasil menggunakan *Sauro-Lewis Curved Grading Scale* (CGS) yang mengkategorikan tingkat *usability* sistem ke dalam grade A+ hingga F.

Tabel 1. Penghitungan Kuisisioner SUS Rumus Sauro–Lewis *Curved Grading Scale* (CGS)

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	2	2	2	1	4	4	1	3	1	24	60
3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28	70
4	4	3	2	3	3	4	3	3	2	31	78
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	3	4	3	4	3	3	4	0	4	32	80
4	2	2	0	2	0	2	1	2	2	17	43
4	4	3	2	3	4	3	3	3	1	30	75
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	1	3	0	3	1	3	2	2	1	19	48
3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	30	75
4	3	3	2	3	4	3	4	3	1	30	75
4	4	4	1	3	4	3	4	4	1	32	80
3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	25	63
3	2	3	1	3	2	2	2	2	1	21	53
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	98
4	1	3	4	3	3	4	4	4	2	32	80
4	4	4	3	4	3	4	4	3	2	35	88
4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	30	75
3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	19	48
4	3	1	1	3	4	3	4	4	2	29	73
4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	36	90
3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	26	65
4	3	3	1	4	1	3	1	2	0	22	55
3	4	3	1	3	4	3	4	3	1	29	73
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	35	88
4	4	4	2	4	4	3	4	0	2	31	78
4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	32	80
3	3	3	2	4	3	3	3	3	1	28	70
4	1	2	1	3	2	1	1	1	1	17	43
4	2	2	2	3	3	1	3	2	0	22	55

Q1	Q2	Q3	Q4	Skor Hasil Hitung						Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
				Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	33	83
4	3	3	4	2	3	4	3	2	2	30	75
3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	33	83
1	3	3	4	3	3	4	4	3	4	32	80
3	4	4	0	4	4	3	4	4	1	31	78
4	3	4	1	4	4	4	4	3	3	34	85
4	3	4	0	4	4	3	4	3	2	31	78
2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	24	60
3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	34	85
4	4	4	1	4	4	4	2	3	0	30	75
4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	37	93
3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	35	88
4	0	0	1	0	0	1	3	1	0	10	25
3	2	2	1	2	2	2	1	2	1	18	45
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
4	4	3	1	3	3	4	4	4	0	30	75
3	2	3	3	3	4	0	4	3	3	28	70
4	1	1	1	4	4	2	2	3	0	22	55
3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
4	2	3	2	3	2	3	3	3	2	27	68
1	0	1	4	1	0	2	0	0	0	9	23
4	2	2	2	2	1	2	3	3	2	23	58
3	2	2	2	3	1	3	1	3	1	21	53
4	2	2	2	2	3	3	3	2	1	24	60
4	2	2	2	1	1	2	2	3	2	21	53
3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	73
3	3	3	2	3	2	3	2	1	1	23	58
2	3	3	1	2	2	4	4	1	3	25	63
4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	35	88
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38	95
3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	26	65
4	2	3	2	4	2	1	2	2	1	23	58
4	4	3	1	3	1	4	3	3	1	27	68
4	2	3	3	3	3	4	3	4	2	31	78
3	1	1	1	2	3	1	2	2	0	16	40
4	2	2	1	2	3	3	2	2	2	23	58
2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	26	65
4	2	2	1	3	3	2	3	3	1	24	60
3	1	3	2	3	2	3	2	2	2	23	58
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	1	3	4	3	4	3	3	3	4	32	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
3	3	3	2	3	3	3	3	3	0	26	65
4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	88
3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	27	68
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	2	3	0	2	2	3	1	22	55
3	2	3	1	3	2	2	2	3	2	23	58
4	4	4	4	4	1	2	4	1	4	32	80
4	4	4	1	4	4	3	4	4	1	33	83
2	3	3	3	3	3	2	3	1	2	25	63
4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	35	88
3	2	2	1	3	1	2	3	2	1	20	50
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
4	4	4	1	4	4	4	4	4	0	33	83
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	4	4	1	4	4	4	4	4	1	33	83
4	4	1	3	3	4	4	4	4	1	32	80

Q1	Q2	Q3	Q4	Skor Hasil Hitung						Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
				Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
2	1	1	1	2	4	1	2	1	1	16	40
0	2	1	4	3	1	2	2	2	0	17	43
4	2	3	3	3	3	2	4	3	2	29	73
4	4	4	4	4	1	4	0	4	4	33	83
4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	38	95
3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
4	4	4	2	4	3	3	3	0	2	29	73
4	1	3	2	3	3	3	2	3	1	25	63
4	3	3	1	4	2	2	4	2	3	28	70
3	2	3	1	4	2	3	3	2	1	24	60
4	3	3	3	3	3	3	3	1	1	27	68
4	1	3	1	4	2	4	2	2	2	25	63
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	31	78
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
3	3	3	4	3	4	3	4	1	2	30	75
4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	23	58
4	3	3	1	3	3	2	3	2	0	24	60
4	2	4	2	3	3	4	3	4	0	29	73
4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	34	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	1	1	0	3	2	2	2	1	1	17	43
4	3	3	3	3	4	2	3	2	1	28	70
3	2	2	1	3	2	2	1	2	1	19	48
3	3	4	2	4	3	3	3	3	2	30	75
4	3	3	1	2	1	2	3	2	1	22	55
4	3	3	4	1	3	3	3	1	0	25	63
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	29	73
3	2	2	2	3	3	1	3	2	3	24	60
2	3	3	4	3	2	3	2	4	4	30	75
3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	22	55
3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
3	1	2	4	3	2	3	3	2	2	25	63
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
3	2	4	3	4	2	3	3	3	1	28	70
3	3	3	2	4	4	4	3	3	1	30	75
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	26	65
4	3	4	3	4	3	4	3	4	1	33	83
3	2	2	2	2	3	2	4	1	1	22	55
3	3	4	0	3	2	4	3	3	0	25	63
0	3	1	2	3	2	4	3	0	3	21	53
4	3	4	2	3	3	3	4	3	2	31	78
2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	21	53
4	3	3	4	4	1	3	3	3	3	31	78
4	3	3	2	2	3	3	3	2	0	25	63
3	2	3	3	2	4	2	3	2	2	26	65
4	0	4	0	4	0	3	1	3	2	21	53
3	3	3	1	3	2	3	3	2	2	25	63
3	3	3	1	3	2	3	2	2	1	23	58
3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	88
3	3	3	2	3	4	3	3	1	3	28	70
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											69

Berdasarkan hasil pengukuran kepuasan pengguna terhadap Sistem Informasi Pusat Prestasi (Puspres) UNP menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), diperoleh skor rata-rata sebesar 69 dari skala 0-100 yang dikumpulkan dari 145 responden mahasiswa. Berdasarkan *Sauro-Lewis Curved*

Grading Scale (CGS), skor 69 berada pada kategori D yang mengindikasikan tingkat kepuasan pengguna masih berada di ambang batas minimal kategori dapat diterima. Distribusi skor individual menunjukkan variasi yang cukup luas dengan rentang terendah 23 hingga tertinggi 100, dimana mayoritas skor terkonsentrasi pada rentang 50-80 dengan skor yang paling sering muncul adalah 75 (15 responden), 80 (10 responden), dan 83 (8 responden). Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian besar pengguna menilai sistem memiliki tingkat kebergunaan yang cukup baik, masih terdapat ruang signifikan untuk peningkatan kualitas *usability* guna memenuhi ekspektasi seluruh pengguna dan mencapai standar kepuasan yang lebih optimal.

Pengalaman Pengguna (*User Experience/UX*)

Skala UEQ dapat disajikan menjadi 3 kelompok yaitu Daya Tarik, Kualitas Pragmatis, dan Kualitas Hedonis. Pada penelitian ini Daya Tarik mendapatkan nilai 1,66 (satu koma enam enam), Kualitas Pragmatis mendapatkan nilai 1,49 (satu koma empat sembilan), dan Kualitas Hedonic mendapatkan nilai 1,31. Koefisien Alpha Cronbach menjelaskan tentang konsistensi terhadap jawaban untuk semua item pada semua skala. Suatu data analisis menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dapat dikatakan memiliki konsistensi yang tinggi jika nilai dari koefisien Alpha Cronbach lebih besar atau sama dengan 0,7. Hasil koefisien reliabilitas Alpha Cronbach didapat dengan mencari terlebih dahulu nilai korelasi dengan cara menghitung nilai rata-rata setiap pasangan item pada skala (Dimas Surya Fitriansyah & Riwinoto, 2021). Berikut Tabel 2 yang menyatakan hasil reliabilitas yang mana nilai yang didapat melebihi 0,6 dan data dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel.

Tabel 2. Koefisien Realibilitas Alpha Cronbach

Scale	Cronbach Alpha
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	0,90
Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	0,86
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	0,83
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	0,80
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	0,83
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	0,74

Hasil pengujian reliabilitas yang disajikan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh skala UEQ memiliki nilai koefisien *Alpha Cronbach* yang melebihi 0,7, dengan rentang nilai antara 0,74 hingga 0,90. Skor tertinggi diperoleh pada skala Daya Tarik (*Attractiveness*) dengan nilai 0,90, yang menunjukkan konsistensi internal yang sangat baik. Sementara itu, skor terendah terdapat pada skala Kebaruan (*Novelty*) dengan nilai 0,74, meskipun masih berada di atas ambang batas reliabilitas yang dapat diterima. Hasil ini mengonfirmasi bahwa data yang dikumpulkan memiliki reliabilitas tinggi dan konsisten, sehingga dapat digunakan sebagai dasar analisis pengalaman pengguna yang valid.

Setelah melakukan pengujian konsistensi internal menggunakan koefisien *Alpha Cronbach*, tahap selanjutnya adalah menghitung nilai rata-rata (*mean*), varian (*variance*), dan standar deviasi (*standard deviation*) dari setiap item pertanyaan dalam kuesioner UEQ. Tabel 3 menyajikan hasil perhitungan statistik deskriptif untuk 26 item pertanyaan yang telah dikategorikan ke dalam enam skala berbeda, yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspicuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*). Setiap skala dibedakan dengan kode warna untuk memudahkan identifikasi dan analisis.

Berdasarkan interpretasi UEQ, nilai rata-rata dalam rentang -0,8 hingga 0,8 dikategorikan sebagai evaluasi normal, nilai di atas 0,8 menunjukkan evaluasi positif, sedangkan nilai di bawah -0,8 menunjukkan evaluasi negatif. Hasil perhitungan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai rata-rata positif, dengan rentang terendah 0,6 hingga tertinggi 2,0. Item dengan nilai rata-rata tertinggi adalah item nomor 11 "menghalangi-mendukung" dengan nilai 2,0 pada skala Ketepatan (*Dependability*), yang mengindikasikan persepsi sangat positif terhadap dukungan sistem. Sementara itu, nilai rata-rata terendah terdapat pada item nomor 10 "berdaya cipta-konvensional" dengan nilai 0,6 pada skala Kebaruan (*Novelty*), meskipun masih berada dalam kategori evaluasi normal. Secara keseluruhan, distribusi nilai rata-rata yang mayoritas berada di atas 0,8 menunjukkan bahwa pengalaman pengguna terhadap sistem Puspres UNP dinilai positif pada hampir semua aspek yang diukur.

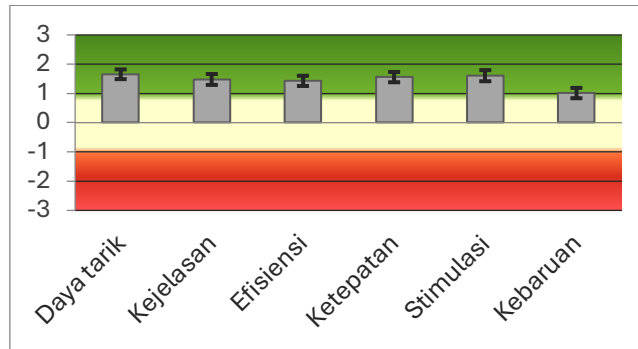
Tabel 3. Hasil Rata-rata, Varian, dan Standar Deviasi

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	↑ 1,6	1,6	1,3	145	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	↑ 1,7	1,5	1,2	145	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	→ 0,7	3,1	1,8	145	kreatif	monoton	Kebaruan
4	↑ 1,2	3,0	1,7	145	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	↑ 1,7	3,5	1,9	145	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	↑ 1,4	1,7	1,3	145	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	↑ 1,6	1,6	1,3	145	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	↑ 1,2	2,0	1,4	145	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	→ 0,7	3,0	1,7	145	cepat	lambat	Efisiensi
10	→ 0,6	2,5	1,6	145	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	↑ 2,0	1,1	1,1	145	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	↑ 1,7	2,9	1,7	145	baik	buruk	Daya tarik
13	↑ 1,5	1,8	1,3	145	rumit	sederhana	Kejelasan
14	↑ 1,7	1,3	1,1	145	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	↑ 1,4	1,8	1,3	145	lazim	terdepan	Kebaruan
16	↑ 1,8	1,1	1,1	145	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	↑ 1,4	2,9	1,7	145	aman	tidak aman	Ketepatan
18	↑ 1,7	2,7	1,7	145	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	↑ 1,5	2,5	1,6	145	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	↑ 1,7	1,5	1,2	145	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	↑ 1,6	2,0	1,4	145	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	↑ 1,7	1,4	1,2	145	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	↑ 1,6	1,9	1,4	145	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	↑ 1,4	1,8	1,3	145	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	↑ 1,6	1,7	1,3	145	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	↑ 1,3	2,0	1,4	145	konservatif	inovatif	Kebaruan

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata untuk setiap skala UEQ, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Pusat Prestasi (Puspres) UNP memiliki impresi positif pada seluruh skala yang diukur. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata yang berada di atas 0,8 untuk keenam skala, sebagaimana disajikan pada Tabel 4 dan divisualisasikan melalui Gambar 1. Skala Daya Tarik (*Attractiveness*) memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 1,655, diikuti oleh Stimulasi (*Stimulation*) dengan nilai 1,607, Ketepatan (*Dependability*) dengan nilai 1,559, Kejelasan (*Perspicuity*) dengan nilai 1,478, Efisiensi (*Efficiency*) dengan nilai 1,429, dan Kebaruan (*Novelty*) dengan nilai terendah sebesar 1,012. Meskipun Kebaruan memperoleh nilai terendah, skor tersebut masih berada dalam kategori evaluasi positif karena melebihi ambang batas 0,8.

Table 4. Hasil Rata-rata berdasarkan Skala

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 1,655	1,05
Kejelasan	↑ 1,478	1,31
Efisiensi	↑ 1,429	1,15
Ketepatan	↑ 1,559	1,17
Stimulasi	↑ 1,607	1,36
Kebaruan	↑ 1,012	1,18



Gambar 1. Grafik Rata-rata berdasarkan Skala

Hasil analisis UEQ juga dapat disajikan berdasarkan tiga kelompok aspek utama. Pertama, *Attractiveness* (Daya Tarik) merupakan dimensi valensi murni yang menggambarkan kesan keseluruhan pengguna terhadap produk. Kedua, *Pragmatic Quality* (Kualitas Pragmatis) mencakup aspek-aspek yang menggambarkan kualitas interaksi pengguna yang berhubungan dengan tugas atau tujuan penggunaan sistem, meliputi Kejelasan, Efisiensi, dan Ketepatan. Ketiga, *Hedonic Quality* (Kualitas Hedonis) menggambarkan aspek yang berkaitan dengan kesenangan dan kepuasan emosional saat menggunakan produk, meliputi Stimulasi dan Kebaruan. Berdasarkan pengelompokan ini, aspek Daya Tarik memperoleh nilai 1,66, Kualitas Pragmatis memperoleh nilai 1,49, dan Kualitas Hedonis memperoleh nilai 1,31, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Mean pada setiap Kelompok EUQ

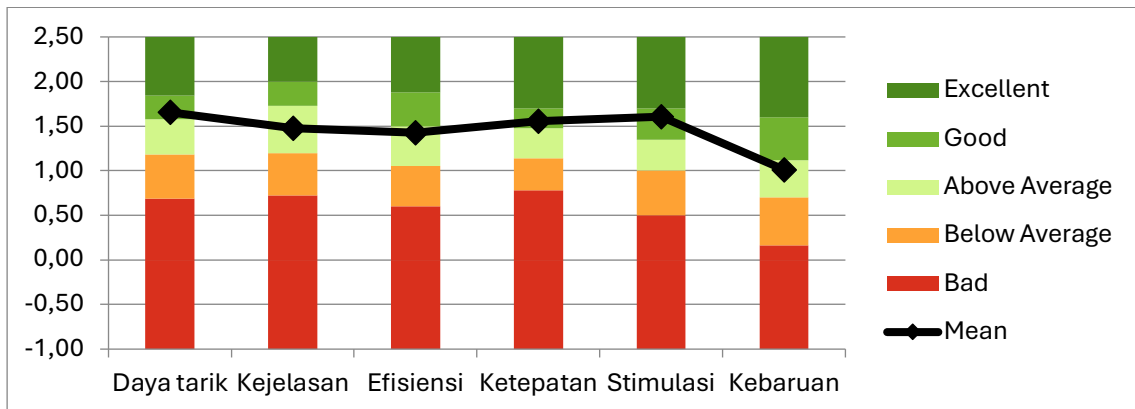
Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	1,66
Kualitas Pragmatis	1,49
Kualitas Hedonis	1,31

Supaya memberikan konteks yang lebih komprehensif terhadap hasil evaluasi, dilakukan perbandingan dengan *benchmark* UEQ yang berisi data dari 452 evaluasi produk dengan total 20.190 partisipan. Perbandingan *benchmark* ini memungkinkan penempatan hasil evaluasi Puspres UNP dalam konteks produk-produk lain yang telah dievaluasi menggunakan instrumen yang sama.

Hasil perbandingan benchmark yang disajikan pada Tabel 6 dan divisualisasikan melalui Gambar 2 menunjukkan bahwa tiga aspek UEQ berada pada kategori Baik (*Good*), yaitu Daya Tarik dengan nilai 1,66 (10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk), Ketepatan dengan nilai 1,56 (10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk), dan Stimulasi dengan nilai 1,61 (10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk). Sementara itu, tiga aspek lainnya berada pada kategori Di Atas Rata-rata (*Above Average*), yaitu Kejelasan dengan nilai 1,48 (25% hasil lebih baik, 50% hasil lebih buruk), Efisiensi dengan nilai 1,43 (25% hasil lebih baik, 50% hasil lebih buruk), dan Kebaruan dengan nilai 1,01 (25% hasil lebih baik, 50% hasil lebih buruk).

Tabel 6. Hasil *Benchmark* UEQ

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,66	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kejelasan	1,48	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1,43	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Ketepatan	1,56	Good	10% of results better, 75% of results worse
Stimulasi	1,61	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	1,01	Above Average	25% of results better, 50% of results worse



Gambar 2. Grafik Brancmark UEQ

Hasil *benchmark* ini mengindikasikan bahwa Puspres UNP memiliki performa yang kompetitif dibandingkan dengan produk-produk sejenis, dengan kekuatan utama pada aspek Daya Tarik, Ketepatan, dan Stimulasi, sementara aspek Kejelasan, Efisiensi, dan Kebaruan masih memiliki ruang untuk ditingkatkan agar dapat mencapai kategori Baik atau bahkan Excellent.

Conclusions

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan dua hal utama dalam penelitian ini, yaitu: Pertama, tingkat kepuasan pengguna terhadap Puspres UNP yang diukur menggunakan metode SUS menunjukkan skor rata-rata sebesar 69 dari rentang 0-100. Berdasarkan *Sauro-Lewis Curved Grading Scale* (CGS), skor ini berada pada kategori D yang mengindikasikan tingkat kepuasan pengguna masih berada di ambang batas minimal kategori dapat diterima. Meskipun mayoritas pengguna menilai sistem memiliki tingkat kebergunaan yang cukup baik, hasil ini menunjukkan bahwa masih terdapat ruang signifikan untuk peningkatan kualitas *usability* guna memenuhi ekspektasi seluruh pengguna dan mencapai standar kepuasan yang lebih optimal. Kedua, pengalaman pengguna yang diukur menggunakan metode UEQ menunjukkan hasil yang positif pada seluruh skala dengan nilai rata-rata di atas 0,8. Berdasarkan perbandingan *benchmark* UEQ, tiga aspek berada pada kategori Baik (*Good*), yaitu Daya Tarik (1,66), Ketepatan (1,56), dan Stimulasi (1,61), sedangkan tiga aspek lainnya berada pada kategori Di Atas Rata-rata (*Above Average*), yaitu Kejelasan (1,48), Efisiensi (1,43), dan Kebaruan (1,01). Aspek Kebaruan memperoleh skor terendah, yang mengindikasikan bahwa pengelola Puspres UNP perlu melakukan inovasi terkait tampilan, penambahan fitur baru, atau pengembangan layanan yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan daya tarik sistem. Secara keseluruhan, meskipun Puspres UNP telah memberikan pengalaman pengguna yang positif, perbaikan pada aspek-aspek yang masih berada di kategori Di Atas Rata-rata dapat meningkatkan performa sistem ke kategori Baik atau bahkan *Excellent*, sehingga dapat memberikan kepuasan dan pengalaman yang optimal bagi seluruh mahasiswa Universitas Negeri Padang.

References

- Armyoktora, L., & Muzakir, A. (2021). Evaluasi user experience menggunakan pendekatan heuristic pada sistem informasi akademik Universitas Bina Darma Palembang. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(3). <https://journal-computing.org/index.php/journal-sea/index>
- Asroni, O., Pratama, I. W., Sudarsana, I. P., Peong, H. K., & Innuddin, M. (2024). Penerapan usability testing dengan menggunakan metode retrospective think aloud untuk pengukuran tingkat kebergunaan aplikasi wisata Labuan Bajo. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(2).
- Ayuni, R., Ahsyar, T. K., & Hamzah, M. L. (2023). Evaluasi usability pada sistem informasi beasiswa menggunakan metode heuristic evaluation dan think aloud. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), 737–745. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.873>

- Dhanu Driya, P., Raditra Putra, G. L., & Pradnyana, I. M. (2021). Teknik pengumpulan data pada audit sistem informasi dengan framework COBIT. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 2(2).
- Gupta, S. (2015). A comparative study of usability evaluation methods. *International Journal of Computer Trends and Technology*, 22. <http://www.ijcttjournal.org>
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan metode system usability scale untuk mengukur aspek usability pada media pembelajaran daring di Universitas XYZ. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(3). <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Kurniawan, E., Nata, A., & Royal, S. (2022). Penerapan system usability scale (SUS) dalam pengukuran kebergunaan website program studi di STMIK Royal. *Journal of Science and Social Research*, 1. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- Kurniawati, E., & Ratnasari, C. I. (2020). Pengujian pengalaman pengguna (user experience) menggunakan metode user experience questionnaire (UEQ): Studi kasus pada website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. <https://www.fit.uii.ac.id>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to usability*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Nurholis, N., & Jaya, J. N. U. (2022). Audit sistem informasi absensi menggunakan COBIT 5. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 404–409. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1787>
- Prabowo, R., Setiawan, F., Wibowo, J. M., Oktarina, R., & Rahmadia, N. A. (2022). Evaluasi kebijakan pendidikan. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(8), 901–907. <https://doi.org/10.36418/jii.v1i8.298>
- Pratiwi, P. Y., & Pradnyana, G. A. (2024). *Buku ajar pengantar sistem informasi*. <https://www.researchgate.net/publication/377153671>
- Putri, I. K., Wijoyo, S. H., & Mursityo, Y. T. (2019). Analisis usability dan pengalaman pengguna pada aplikasi pemesanan budget hotel menggunakan user experience questionnaire (UEQ): Studi kasus pada Airy Rooms.
- Rahman, W., Saudin, L., & Wahyuni, N. S. (2022). *Buku ajar sistem informasi manajemen*. Penerbit Widina. <https://www.penerbitwidina.com>
- Sari, Y., Arafah, M., & Novitasari. (2021). Evaluasi usability sistem informasi akademik dosen menggunakan user experience questionnaire dan heuristic walkthrough. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 5(2), 247–253. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i2.3022>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and evaluation of a short version of the user experience questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103–108. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.09.001>
- Schrepp, M. (2023). *User experience questionnaire handbook*. <https://www.ueq-online.org>
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the system usability scale (SUS). In *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)* (pp. 145–148). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICACSIS.2016.7872776>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhaedin, E., Jalinus, N., & Abdullah, R. (2024). Landasan filosofi dan prinsip pendidikan teknologi & kejuruan (PTK) menggunakan metode systematic literature review. *Journal on Education*, 6(1).
- Surya Fitriansyah, D., & Riwinoto. (2021). Analisis user experience WebHalal Batam di Pusat Kajian Halal Politeknik Negeri Batam menggunakan user experience questionnaire (UEQ). *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 5(2). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Wahyuningrum, T. (2021). *Buku referensi mengukur usability perangkat lunak*. Deepublish.
- Wayan, I., Diarsa, B., Ernanda, K. Y., & Indrawan, G. (2021). Evaluasi sistem informasi rumah sakit umum daerah Kabupaten Bangli pada aspek usability dengan metode user experience questionnaire dan think aloud. *Jurnal Ilmu Komputer Indonesia (JIK)*, 6(2).
- Widarti, T., Syahputra, A., & Ramadhani, F. (2024). Evaluasi sistem informasi menggunakan framework COBIT 5. *Jurnal Teknologi Informasi*, 12(1).
- Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., & Handoko, A. L. (2021). *Sistem informasi manajemen*. Penerbit Insan Cendekia Mandiri.