

## ABSTRAK

**Radiffa Fizry Alifta<sup>1)</sup>, Wiwik Suharso<sup>2)</sup>, Ilham Saifudin<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember

Email: [radifafizry@gmail.com](mailto:radifafizry@gmail.com)

<sup>2</sup>Dosen Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember \*Koresponden Author

Email: [wiwiksuharso@unmuhjember.ac.id](mailto:wiwiksuharso@unmuhjember.ac.id)

<sup>3</sup>Dosen Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember

Email: [ilham.saifudin@unmuhjember.ac.id](mailto:ilham.saifudin@unmuhjember.ac.id)

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, sebagai lembaga pendidikan tingkat menengah SMA Negeri 1 Bondowoso sedang menghadapi tantangan serius terkait kualitas Sistem Informasi Akademik (SIA). Penggunaan SIA dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam proses pendidikan. SIA di SMA Negeri 1 Bondowoso memiliki aspek kualitas desain dan *User Experience* yang harus diperbaiki untuk memaksimalkan kualitas layanan akademik. Dalam penelitian ini dilakukan analisis UI dan UX pada sistem informasi akademik SMA Negeri 1 Bondowoso yang berfungsi menilai tingkat keberhasilan UI dan UX menggunakan metode perhitungan *User Experience Questionnaire* (UEQ), sehingga menghasilkan nilai rata-rata skala UEQ yaitu: *Attractiveness* (0,312), *Perspiciuity* (0,342), *Efficiency* (0,292), *Depanbility* (0,494), *Stimulasi* (0,289) dan *Novelty* (0,152). Jika nilai ini diukur menggunakan rata-rata dari kumpulan data analisis *tools* UEQ, maka aplikasi tersebut dikategorikan sebagai *bad*. Dapat dibandingkan desain lama dan yang baru adanya Peningkatan pada skala *Attractiveness* mencapai 1,15, *Perspiciuity* 1,11, *Efficiency* 1,3, *Dependability* 0,866, *Stimulasi* 1,199, dan *Novelty* 1,342. Metode perhitungan UEQ ini dapat mengukur pengalaman pengguna dari berbagai aspek penilaian serta memudahkan dalam penggunaannya.

**Kata Kunci :** *User Experience Questionnaire, User Experience, User Interface.*

## ABSTRACT

**Radiffa Fizry Alifta<sup>1</sup>, Wiwik Suharso<sup>2</sup>, Ilham Saifudin<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember

Email: [radifafizry@gmail.com](mailto:radifafizry@gmail.com)

<sup>2</sup>Dosen Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember \*Koresponden Author

Email: [wiwiksuharso@unmuhjember.ac.id](mailto:wiwiksuharso@unmuhjember.ac.id)

<sup>3</sup>Dosen Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember

Email: [ilham.saifudin@unmuhjember.ac.id](mailto:ilham.saifudin@unmuhjember.ac.id)

*Along with the development of information technology, as a secondary level educational institution, SMA Negeri 1 Bondowoso is facing serious challenges related to the quality of the Academic Information System (SIA). The use of SIA can increase efficiency and effectiveness in the educational process. SIA at SMA Negeri 1 Bondowoso has aspects of design quality and User Experience that must be improved to maximize the quality of academic services. In this study, UI and UX analysis was carried out on the academic information system of SMA Negeri 1 Bondowoso which functioned to assess the success rate of UI and UX using the User Experience Questionnaire (UEQ) calculation method, resulting in the average value of the UEQ scale, namely: Attractiveness (0.312), Perspicuity (0.342), Efficiency (0.292), Dependability (0.494), Stimulation (0.289) and Novelty (0.152). If this value is measured using the average from the UEQ tools analysis data set, then the application is categorized as bad. Increases on the scale of Attractiveness reached 1.15, Perspicuity 1.11, Efficiency 1.3, Dependability 0.866, Stimulation 1.199, and Novelty 1.342. This UEQ calculation method can measure user experience from various aspects of assessment and facilitate its use.*

**Keywords:** *User Experience Questionnaire, User Experience, User Interface.*