

Pengalaman Pengguna pada Platform Magang: Pengembangan dan Evaluasi Menggunakan Metode UEQ

Muhammad Hassan Massaty^{1*)}, Dimas Pamilih Epin Andrian²⁾, Slamet Kurniawan Fahrurrozi³⁾
^{1,2,3)} Teknologi Informasi, Politeknik Nest

¹⁾ muhammadhassan@politekniknest.ac.id, ²⁾ dimaspamilih@politekniknest.ac.id, ³⁾ skfahrurrozi@politekniknest.ac.id

ABSTRACT

This study investigates the development and evaluation of the User Experience (UX) of a web-based internship platform aimed at enhancing communication and collaboration between students and campus staff. The platform was developed using a User-Centered Design (UCD) approach, incorporating user feedback at each stage of the design process. Prior to system development, interviews were conducted with both students and campus staff to identify existing challenges. The findings revealed that 80% of students encountered difficulties in accessing up-to-date internship information, 70% struggled to track the progress of their applications, and 60% reported insufficient feedback from industry partners or campus coordinators. Additionally, 60% of campus staff faced challenges in managing communication and providing timely updates on internship applications. Based on these insights, the platform was designed to address these issues. UX evaluation was performed using the User Experience Questionnaire (UEQ), assessing dimensions of attractiveness, usability, efficiency, and emotional satisfaction. The results demonstrated that the platform successfully met user expectations in terms of accuracy and novelty; however, the stimulation dimension requires further refinement. This study underscores the significance of adopting a UCD approach in the development of educational platforms and offers valuable insights for future research on web-based platforms in educational contexts.

Kata kunci : internship platform, user-centered design, user experience, web design

I. PENDAHULUAN

Program magang memiliki peran strategis dalam mempersiapkan mahasiswa untuk dunia profesional (Freitas, Delerue-Matos, & Ramalhosa, 2024; Kapoor & Gardner-McCune, 2019; Miller, Miller Jr, & Spoelstra, 2021). Program magang sebagai sarana yang menghubungkan mahasiswa, institusi pendidikan, dan industri, platform magang berbasis web memberikan aksesibilitas (Hendrawan, Novianto, & Sahara, 2024) dan pengelolaan informasi yang efisien (Petcharat & Sutthirak, 2024). Namun, pengembangan platform semacam ini seringkali dihadapkan pada tantangan terkait pengalaman pengguna (*User Experience/UX*), terutama dalam memastikan kegunaan, aksesibilitas, dan keterlibatan pengguna yang beragam (Familoni & Babatunde, 2024; Sahu & Ranganathan, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa UX memiliki peran penting dalam meningkatkan kepuasan dan keterlibatan pengguna terhadap platform berbasis web (Khan, 2005; Nwaimo, Adegbola, & Adegbola, 2024; Zahidi, Lim, & Woods, 2014). Ada sebuah studi mengenai desain dan implementasi sistem informasi magang berbasis web di sekolah vokasi menyoroti fitur-fitur seperti jadwal, pendaftaran, jurnal harian, dan laporan portofolio sebagai elemen-elemen kritis yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna (Alsolais, 2022). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa desain situs web yang efektif memainkan peran penting dalam menarik pengguna, meskipun masih terdapat kekurangan dalam mendefinisikan elemen-elemen spesifik yang membentuk desain yang efektif (Stige, Zamani, Mikalef, & Zhu, 2024). Selain itu, desain visual situs web terbukti memberikan dampak signifikan terhadap sikap dan perilaku pengguna (Jongmans, Jeannot, Liang, & Dampérat, 2022), yang menegaskan pentingnya estetika selain fungsionalitas.

Pengalaman pengguna pada platform berbasis web merupakan faktor krusial yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna (Mamakou, Zaharias, & Milesi, 2023) serta adopsi platform (Rahi, Ghani, & Ngah, 2020). Platform yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan produktivitas (Somasundaram, Chandra, Tamilarasu, Kinagi, & Naveen, 2025) dan mendorong interaksi positif (Zhao, 2022), sementara pengalaman pengguna yang buruk dapat menyebabkan frustrasi dan penurunan penggunaan platform (Vetrivel, Sowmiya, Sabareeshwari, & Arun, 2024). Temuan-temuan ini menegaskan pentingnya penerapan pendekatan desain berpusat pada pengguna (*User-Centered Design/UCD*) (Lowdermilk, 2013), yang mengintegrasikan umpan balik pengguna sepanjang proses pengembangan (Dhandapani, 2016), guna menciptakan platform magang yang lebih efektif.

Namun, meskipun pengembangan platform magang telah banyak dilakukan, masih terbatas penelitian yang secara sistematis mengevaluasi pengalaman pengguna dengan alat ukur terstandar, terutama dalam konteks pendidikan vokasi. Evaluasi pengalaman pengguna sangat penting untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun benar-benar sesuai dengan harapan pengguna, baik dari sisi fungsionalitas maupun kepuasan emosional. Salah satu alat ukur yang banyak digunakan dalam mengevaluasi UX adalah UEQ (Pratama, Faroqi, & Mandyartha, 2022), yang membantu menilai berbagai aspek pengalaman pengguna, termasuk daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketergantungan, dan stimulasi. Pengujian ini memastikan bahwa platform memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan wawasan untuk perbaikan lebih lanjut.

Proses pengembangan mengadopsi pendekatan desain berpusat pada pengguna, memastikan bahwa umpan balik pengguna diintegrasikan di setiap tahap siklus pengembangan (Güncan & Onay Durdu, 2021). Pengembangan melibatkan pengguna secara aktif dalam proses desain, platform dapat terus disempurnakan untuk mengatasi masalah kegunaan sekaligus meningkatkan fungsionalitas dan kepuasan pengguna secara menyeluruh. Sejalan dengan pendekatan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap platform magang berbasis web menggunakan metode UEQ. Metode ini digunakan untuk menilai sejauh mana platform memenuhi harapan pengguna dalam aspek kegunaan, efisiensi, dan kepuasan emosional. Evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan maupun area yang perlu diperbaiki, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas layanan digital di lingkungan pendidikan vokasi.(Schrepp, 2015).

Temuan dari penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan pengetahuan mengenai desain pengalaman pengguna UX pada platform pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan program magang. Dengan menekankan pada aspek kegunaan dan desain visual, studi ini memberikan wawasan yang berharga bagi para pengembang dan pendidik yang berupaya untuk meningkatkan pengalaman digital pada platform sejenis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Berbagai studi telah menunjukkan pentingnya program magang dalam mendukung transisi mahasiswa ke dunia kerja. Freitas (Freitas et al., 2024) menekankan pentingnya pengalaman praktis dalam membentuk kesiapan profesional, sementara Fauzan (Abdillah, 2024) serta Firdausia (Firdausia, 2024) menunjukkan kontribusi magang terhadap pengembangan keterampilan sosial dan teknis mahasiswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, platform magang berbasis web muncul sebagai sarana penting dalam mendukung pelaksanaan program magang. Penelitian yang dilakukan Wulandari dkk. (Wulandari & Tohir, 2024) menunjukkan bahwa platform daring memberikan peningkatan aksesibilitas, sementara Febrianti dkk. (Febrianti et al., 2023) menyoroti efisiensi pengelolaan administrasi dan informasi yang ditawarkan.

Dalam konteks pengembangan platform, pengalaman pengguna (UX) telah menjadi salah satu aspek kritis yang diperhatikan. Beberapa penelitian (Hutabarat & Sudaryana, 2024; Ibrahim, Nasir, Komarudin, Maulana, & Akbar, 2023; Kholik, Soegiarto, & Sari, 2024) menekankan peran UX dalam membentuk kepuasan dan keterlibatan pengguna. Alsolais (Alsolais, 2022) mencatat bahwa fitur-fitur seperti pengelolaan jadwal dan pelaporan magang dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan dan kenyamanan penggunaan platform. Meski demikian, studi oleh Stige, Zamani dkk. (Stige et al., 2024) menunjukkan bahwa belum ada kesepakatan mengenai elemen-elemen spesifik dari desain situs yang efektif, meskipun efektivitas desain tersebut diyakini dapat memengaruhi adopsi pengguna. Jongmans dkk. (Jongmans et al., 2022) dan Orlin, Tandyonomanu (Orlin & Tandyonomanu, 2025) menambahkan bahwa aspek visual dan estetika juga memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap pengguna, memperluas fokus dari sekadar fungsionalitas teknis ke dimensi emosional dan perseptual.

Untuk menghasilkan pengalaman pengguna yang optimal, pendekatan desain berpusat pada pengguna (*User-Centered Design/UCD*) menjadi strategi yang banyak diadopsi. Rachman dkk. (Rachman, Saputra, Hafidz, Sugiman, & Sahria, 2024) dan Widyowati dkk. (Widyowaty, Ghazali, & Kusbianto, 2025) menyarankan integrasi umpan balik pengguna secara menyeluruh dalam siklus pengembangan sistem. Studi oleh Güncan dan Onay Durdu (Güncan & Onay Durdu, 2021) mendukung pendekatan ini dengan menunjukkan bahwa partisipasi pengguna dapat meningkatkan fungsionalitas dan relevansi produk. Dalam proses evaluasi, metode seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk menilai aspek daya tarik, efisiensi pragmatis, dan kepuasan emosional dari pengalaman pengguna (Solecha, Irnawati, & Arifin, 2024), sehingga memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi area peningkatan secara sistematis.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *mixed-methods*, yaitu penggabungan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi proses pengembangan dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) pada platform magang berbasis web. Penelitian dilaksanakan secara bertahap dan sistematis, dimulai dari identifikasi masalah dan studi literatur untuk merumuskan kebutuhan pengembangan platform serta menentukan metode evaluasi UX yang sesuai. Studi literatur menunjukkan bahwa pendekatan UEQ merupakan alat yang valid untuk menilai persepsi pengguna terhadap aplikasi berbasis web, sehingga digunakan dalam penelitian ini. Sebanyak 15 partisipan dilibatkan dalam proses evaluasi, terdiri dari 10 mahasiswa dan 5 pegawai kampus. Pemilihan partisipan dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung mereka dalam proses magang serta pengalaman menggunakan platform berbasis web. Partisipan diminta menggunakan platform selama periode tertentu sebelum mengisi instrumen UEQ, sehingga data yang diperoleh mencerminkan pengalaman aktual dan relevan terhadap konteks penggunaan platform magang. Tahap berikutnya adalah perancangan dan pengembangan platform menggunakan pendekatan *user-centered design* (UCD), yang menekankan partisipasi aktif pengguna melalui pemberian umpan balik selama proses desain dan iterasi (Mao, Vredenburg, Smith, & Carey, 2005). Platform dirancang dengan fitur-fitur utama seperti manajemen profil, pelacakan aplikasi magang, dan mekanisme pertukaran umpan balik, dengan tujuan menyederhanakan proses magang serta menyediakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan.

Setelah platform selesai dikembangkan, implementasi dan uji coba dilakukan terhadap 30 partisipan yang merupakan sampel purposif dari populasi pengguna platform magang. Sampel tersebut terdiri dari 20 mahasiswa dan 10 pegawai kampus yang dipilih berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam program magang serta tingkat familiaritas penggunaan platform digital. Pemilihan partisipan menggunakan teknik *purposive*

sampling, dengan kriteria inklusi untuk memastikan representasi pengguna yang relevan dan memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan platform. Teknik ini dipilih agar data yang dikumpulkan valid dan menggambarkan persepsi aktual pengguna terhadap sistem. Penggunaan sampel purposif ini menjadi metode yang tepat mengingat populasi pengguna yang cukup besar dan heterogen, sehingga memungkinkan evaluasi yang fokus dan efektif. Namun demikian, keterbatasan terkait ukuran sampel menjadi catatan penting, dan disarankan penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan sampel untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengalaman pengguna. Selama dua minggu, partisipan diminta menggunakan platform dalam konteks aktivitas magang yang disimulasikan. Setelah periode penggunaan, partisipan diminta untuk mengisi UEQ, yaitu instrumen yang terdiri dari 26 item dengan skala Likert 7 poin untuk menilai persepsi pengguna terhadap aplikasi digital. Dalam penelitian ini, digunakan tiga dari enam dimensi utama UEQ, yaitu *Attractiveness*, *Pragmatic Quality*, dan *Hedonic Quality*. Pemilihan ketiga dimensi ini didasarkan pada fokus penelitian yang ingin mengevaluasi persepsi awal pengguna terhadap platform, khususnya pada aspek daya tarik keseluruhan, kegunaan dan efisiensi, serta kenyamanan dan kepuasan emosional dalam berinteraksi dengan platform. Tiga dimensi lainnya *Perspiciuity*, *Dependability*, dan *Stimulation* tidak digunakan dalam penelitian ini karena ruang lingkup evaluasi difokuskan pada penilaian tahap awal implementasi. Evaluasi menggunakan tiga dimensi ini dianggap memadai untuk memberikan gambaran umum mengenai kualitas pengalaman pengguna terhadap platform yang sedang dikembangkan (Schrepp, 2015). Detail item dalam kuesioner disajikan pada Gambar 1 sebagai acuan.

Saat ini silakan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris item.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan	15						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

Gambar 1. Kuesioner Pengalaman Pengguna selesai (Schrepp, 2015)

Data kuantitatif dari UEQ dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menentukan rata-rata nilai untuk setiap dimensi dan membandingkan hasilnya antara kelompok mahasiswa dan pegawai kampus. Pendekatan ini memungkinkan evaluasi tingkat kepuasan pengguna serta identifikasi area yang memerlukan perbaikan. Selain itu, data kualitatif dikumpulkan melalui pertanyaan terbuka yang memberikan wawasan lebih mendalam tentang pengalaman, tantangan, dan saran perbaikan dari pengguna.

Pedoman etika penelitian diikuti secara ketat untuk memastikan kerahasiaan dan persetujuan partisipan. Partisipan diberikan penjelasan secara komprehensif mengenai tujuan penelitian, hak mereka untuk mengundurkan diri kapan saja, serta pengelolaan data yang akan digunakan. Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperoleh wawasan, terdapat beberapa keterbatasan, antara lain ukuran sampel

yang terbatas dan durasi pengujian yang relatif singkat. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan dengan meningkatkan ukuran sampel dan memperpanjang periode pengujian untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengalaman pengguna.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal dalam proses evaluasi pengalaman pengguna dilakukan melalui sesi wawancara eksploratif untuk menggali kebutuhan, harapan, serta tantangan yang dihadapi oleh pengguna dalam konteks magang. Wawancara ini dirancang untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai persepsi pengguna terhadap proses pencarian informasi, penggunaan platform digital, serta fitur yang dianggap penting dalam mendukung kelancaran program magang.

Beberapa pertanyaan kunci yang diajukan dalam sesi ini antara lain: “*Apa saja tantangan yang Anda hadapi saat mencari informasi magang?*” dan “*Fitur apa yang ideal untuk melacak progres aplikasi magang?*”. Pertanyaan-pertanyaan tersebut menjadi panduan utama dalam menggali pengalaman nyata partisipan. Gambar 2 menyajikan representasi visual dari pelaksanaan sesi wawancara, yang meliputi penggunaan alat bantu, metode pelaksanaan (baik secara tatap muka maupun virtual), serta alur sistematis dalam pengumpulan data, perekaman, dan transkripsi untuk keperluan analisis. Visualisasi ini memperkuat penjelasan mengenai pendekatan terstruktur yang diterapkan, sekaligus menegaskan komitmen terhadap validitas data yang diperoleh dari pengalaman langsung pengguna.



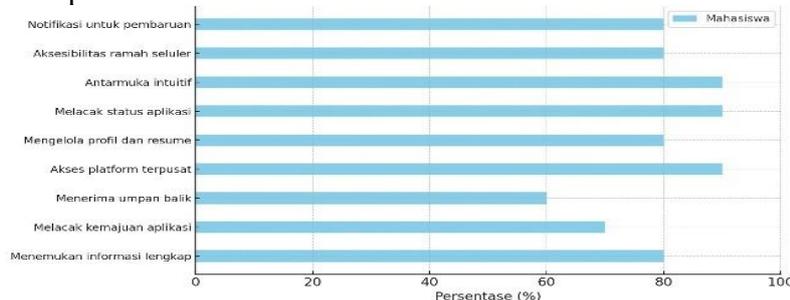
Gambar 2. Pelaksanaan Sesi Wawancara

Wawancara memberikan wawasan yang berharga mengenai permasalahan, kebutuhan, dan harapan pengguna terhadap platform magang, dengan melibatkan 10 mahasiswa dan 5 pegawai kampus sebagai partisipan. Dari mahasiswa yang diwawancarai, 8 dari 10 (80%) mengungkapkan tantangan dalam menemukan informasi magang yang komprehensif dan terkini, 7 dari 10 (70%) melaporkan keterbatasan dalam melacak progres aplikasi mereka, dan 6 dari 10 (60%) mencatat kurangnya umpan balik dari mitra industri atau koordinator kampus. Sementara itu, dari pegawai kampus, 3 dari 5 (60%) menyebutkan kesulitan dalam mengelola komunikasi dengan mahasiswa, 3 dari 5 (60%) mengungkapkan kekhawatiran mengenai pemberian pembaruan secara tepat waktu, dan 3 dari 5 (60%) melaporkan tantangan dalam menjaga kerapian catatan aplikasi magang dan umpan balik.

Mahasiswa menyatakan perlunya sebuah platform terpusat dengan navigasi yang jelas untuk mengakses peluang magang (9 dari 10, 90%), mengunggah dan mengelola profil serta resume pribadi (8 dari 10, 80%), serta melacak status aplikasi secara real-time (9 dari 10, 90%). Sementara itu, pegawai kampus memerlukan alat untuk memantau, meninjau, dan menyetujui aplikasi mahasiswa secara efisien (4 dari 5, 80%) serta sistem umpan balik untuk memberikan masukan konstruktif mengenai kinerja mahasiswa selama magang (3 dari 5, 60%).

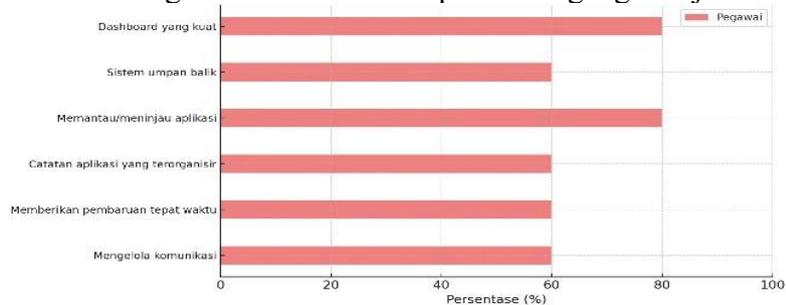
Kedua kelompok menekankan pentingnya aspek kegunaan, dengan 9 dari 10 mahasiswa (90%) mengharapakan antarmuka yang intuitif, 8 dari 10 (80%) menginginkan

akses yang ramah perangkat seluler, dan 8 dari 10 (80%) meminta notifikasi terkait tenggat waktu dan pembaruan. Sebagai perbandingan, 4 dari 5 pegawai kampus (80%) memprioritaskan dashboard yang andal untuk mengelola berbagai aplikasi dan menghasilkan laporan analitik. Wawasan ini ditampilkan secara visual dalam Gambar 3, yang menggambarkan hasil survei mahasiswa, dan Gambar 4, yang menggambarkan hasil survei pegawai kampus.



Gambar 3. Kebutuhan dan Tantangan Mahasiswa dalam Program Magang

Temuan ini menegaskan perlunya platform yang ramah pengguna, efisien, dan terpusat. Analisis data menunjukkan bahwa keterbatasan pada sistem saat ini telah menciptakan kesenjangan signifikan dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa dan pegawai kampus. Sehingga, kebutuhan untuk mengembangkan sistem baru yang dapat mengatasi masalah tersebut dan meningkatkan keseluruhan proses magang menjadi sangat mendesak.



Gambar 4. Kebutuhan dan Tantangan Pegawai dalam Program Magang

Berfokus pada kebutuhan dan harapan yang kritis ini, desain dan pengembangan platform diarahkan untuk memastikan dukungan yang efektif bagi mahasiswa maupun pegawai kampus. Sistem baru ini bertujuan untuk menyederhanakan komunikasi, meningkatkan efisiensi, dan memberikan pengalaman yang lebih terpadu bagi semua pengguna yang terlibat dalam proses magang.

Setelah sistem dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan sosialisasi sistem baru kepada pengguna yang terlibat, termasuk mahasiswa dan staf kampus. Tujuan dari sosialisasi ini adalah untuk memastikan semua pengguna memahami cara menggunakan sistem secara efektif serta mengidentifikasi potensi masalah atau tantangan selama proses adaptasi. Sosialisasi dilakukan melalui pelatihan dan bimbingan langsung, yang diharapkan dapat mempercepat pemahaman dan penerimaan sistem baru oleh pengguna. Gambar 5 menggambarkan proses sosialisasi sistem baru.



Gambar 5. Proses Sosialisasi Sistem Magang

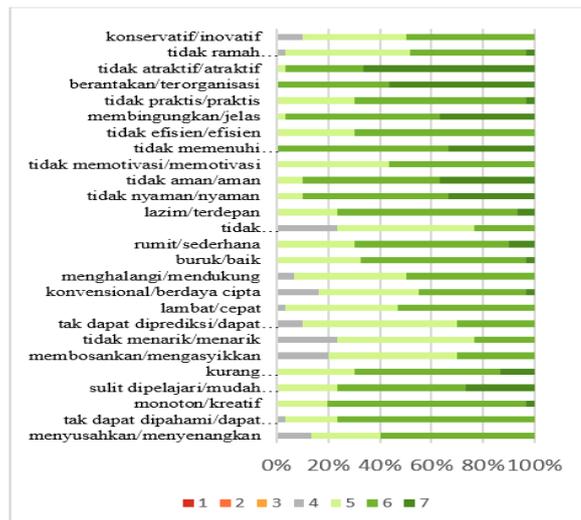
Sebanyak 30 partisipan, terdiri atas 20 mahasiswa dan 10 pegawai kampus, terlibat dalam proses pengumpulan data menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi aspek-aspek utama pengalaman pengguna, seperti kemudahan penggunaan, kepuasan, dan efektivitas sistem. Analisis statistik terhadap 26 item dirangkum dalam Tabel 1, di mana setiap item dianalisis berdasarkan nilai rata-rata, standar deviasi, ukuran sampel (N), margin kepercayaan, dan interval kepercayaan pada tingkat signifikansi 5%.

Hasil analisis menunjukkan rentang nilai rata-rata yang luas, yaitu dari 1.000 hingga 2.633, yang mencerminkan variasi yang cukup besar antar item. Item 14 dan Item 7 memiliki nilai rata-rata terendah (1.000), mencerminkan kecenderungan netral atau lebih rendah dibandingkan item lainnya. Sebaliknya, Item 24 menunjukkan nilai rata-rata tertinggi (2.633), yang mengindikasikan respons atau kecenderungan positif yang kuat. Secara khusus, Item 23 dan Item 19 juga menunjukkan skor rata-rata yang cukup tinggi, yaitu 2.567 dan 2.333, menyoroti kecenderungan positif yang konsisten pada kedua item tersebut.

Tabel 1 Hasil Kuesioner Pengalaman Pengguna

Confidence interval (p=0.05) per item						
Item	mean	Std. Dev.	N	Confi-dent	Confi-dence interval	
1	1,47	0,73	30	0,26	1,21	1,73
2	1,73	0,52	30	0,19	1,55	1,92
3	1,84	0,45	30	0,16	1,68	2,00
4	2,03	0,72	30	0,26	1,78	2,29
5	1,83	0,65	30	0,23	1,60	2,07
6	1,10	0,71	30	0,26	0,85	1,36
7	1,00	0,70	30	0,25	0,75	1,25
8	1,20	0,61	30	0,22	0,98	1,42
9	1,50	0,57	30	0,21	1,30	1,71
10	1,32	0,79	30	0,28	1,04	1,60
11	1,43	0,63	30	0,22	1,21	1,66
12	1,71	0,53	30	0,19	1,52	1,90
13	1,80	0,61	30	0,22	1,58	2,02
14	1,00	0,70	30	0,25	0,75	1,25
15	1,83	0,53	30	0,19	1,64	2,02
16	2,23	0,63	30	0,22	2,01	2,46
17	2,27	0,64	30	0,23	2,04	2,50
18	1,57	0,50	30	0,18	1,39	1,75
19	2,33	0,48	30	0,17	2,16	2,51
20	1,70	0,47	30	0,17	1,53	1,87
21	2,33	0,55	30	0,20	2,14	2,53
22	1,73	0,52	30	0,19	1,55	1,92
23	2,57	0,50	30	0,18	2,39	2,75
24	2,63	0,56	30	0,20	2,43	2,83
25	1,48	0,63	30	0,22	1,26	1,70
26	1,40	0,68	30	0,24	1,16	1,64

Nilai standar deviasi berkisar antara 0,45 (Item 3) hingga 0,79 (Item 10), yang menunjukkan adanya variasi dalam tanggapan. Item dengan nilai standar deviasi lebih rendah, seperti Item 3 dan Item 19, menunjukkan tanggapan yang lebih konsisten, sedangkan item dengan standar deviasi lebih tinggi, seperti Item 10, menunjukkan keragaman tanggapan yang lebih besar. Untuk wawasan lebih lanjut, distribusi tanggapan setiap item digambarkan dalam Gambar 6.



Gambar 6. Distribusi Jawaban per item

Interval kepercayaan memberikan perkiraan rentang di mana nilai rata-rata sejati untuk setiap item kemungkinan berada dengan tingkat kepercayaan 95%. Sebagai contoh, interval kepercayaan untuk Item 24 berkisar antara 2,43 hingga 2,83, yang menegaskan reliabilitas nilai rata-rata yang tinggi. Demikian pula, untuk Item 14, interval 0,75 hingga 1,25 mengonfirmasi nilai rata-rata yang relatif rendah.

Tabel 2 menyajikan perbandingan *benchmark* untuk enam skala yang digunakan dalam evaluasi pengalaman pengguna, dengan masing-masing skala diwakili oleh skor rata-rata, perbandingan *benchmark*, dan interpretasinya. Skala yang dinilai mencakup Daya Tarik (*Appeal*), Kejelasan (*Clarity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Accuracy*), Stimulasi (*Stimulation*), Kebaruan (*Novelty*).

Tabel 2 Perbandingan *Benchmark*

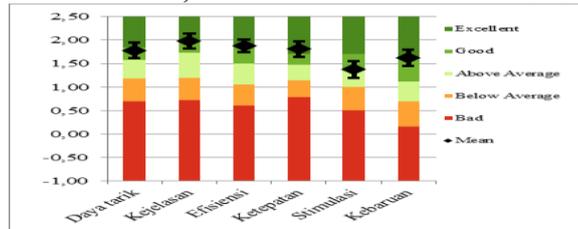
Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,78	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kejelasan	1,98	Good	10% of results better, 75% of results worse
Efisiensi	1,88	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	1,81	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	1,38	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	1,62	Excellent	In the range of the 10% best results

Analisis hasil UEQ menunjukkan bahwa dimensi Stimulasi memperoleh skor rata-rata sebesar 1,38 (Tabel 2), yang merupakan nilai terendah dibandingkan dimensi lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa walaupun platform menunjukkan kinerja yang baik pada aspek ketepatan (*Accuracy*) dan kebaruan (*Novelty*), aspek keterlibatan dan motivasi pengguna perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Rendahnya nilai Stimulasi mencerminkan kebutuhan untuk meningkatkan fitur atau elemen yang dapat menjaga minat, antusiasme, dan interaksi berkelanjutan pengguna dengan platform magang. Sementara itu, Ketepatan dan Kebaruan mencapai interpretasi "Luar Biasa", menempatkannya di antara 10% hasil terbaik, yang mengindikasikan kinerja yang luar biasa dalam aspek-aspek ini.

Peringkat tinggi untuk Ketepatan dan Kebaruan menunjukkan keunggulan sistem dalam hal akurasi dan inovasi, yang sejalan dengan ekspektasi pengguna terhadap fitur yang presisi dan inovatif. Sebaliknya, skor yang sedikit lebih rendah untuk Stimulasi mengindikasikan perlunya perbaikan dalam menjaga keterlibatan dan antusiasme pengguna. Hasil ini memberikan wawasan berharga untuk mengidentifikasi kekuatan dan potensi area yang perlu ditingkatkan dalam sistem yang dievaluasi. Grafik *benchmark* yang ditampilkan pada Gambar 7 memberikan representasi visual dari hasil ini.

Analisis tambahan dilakukan untuk mengevaluasi enam kriteria meliputi Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Evaluasi ini didasarkan pada

korelasi antar item, rata-rata korelasi, dan koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha*.



Gambar 7. Grafik *Benchmark*

Skala Daya Tarik memiliki rata-rata korelasi terendah (0,32) dan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,74, yang menunjukkan reliabilitas yang dapat diterima tetapi konsistensi internal yang lebih lemah dibandingkan skala lainnya. Korelasi antar item bervariasi secara signifikan, dengan beberapa hubungan yang kuat (misalnya, item 1 dan 16 = 0,73) serta yang lemah atau negatif (misalnya, item 24 dan 25 = -0,03), mencerminkan keragaman data yang dikumpulkan. Data ini menyoroti hubungan antar item dalam setiap skala, memberikan wawasan tentang konstruk yang diukur. Informasi lebih lengkap dapat dilihat pada Gambar 8.

Daya tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan	
Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation
1, 12	0,26	2, 4	0,49	9, 20	0,45	8, 11	0,49
1, 14	0,54	2, 13	0,26	9, 22	0,35	8, 17	0,65
1, 16	0,73	2, 21	0,44	9, 23	0,42	8, 19	0,59
1, 24	0,35	4, 13	0,49	20, 22	0,51	11, 17	0,56
1, 25	0,24	4, 21	0,41	20, 23	0,60	11, 19	0,42
12, 14	0,31	13, 21	0,41	22, 23	0,33	17, 19	0,37
12, 16	0,27	Average	0,42	Average	0,44	Average	0,51
12, 24	0,17	Alpha	0,74	Alpha	0,76	Alpha	0,81
12, 25	0,44	Conf. Int.	0,53	Conf. Int.	0,56	Conf. Int.	0,65
14, 16	0,48	Alpha (5%)	0,86	Alpha (5%)	0,87	Alpha (5%)	0,90
14, 24	0,27						
14, 25	0,44						
16, 24	0,06						
16, 25	0,29						
24, 25	-0,03						
Average	0,32						
Alpha	0,74						
Conf. Int.	0,54						
Alpha (5%)	0,85						

Stimulasi		Kebaruan	
Items	Correlation	Items	Correlation
5, 6	0,41	3, 10	0,52
5, 7	0,77	3, 15	0,48
5, 18	0,62	3, 26	0,68
6, 7	0,42	10, 15	0,29
6, 18	0,12	10, 26	0,33
7, 18	0,49	15, 26	0,39
Average	0,47	Average	0,45
Alpha	0,78	Alpha	0,76
Conf. Int.	0,60	Conf. Int.	0,57
Alpha (5%)	0,88	Alpha (5%)	0,87

Gambar 8. Data Hubungan Setiap Item

Sebaliknya, Kejelasan menunjukkan konsistensi internal yang sedang, dengan rata-rata korelasi sebesar 0,42 dan *Cronbach's Alpha* 0,74. Sebagian besar korelasi antar item bersifat moderat (misalnya, item 4 dan 13 = 0,49), yang mencerminkan hubungan yang baik antar item. Serupa dengan itu, Efisiensi menunjukkan konsistensi internal yang baik, dengan rata-rata korelasi sebesar 0,44 dan *Cronbach's Alpha* 0,76. Korelasi antar item berkisar antara 0,33 hingga 0,60, menunjukkan hubungan yang konsisten positif.

Skala Ketepatan memiliki performa terbaik dibandingkan skala lainnya, dengan rata-rata korelasi tertinggi (0,51) dan *Cronbach's Alpha* 0,81, menunjukkan konsistensi internal yang kuat dan pengukuran yang andal. Korelasi antar itemnya juga solid, berkisar dari 0,37 hingga 0,65. Stimulasi juga menunjukkan konsistensi internal yang kuat, dengan rata-rata korelasi 0,47 dan *Cronbach's Alpha* 0,78, didukung oleh korelasi antar item yang tinggi (misalnya, item 5 dan 7 = 0,77). Terakhir, Kebaruan menunjukkan konsistensi internal yang sedang, dengan rata-rata korelasi 0,45 dan *Cronbach's Alpha* 0,76. Meskipun korelasi antar item bervariasi (0,29 hingga 0,68), semuanya tetap positif secara konsisten.

Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa skala-skala dalam UEQ mencerminkan tingkat konsistensi internal yang bervariasi, dengan skala Ketepatan menunjukkan reliabilitas paling tinggi. Temuan ini memperkuat bukti bahwa pendekatan desain berbasis pengguna *User-Centered Design* (UCD) mampu menghasilkan platform yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendapatkan respons positif dari pengguna dalam hal kualitas pengalaman penggunaan, sehingga sejalan dengan tujuan awal penelitian ini

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menyoroti pentingnya pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dalam pengembangan platform magang berbasis web. Dengan memprioritaskan umpan balik pengguna sepanjang proses perancangan dan pengembangan, platform ini disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan spesifik baik mahasiswa maupun staf kampus. Hasil menunjukkan bahwa pendekatan UCD mampu menghasilkan platform yang fungsional dan ramah pengguna, sehingga berkontribusi terhadap keberhasilan implementasinya.

Pengujian pengalaman pengguna menggunakan metode UEQ mengungkapkan bahwa platform ini memperoleh skor tinggi dalam aspek ketepatan dan kebaruan, mencerminkan terpenuhinya harapan pengguna terhadap keakuratan informasi dan elemen inovatif dalam sistem. Namun, dimensi keterlibatan pengguna (Stimulasi) memperoleh skor yang lebih rendah dengan nilai rata-rata 1,38 pada UEQ, sehingga menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan dalam menjaga minat dan interaksi pengguna dengan platform.

Meskipun platform telah menunjukkan kinerja yang baik dalam beberapa aspek utama, masih terdapat ruang untuk perbaikan, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan pengguna. Penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar serta periode pengujian yang lebih panjang guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap pengalaman pengguna dan menyempurnakan platform agar lebih optimal dalam melayani kebutuhan mahasiswa, institusi pendidikan, dan mitra industri.

5.2 Saran

Pengembangan platform sebaiknya terus dilakukan, terutama untuk meningkatkan daya tarik dan minat pengguna. Dalam proses pengembangan selanjutnya disarankan untuk tetap melibatkan pengguna secara aktif, baik dari pihak mahasiswa maupun staf atau pegawai kampus. Diharapkan, fitur-fitur yang dikembangkan bisa benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan. Mengadakan pelatihan atau sosialisasi secara rutin kepada pengguna terkait dengan pengembangan fitur-fitur terbaru. Hal ini akan membantu mahasiswa dan staf atau pegawai kampus lebih familiar dan mahir dalam menggunakan platform yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. (2024). Implementasi Clean Architecture Pada Pengembangan Sistem Informasi Koltitrace Farmcloud.
- Alsolais, A. M. (2022). Development of a Web-Based Student Internship Portal for Students of Health Colleges. *Fortune Journal of Health Sciences*, 5(3), 451-460. doi:10.26502/fjhs.072
- Dhandapani, S. (2016). Integration of user centered design and software development process. *2016 IEEE 7th Annual Information Technology, Electronics and Mobile Communication Conference (IEMCON)*, 1-5. doi:10.1109/IEMCON.2016.7746075
- Familoni, B. T., & Babatunde, S. O. (2024). User experience (UX) design in medical products: theoretical foundations and development best practices. *Engineering Science & Technology Journal*, 5(3), 1125-1148. doi:10.51594/estj.v5i3.975
- Febrianti, I., Tuffahati, J., Rifai, A., Affandi, R. H., Pradita, S., Akmalia, R., & Siahaan, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 506-522. doi:10.47200/aoej.v14i2.1763
- Firdausia, F. (2024). Magang MBKM Sebagai Sarana Meningkatkan Adaptabilitas Karir Mahasiswa Teknik Mesin. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 7, 42-54. doi:10.29407/280adr33

- Freitas, O., Delerue-Matos, C., & Ramalhosa, M. J. (2024). The Importance of Internships in Corporations for Student Motivation and Competency Development. *ICERI2024 Proceedings*, 3718-3722. doi:10.21125/iceri.2024.0948
- Güncan, D., & Onay Durdu, P. (2021). A user-centered behavioral software development model. *Journal of Software: Evolution and Process*, 33(2), e2274. doi:10.1002/smr.2274
- Hendrawan, B., Novianto, R. A., & Sahara, S. (2024). Development of Website-Based Information System to Facilitate Students in Finding Internship Opportunities. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 4(2), 595-603. doi:10.35870/ijsecs.v4i2.2561
- Hutabarat, R. S., & Sudaryana, K. (2024). User-Centered Design pada User Interface (UI)/User Experience (UX) Prototyping Aplikasi E-Commerce. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains*, 2(4), 89-99. doi:10.54066/jptis.v2i4.2781
- Ibrahim, M., Nasir, J., Komarudin, A., Maulana, A., & Akbar, M. H. (2023). Integrasi Kecerdasan Buatan dalam Desain Aplikasi Seluler: Peningkatkan Pengalaman Pengguna di Era Ekonomi Digital. *Nusantara Computer and Design Review*, 1(1), 31-39. doi:10.55732/ncdr.v1i1.1091
- Jongmans, E., Jeannot, F., Liang, L., & Dampérat, M. (2022). Impact of website visual design on user experience and website evaluation: the sequential mediating roles of usability and pleasure. *Journal of Marketing Management*, 38(17-18), 2078-2113. doi:10.1080/0267257X.2022.2085315
- Kapoor, A., & Gardner-McCune, C. (2019). Understanding CS undergraduate students' professional development through the lens of internship experiences. *Proceedings of the 50th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 852-858. doi:10.1145/3287324.3287408
- Khan, B. H. (2005). *Managing e-learning: Design, delivery, implementation, and evaluation*: IGI Global.
- Kholik, A., Soegiarto, A., & Sari, W. P. (2024). Strategi komunikasi visual dalam user interface (ui) dan user experience (ux) untuk membangun kepuasan pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(4), 335-344. doi:10.47861/tuturan.v2i4.1358
- Lowdermilk, T. (2013). *User-centered design: a developer's guide to building user-friendly applications*: O'Reilly Media, Inc.
- Mamakou, X. J., Zaharias, P., & Milesi, M. (2023). Measuring customer satisfaction in electronic commerce: The impact of e-service quality and user experience. *International Journal of Quality & Reliability Management*, 41(3), 915-943. doi:10.1108/IJQRM-07-2021-0215
- Mao, J.-Y., Vredenburg, K., Smith, P. W., & Carey, T. (2005). The state of user-centered design practice. *Communications of the ACM*, 48(3), 105-109.
- Miller, H., Miller Jr, B. R., & Spoelstra, J. (2021). A sustainability internship program: strategies for creating student stewards for sustainability. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 22(5), 1022-1037. doi:10.1108/IJSHE-08-2020-0314
- Nwaimo, C. S., Adegbola, A. E., & Adegbola, M. D. (2024). Data-driven strategies for enhancing user engagement in digital platforms. *International Journal of Management & Entrepreneurship Research*, 6(6), 1854-1868. doi:10.1109/SAI.2014.6918172
- Orlin, F. A., & Tandyonomanu, D. (2025). PENGARUH PENGALAMAN ESTETIKA VISUAL TERHADAP PURCHASE INTENTION PADA CAFÉ KAVLING DPR SIDOARJO. *The commercium*, 9(1), 550-561. doi:10.26740/tc.v9i1.66217

- Petcharat, W., & Sutthirak, T. (2024). Enhancing the Efficiency of Internship Management through the Implementation of Progressive Web App. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(22). doi:10.30574/wjarr.2024.23.3.2633
- Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P. (2022). Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(4), 1019-1029. doi:10.51519/journalisi.v4i4.394
- Rachman, A., Saputra, Y. A. D., Hafidz, M., Sugiman, Z. A. I., & Sahria, Y. (2024). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Integrasi Teknologi Finansial" Fihub" Menggunakan Metode User-Centered Design. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). doi:10.23960/jitet.v12i1.3884
- Rahi, S., Ghani, M. A., & Ngah, A. H. (2020). Factors propelling the adoption of internet banking: the role of e-customer service, website design, brand image and customer satisfaction. *International Journal of Business Information Systems*, 33(4), 549-569. doi:10.1504/IJBIS.2020.105870
- Sahu, S. K., & Ranganathan, S. (2025). Navigating Usability and User Experience in a Multi-Platform World With Agile Methodology. In *Navigating Usability and User Experience in a Multi-Platform World* (pp. 49-84): IGI Global.
- Schrepp, M. (2015). *User Experience Questionnaire Handbook*.
- Solecha, K., Irnawati, O., & Arifin, Y. T. (2024). Evaluasi Aplikasi Penerimaan Siswa Baru (PENEBAR) TK. Anak Bangsa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Infortech*, 6(2), 113-118. doi:10.31294/infortech.v6i2.23551
- Somasundaram, R., Chandra, S., Tamilarasu, J., Kinagi, A. M., & Naveen, S. (2025). Human Resource Development (HRD) Strategies for Emerging Entrepreneurship: Leveraging UX Design for Sustainable Digital Growth. In *Navigating Usability and User Experience in a Multi-Platform World* (pp. 221-248): IGI Global.
- Stige, Å., Zamani, E. D., Mikalef, P., & Zhu, Y. (2024). Artificial intelligence (AI) for user experience (UX) design: a systematic literature review and future research agenda. *Information Technology & People*, 37(6), 2324-2352. doi:10.1108/ITP-07-2022-0519
- Vetrivel, S., Sowmiya, K., Sabareeshwari, V., & Arun, V. (2024). Navigating the Digital Economy: The Crucial Role of Human-Computer Interaction. In *Social Reflections of Human-Computer Interaction in Education, Management, and Economics* (pp. 184-216): IGI Global.
- Widyowaty, D. S., Ghozali, A. Z., & Kusbianto, M. r. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Perjanjian Kinerja untuk Menunjang Manajemen Pendidikan Tinggi di IAIN Palangka Raya. *Generation Journal*, 9(1), 20-29.
- Wulandari, O., & Tohir, A. (2024). Penggunaan Learning Management System (Lms) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 10490-10496. doi:10.31004/jrpp.v7i3.31682
- Zahidi, Z., Lim, Y. P., & Woods, P. C. (2014). Understanding the user experience (UX) factors that influence user satisfaction in digital culture heritage online collections for non-expert users. *2014 Science and Information Conference*, 57-63. doi:10.1109/SAI.2014.6918172
- Zhao, J. (2022). *Strategies that Improve UX (User Experience) Design Through Product Innovation*: Walden University.