

Evaluasi UI/UX Website Pemesanan Tiket Wayang Orang Sriwedari Surakarta Berdasarkan Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)

Febriana Nur Aini¹, Nur Widjiyati², Eko Pramono³, Wiji Nurastuti⁴, Rum Andri⁵ and Ahmad Sumiyanto^{6,*}

¹ Universitas Amikom Yogyakarta; febriana17@students.amikom.ac.id

² Universitas Amikom Yogyakarta; nurwiwid@amikom.ac.id

³ Universitas Amikom Yogyakarta; eko.p@amikom.ac.id

⁴ Universitas Amikom Yogyakarta; wiwitab@amikom.ac.id

⁵ Universitas Amikom Yogyakarta; andri@amikom.ac.id

⁶ Universitas Amikom Yogyakarta; ahmadsumiyanto@amikom.ac.id

* Korespondensi: nurwiwid@amikom.ac.id

Info Artikel:

Dikirim: 20 November 2025

Direvisi: 21 November 2025

Diterima: 22 November 2025

Abstract: Wayang Orang Sriwedari (WOS) is one of the traditional performance icons originating from the city of Surakarta. The ticket booking process, which was previously not well digitized, has led to various complaints, such as limited information and a lack of flexibility for visitors in selecting seats. This study focuses on evaluating the user interface design of the Wayang Orang Sriwedari ticket booking website to quantitatively assess its usability and user experience. The evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ) through an online survey distributed via Google Forms. The testing involved 35 respondents representing potential system users. The results show an average SUS score of 86.14, which falls under the "A+" grade. In the UEQ assessment, positive scores were obtained, with the "Excellent" category achieved for attractiveness, clarity, efficiency, dependability, and stimulation, while the novelty aspect received a "Good" rating. These findings indicate that the website interface design meets excellent usability criteria and provides a positive user experience, making it suitable for implementation in the Wayang Orang Sriwedari ticket booking system.

Keywords: usability testing; user experience; system usability scale; user experience questionnaire; website; ticket booking.

Intisari: Wayang Orang Sriwedari (WOS) merupakan salah satu ikon pertunjukan tradisional yang berasal dari Kota Surakarta. Pemesanan tiket yang sebelumnya belum terdigitalisasi dengan baik menimbulkan berbagai keluhan, seperti keterbatasan informasi dan kurangnya fleksibilitas bagi pengunjung dalam memilih kursi. Penelitian ini difokuskan pada pengujian rancangan antarmuka pengguna *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari untuk menilai tingkat *usability* dan *user experience* secara kuantitatif. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) melalui kuesioner daring yang disebarluaskan menggunakan Google Form. Pengujian melibatkan 35 responden yang mewakili calon pengguna sistem. Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata SUS sebesar 86.14 yang termasuk dalam *grade* "A+". Pada pengujian UEQ, diperoleh skor positif dengan kategori "Excellent" pada aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi, serta kategori "Good" untuk aspek kebaruan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan antarmuka *website* telah memenuhi kriteria *usability* yang sangat baik dan memberikan pengalaman pengguna yang positif, sehingga layak untuk diimplementasikan pada sistem pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari.

Kata Kunci: *usability testing; user experience; system usability scale; user experience questionnaire; website; pemesanan tiket*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk cara masyarakat mengakses informasi dan layanan [1]. Digitalisasi juga menjadi peluang untuk mempertahankan eksistensi seni pertunjukan tradisional [2]. Salah satu upaya tersebut diwujudkan melalui desain *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari (WOS). Wayang Orang Sriwedari Surakarta telah hadir sejak 1910 dan berperan dalam pelestarian budaya Jawa [3]. Agar rancangan tersebut dapat diimplementasikan secara optimal, diperlukan proses evaluasi yang sistematis untuk menilai tingkat kegunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) [4].

Evaluasi desain antarmuka berperan penting dalam memastikan bahwa solusi digital yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Menurut Nielsen, tingkat kegunaan sistem berhubungan langsung dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka [5]. Sementara itu, pengalaman pengguna mencakup persepsi subjektif terhadap kenyamanan, kejelasan, dan daya tarik desain [6]. Oleh karena itu, pengujian *usability* dan *user experience* dilakukan untuk mengukur sejauh mana rancangan antarmuka *website* WOS mampu memenuhi kriteria tersebut.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menerapkan pengujian *usability* dan *user experience* untuk menilai kualitas antarmuka sistem digital. Achyani dan Andiri (2024) melakukan pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan sistem yang dikembangkan guna memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi, meningkatkan efisiensi pemesanan, serta mendukung modernisasi operasional bisnis. Hasil pengujian menunjukkan tingkat kegunaan yang tinggi dengan grade "A" [7]. Fuada dan Setyowati (2024) melakukan evaluasi *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada aplikasi *smart home* SH-UPI. Hasil awal menunjukkan skor kegunaan dan pengalaman pengguna yang belum optimal, sehingga dilakukan proses *redesign* antarmuka menggunakan pendekatan *design thinking*. Evaluasi ulang setelah *redesign* menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor SUS naik dari 59,75 (grade D) menjadi 83,625 (grade A), serta skor UEQ yang meningkat dari kategori "below average" menjadi "excellent" [8]. Karlina dan Indah menerapkan metode serupa dalam pengembangan sistem informasi *e-learning* di SMA Tunas Bangsa Palembang. Pengujian menggunakan SUS dan UEQ memperoleh tanggapan positif dari pengguna, baik guru maupun siswa [4]. Nuria dkk. menekankan pentingnya kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna dalam membangun loyalitas pelanggan terhadap bisnis [2].

Penelitian ini difokuskan pada evaluasi antarmuka *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Kedua instrumen pengujian ini telah banyak digunakan dalam penelitian desain UI/UX karena mampu memberikan hasil kuantitatif yang menggambarkan persepsi pengguna secara komprehensif [4][8]. Hasil pengujian diharapkan dapat memberikan umpan balik yang relevan terhadap desain *website* sekaligus menjadi dasar dalam tahap pengembangan *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari secara menyeluruh.

2. Metode Penelitian

Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan dan pengalaman pengguna terhadap antarmuka *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari. Metode pengumpulan data dilakukan secara daring melalui Google Form dengan melibatkan pengguna potensial sebagai responden. Instrumen evaluasi yang digunakan terdiri atas *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai aspek kegunaan sistem dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur persepsi pengalaman pengguna [4]. Tahapan pengujian dilakukan secara sistematis sebagai berikut:

1. Persiapan instrumen – menyusun kuesioner SUS dan UEQ ke dalam format Google Form serta menyiapkan panduan penggunaan *website* bagi responden
2. Pelaksanaan uji coba – responden diminta menjalankan prototipe *website* sesuai panduan untuk mensimulasikan pengalaman nyata dalam melakukan pemesanan tiket.
3. Pengisian kuesioner – setelah uji coba, responden mengisi kuesioner SUS dan UEQ secara daring untuk memberikan penilaian terhadap kegunaan dan pengalaman penggunaan.
4. Pengumpulan dan pengolahan data – hasil pengisian kuesioner dikumpulkan dan dianalisis untuk memperoleh nilai rata-rata dari kedua instrumen, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar interpretasi hasil penelitian.

2.1. *System Usability Scale* (SUS)

System Usability Scale (SUS) pertama kali diperkenalkan secara umum pada tahun 1986 oleh John Brooke sebagai alat ukur standar untuk menilai tingkat kegunaan suatu sistem berdasarkan persepsi pengguna secara kuantitatif [9]. Instrumen ini memberikan gambaran mengenai sejauh mana suatu produk atau sistem dapat digunakan secara efektif, efisien, dan menyenangkan bagi pengguna [10].

Keterlibatan pengguna akhir diperlukan dalam pelaksanaan pengujian SUS sebagai responden melalui pengisian kuesioner yang terdiri atas sepuluh pernyataan berskala *likert* lima poin (1 = Sangat tidak setuju, 5 = Sangat setuju). Kuesioner SUS yang akan digunakan ditampilkan pada tabel 1 sebagai berikut:

. Tabel 1. Kuesioner SUS [4]

No	Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

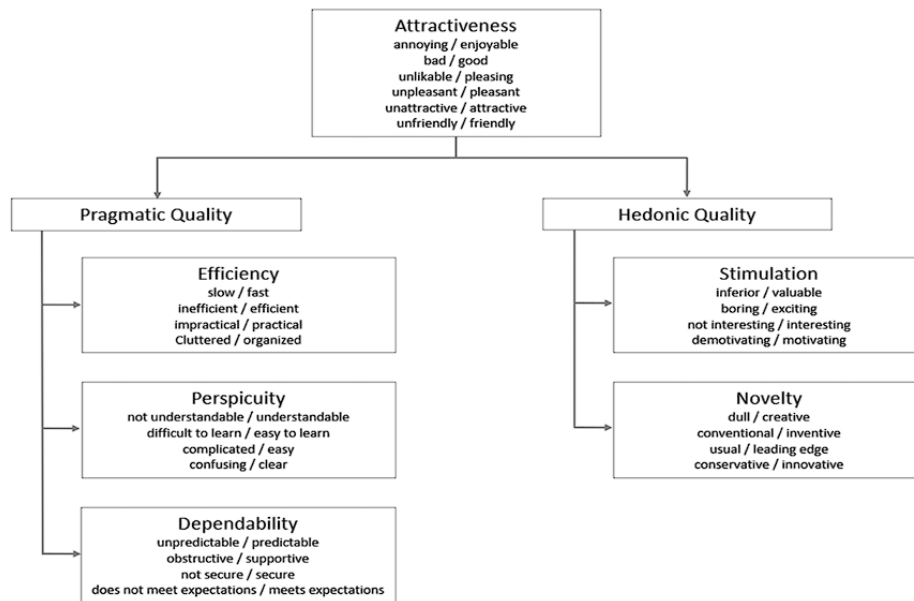
Setiap partisipan memberikan tanggapan terhadap pernyataan ganjil dan genap yang memiliki arah penilaian berbeda. Pertanyaan bernomor ganjil dikurangi dengan angka 1 ($U_{2n-1} - 1$) dan pertanyaan bernomor genap dikurangkan dari angka 5 ($5 - U_{2n}$). Skor untuk setiap item kemudian dijumlahkan dan dikalikan dengan 2,5 untuk menghasilkan skor dalam rentang 0 hingga 100. Skor rata-rata semua responden akan menjadi skor akhir dari perhitungan SUS [10]. Hasil SUS diinterpretasikan berdasarkan beberapa tingkat penilaian, semakin tinggi skor rata-rata, semakin tinggi tingkat kegunaan sistem [7].

Tabel 2. Interpretasi SUS [10]

SUS	Grade	Adjective	Acceptable
84.1 – 100	A+	Best Imaginable	Acceptable
80.0 – 84.0	A	Excellent	Acceptable
78.8 – 80.7	A-	Excellent	Acceptable
77.2 – 78.8	B+	Excellent	Acceptable
74.1 – 77.2	B	Excellent	Acceptable
72.6 – 74.0	B-	Excellent	Acceptable
71.1 – 72.5	C+	Good	Acceptable
65.0 – 71.0	C	Good	Marginal
62.7 – 64.9	C-	Ok	Marginal
51.7 – 62.6	D	Poor	Marginal
0.0 51.6	F	Worst Imaginable	Not Acceptable

2.2. User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan instrumen evaluasi yang dikembangkan untuk mengukur pengalaman pengguna secara subjektif terhadap produk interaktif [11]. Instrumen ini menilai persepsi pengguna melalui enam aspek utama, yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) [12]. Tiga aspek pertama mencerminkan kualitas pragmatis yang berhubungan dengan efektivitas dan kemudahan penggunaan, sedangkan dua aspek terakhir mencerminkan kualitas hedonis yang berkaitan dengan kesenangan dan motivasi pengguna. Daya tarik berperan sebagai aspek keseluruhan yang dipengaruhi oleh keduanya [13].



Gambar 1. Skala pengukuran UEQ [12]

Kuesioner UEQ terdiri atas 26 pasangan kata berlawanan (*semantic differential*) yang dinilai menggunakan skala tujuh poin, dari -3 (sangat negatif) hingga +3 (sangat positif). Format ini memungkinkan pengguna untuk menilai kesan dan pengalaman mereka secara intuitif setelah berinteraksi dengan sistem. Hasil pengujian kemudian diolah menggunakan alat analisis UEQ berbasis Excel untuk menghasilkan nilai rata-rata setiap skala dan interpretasi berdasarkan *benchmark dataset*, yang dikategorikan ke dalam lima tingkat kualitas: *Excellent*, *Good*, *Above Average*, *Below Average*, dan *Bad* [11]. Perangkat analisis serta lembar kerja resmi UEQ dapat telah disediakan dalam berbagai bahasa secara gratis pada laman <https://www.ueq-online.org/> [12].

3. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Setelah *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari diuji coba oleh responden, diperoleh data kuantitatif dari dua instrumen evaluasi, yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). SUS mampu memberikan penilaian kuantitatif mengenai kualitas kegunaan (*usability*) sistem secara ringkas dan terstandarisasi [10], sedangkan UEQ melengkapi dengan nilai persepsi pengguna terhadap aspek-aspek pengalaman (*experience*), seperti daya tarik, efisiensi, ketepatan, kejelasan, stimulasi, dan kebaruan [12]. Sebanyak 35 responden terlibat dalam pengujian, terdiri atas 27 perempuan dan 8 laki-laki. Mayoritas berdomisili di wilayah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta, sementara sebagian lainnya berasal dari daerah lain di Indonesia. Rentang usia responden berkisar antara 18 hingga 40 tahun, yang merepresentasikan kelompok pengguna potensial *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari dari kalangan muda hingga dewasa.

3.1. Olah Data *System Usability Scale* (SUS)

Data hasil pengisian kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dari 35 responden diolah untuk menilai tingkat kegunaan sistem. Setiap responden memberikan penilaian terhadap sepuluh pernyataan menggunakan skala *likert* dengan rentang nilai 1 hingga 5. Skor yang diperoleh dari instrumen SUS disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil kuesioner SUS

Responden	Skor Asli									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R2	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
R3	3	1	4	2	3	1	5	1	5	1
R4	5	1	4	1	5	1	5	1	5	1
R5	5	2	5	1	5	4	5	2	5	2
R6	4	2	5	2	5	2	4	1	5	2

R7	5	4	5	2	4	2	4	2	4	4
R8	4	2	4	1	4	2	5	1	5	3
R9	5	1	5	1	5	2	4	1	5	2
R10	4	2	5	1	4	3	4	2	4	1
R11	5	1	5	5	5	1	4	2	5	1
R12	4	1	4	1	4	2	3	1	4	1
R13	4	1	4	1	5	2	4	1	4	2
R14	5	1	5	1	4	1	4	1	4	3
R15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R16	5	2	4	1	5	2	4	2	4	2
R17	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R18	4	2	4	1	4	2	4	2	4	4
R19	4	1	5	1	5	1	5	1	5	2
R20	5	1	5	2	5	1	4	1	5	2
R21	5	1	5	1	5	4	5	1	5	1
R22	5	3	5	4	4	3	5	2	5	3
R23	5	1	5	5	5	1	5	1	5	3
R24	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R25	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R26	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2
R27	4	1	5	4	5	1	4	1	5	4
R28	5	1	5	1	5	2	5	1	5	2
R29	5	1	5	2	5	1	5	1	5	3
R30	4	2	4	1	4	2	4	1	4	2
R31	4	2	4	1	4	1	4	1	4	2
R32	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
R33	4	2	5	2	5	1	5	1	5	1
R34	4	1	4	1	4	1	5	1	5	2
R35	5	1	4	2	4	2	5	2	2	3

Setiap nilai pada kuesioner diolah berdasarkan rumus *System Usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan skor akhir dan menentukan tingkat kegunaan yang diperoleh. Rekapitulasi hasil perhitungan tersebut ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil olah data SUS

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Jumlah x 2,5
R1	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
R3	2	4	3	3	2	4	4	4	4	4	34	85
R4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
R5	4	3	4	4	4	1	4	3	4	3	34	85
R6	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	34	85
R7	4	1	4	3	3	3	3	3	3	1	28	70
R8	3	3	3	4	3	3	4	4	4	2	33	82,5
R9	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	37	92,5
R10	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	32	80
R11	4	4	4	0	4	4	3	3	4	4	34	85
R12	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	33	82,5
R13	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	34	85
R14	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	35	87,5
R15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R16	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	33	82,5
R17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R18	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	29	72,5

R19	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
R20	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37	92,5
R21	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	37	92,5
R22	4	2	4	1	3	2	4	3	4	2	29	72,5
R23	4	4	4	0	4	4	4	4	4	2	34	85
R24	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
R25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R26	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	77,5
R27	3	4	4	1	4	4	3	4	4	1	32	80
R28	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	95
R29	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	37	92,5
R30	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32	80
R31	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	33	82,5
R32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	97,5
R33	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
R34	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	36	90
R35	4	4	3	3	3	3	4	3	1	2	30	75
Skor rata-rata (nilai akhir)											86,14285714	

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 86,14. Nilai tersebut termasuk dalam kategori “*Best Imaginable*” dengan peringkat A+ dan tingkat kelayakan “*Acceptable*” menurut interpretasi skala usability SUS [10]. Hasil ini mencerminkan bahwa *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari memiliki tingkat kegunaan yang sangat tinggi serta mampu memberikan pengalaman penggunaan yang memuaskan bagi pengguna.

3.1. Olah Data User Experience Questionnaire (UEQ)

Dalam instrumen UEQ, responden diminta memberikan penilaian terhadap 26 pasangan kata berlawanan dengan menggunakan skala tujuh poin (–3 hingga +3). Nilai positif menunjukkan persepsi yang lebih baik terhadap pengalaman penggunaan sistem. Penilaian tersebut mencakup enam dimensi utama, yaitu daya tarik (*Attractiveness*), kejelasan (*Perspiciuity*), efisiensi (*Efficiency*), ketepatan (*Dependability*), stimulasi (*Stimulation*), dan kebaruan (*Novelty*). Tabel 5 berikut menyajikan hasil skor asli dari pengujian UEQ.

Tabel 5. Hasil kuesioner UEQ

	Skor Asli UEQ																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
R1	7	7	7	1	1	7	7	7	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R2	7	7	1	1	1	7	7	7	1	4	7	1	4	7	4	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R3	4	5	2	1	2	6	6	6	2	6	6	2	6	5	5	6	2	2	2	6	3	6	2	2	1	6
R4	7	7	4	3	4	7	7	7	4	3	7	4	7	7	7	7	4	3	4	6	4	7	4	4	3	7
R5	6	6	2	1	1	5	6	6	2	6	7	1	7	6	6	6	2	2	2	6	1	7	1	2	1	6
R6	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	6	7	7	7	1	1	1	1	1	7	1	1	1	7
R7	6	6	3	2	1	5	5	6	2	5	6	1	5	5	3	5	3	3	2	6	2	7	1	2	2	4
R8	6	6	1	1	1	6	6	5	1	7	6	1	6	7	1	7	2	1	2	7	1	7	2	1	3	6
R9	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	4	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1
R10	6	5	4	1	1	4	4	6	2	2	6	1	6	5	4	1	1	3	2	6	1	6	1	1	1	5
R11	7	7	1	2	2	6	1	6	2	1	7	1	6	6	4	6	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R12	6	6	6	2	2	4	4	6	1	2	7	1	7	7	3	7	3	2	2	6	2	6	2	3	2	6
R13	6	6	2	2	2	5	6	5	2	5	6	2	6	6	3	6	3	3	3	6	2	6	2	2	2	5
R14	7	7	1	1	2	6	7	7	1	7	7	1	6	7	1	7	1	1	3	6	1	7	2	1	1	6
R15	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R16	6	6	2	2	1	6	6	7	2	5	7	1	6	7	5	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
R17	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R18	5	6	2	2	1	6	6	6	2	2	6	2	6	6	2	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
R19	6	6	1	1	1	6	6	7	1	2	7	1	6	6	6	5	3	2	2	6	2	7	1	4	2	5
R20	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R21	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7

R22	7	6	1	2	1	7	7	6	1	4	7	1	7	6	6	6	4	1	2	7	1	7	1	2	2	2
R23	7	7	1	1	1	7	7	7	1	3	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R24	7	7	1	1	1	7	7	7	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R25	7	7	1	1	1	7	7	4	2	1	7	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	6
R26	6	7	1	1	1	6	7	7	2	2	7	1	7	7	3	7	2	1	2	7	1	7	1	1	1	7
R27	7	7	1	2	1	7	7	6	1	2	7	1	6	7	6	7	4	2	1	7	1	6	2	1	1	7
R28	7	7	2	1	1	7	6	5	1	1	7	1	4	6	6	7	4	2	2	6	2	6	2	2	2	5
R29	7	7	1	1	1	6	6	6	3	1	7	1	5	7	2	6	3	3	2	6	2	5	3	2	2	6
R30	5	6	2	3	3	6	5	7	3	2	6	2	6	6	1	6	4	3	2	5	2	6	3	2	3	6
R31	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	4	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
R32	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	2	7	3	7	3	1	1	7	1	7	1	1	1	7
R33	7	7	1	1	1	7	7	1	1	1	7	1	7	7	6	7	3	2	1	6	2	7	2	1	1	6
R34	5	6	4	2	2	5	5	4	2	1	5	1	6	6	5	6	2	2	1	7	2	7	1	3	1	6
R35	6	6	2	2	1	6	6	6	2	1	6	1	6	6	7	6	1	1	1	6	2	7	1	1	2	7

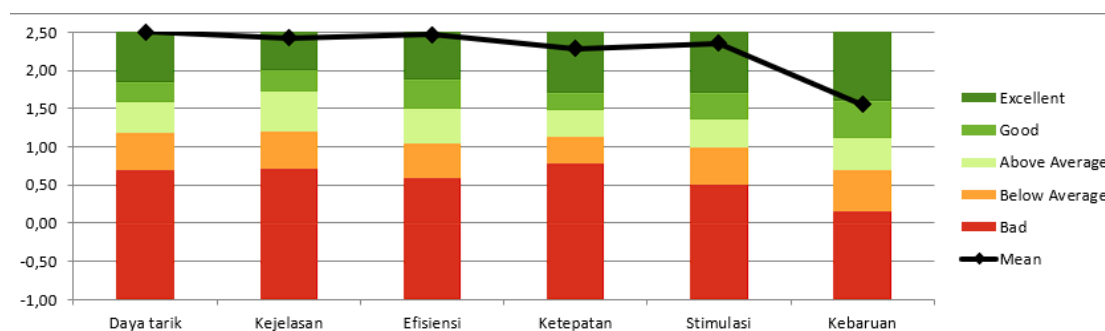
Rekapitulasi hasil pengisian kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) dari 35 responden diolah menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* berbasis Excel yang telah tersedia secara gratis di dalam situs resmi www.ueq-online.org/ [12]. Perangkat analisis ini secara otomatis menghitung nilai rata-rata pada setiap dimensi serta menyediakan fitur *benchmark* untuk membandingkan hasil pengujian dengan *dataset* produk digital lain yang telah dievaluasi sebelumnya [12]. Perbandingan ini memberikan gambaran objektif mengenai posisi kualitas pengalaman pengguna sistem terhadap standar yang telah ditetapkan. Hasil rekapitulasi dan perbandingan skor enam skala UEQ dengan *benchmark dataset* disajikan pada gambar 2.

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	2,50	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	2,43	Excellent	In the range of the 10% best results
Efisiensi	2,47	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	2,29	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	2,36	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1,56	Good	10% of results better, 75% of results worse

Gambar 2. Hasil *benchmark* UEQ

Hasil analisis menunjukkan bahwa *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari memperoleh skor sangat baik pada sebagian besar dimensi pengukuran. Lima dari enam skala utama, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi, masing-masing memperoleh skor rata-rata di atas 2 dan diklasifikasikan dalam kategori “Excellent”, yang berarti termasuk ke dalam 10% hasil terbaik dari *benchmark dataset*. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menilai pengalaman interaksi dengan sistem sebagai sangat positif, baik dari segi kemudahan penggunaan, kejelasan antarmuka, maupun kenyamanan saat mengoperasikan *website*. Sementara itu, dimensi kebaruan memperoleh skor rata-rata 1,56 dan berada pada kategori “Good”, menunjukkan bahwa desain sistem dinilai cukup inovatif dan masih memiliki potensi untuk pengembangan lebih lanjut.

Visualisasi hasil pengolahan data menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* ditunjukkan pada Gambar 3. Grafik tersebut menampilkan nilai akhir setiap dimensi pengalaman pengguna beserta interpretasi kategorinya berdasarkan *benchmark dataset*.



Gambar 3. Grafik hasil *benchmark* UEQ

4. Kesimpulan

Penelitian ini telah melakukan pengujian pada UI/UX *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari sebagai upaya menghadirkan solusi digital yang mendukung pelestarian seni pertunjukan tradisional. Evaluasi dilakukan menggunakan dua instrumen terstandar, yaitu *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan sistem dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur persepsi pengalaman pengguna secara kuantitatif.

Berdasarkan hasil pengujian yang melibatkan 35 responden, dapat disimpulkan bahwa UI/UX *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari memiliki tingkat kegunaan dan pengalaman pengguna yang sangat baik. Nilai rata-rata SUS sebesar 86,14 termasuk dalam tingkat kelayakan "*Acceptable*" dengan *grade* "A+", yang menunjukkan bahwa sistem dinilai mudah digunakan, efisien, dan mampu mendukung tujuan pengguna dengan baik. Hasil pengujian UEQ memperkuat temuan tersebut, dengan lima dimensi utama, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi, memperoleh kategori "*Excellent*", serta dimensi kebaruan berada pada kategori "*Good*."

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa rancangan antarmuka *website* pemesanan tiket Wayang Orang Sriwedari telah memenuhi kriteria *usability* dan *user experience* yang baik, sehingga layak untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai sistem pemesanan tiket daring yang berfungsi secara menyeluruh.

Daftar Pustaka

- [1] T. Subianto, T. Astuti, and D. Arifudin, "User Interface Design of Banyumas Wayang Museum Introduction Using Design Thinking," J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl., vol. 7, no. 3, pp. 974–982, 2024, doi: 10.32493/jtsi.v7i3.40814.
- [2] P. Nuria, E. Septiana E.P, A. D. Safitri, and S. Solehatin, "Enhance the User Interface Design of the booking application at Rana Photo Studio by applying the User-Centered Design (UCD) method," Ultim. InfoSys J. Ilmu Sist. Inf., vol. 15, no. 1, pp. 22–27, 2024, doi: 10.31937/si.v15i1.3463.
- [3] S. Supeni, A. Trisiana, and L. Al Hakim, "Developing the Preservation of the Wayang Orang Sriwedari Original Culture and Encouraging the Economy of the Art Culture Industry in Surakarta City," J. Hunan Univ. Nat. Sci., vol. 50, no. 3, 2023, doi: 10.55463/issn.1674-2974.50.3.19.
- [4] D. Karlina and D. R. Indah, "Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking," J. Tek. Inform. dan Sist. Inf., vol. 8, no. 3, pp. 580–596, 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i3.5412.
- [5] Nugroho, Doni Tri et al., "Pengaruh Penerapan Prinsip-Prinsip Usability dalam UI/UX terhadap Minat Beli Konsumen di Platform Shopee," SISTEMASI J. Sist Inform., vol. 14, no. 2, pp. 687-701, 2025, doi: 10.32520/stmsi.v14i2
- [6] *ISO 9241-11:2018*, "Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts," International Organization for Standardization, Geneva, Switzerland, 2018. [Online]. Available: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>.
- [7] Y. E. Achyani and A. R. Andini, "Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking," J. Tek. Komput., vol. 10, no. 1, pp. 86–94, 2024, doi: 10.31294/jtk.v10i1.17006.
- [8] G. S. Syaharani and W. Sulastri, "Pembuatan Desain UI/UX Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Perpustakaan Pintar Di SMK Pasundan Rancaekek Menggunakan Tools Figma," JIFOTECH (Journal Inf. Technol., vol. 4, no. 2, pp. 250–260, Nov. 2024, doi: 10.46229/jifotech.v4i2.922.
- [9] I. Purwandani, N. O. Syamsiah, and S. Nurwahyuni, "Perceived Usability Evaluation of TikTok Shop Platform Using the System Usability Scale," Sinkron, vol. 8, no. 10.33395/sinkron.v8i3.12473.
- [10] Y. Natrio, R. A. Malik, and R. Kasrin, "Uncovering user experience evaluation in nursing- english several platforms through sus and pssuq," JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform., vol. 9, no. 4, pp. 2403–2417, 2024, doi: 10.29100/jipi.v9i4.6780.
- [11] D. Darmanto, S. I. Septiansyah, S. Supiarti, and K. Senderela, "Penerapan Sistem Informasi Audit Mutu Internal untuk Meningkatkan Kinerja Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi," Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer, vol. 11, no. 4, pp. 674–682, 2022.
- [12] K. Karina and D. Pibriana, "Penggunaan Metode User Experience Questionnaire Untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Myindihome Mobile," METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt., vol. 7, no. 1, pp. 10–19, 2023, doi: 10.46880/jmika.vol7no1.pp10-19.
- [13] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook v11," pp. 1–16, 2023, [Online]. Available: www.ueq-online.org.