

Pengaruh Desain UI/UX Web multimedia terhadap Kepuasan Pengguna System dan Layanan Virtual UNPAB Menggunakan Metode Kuantitatif

Nurlela Pangaribuan¹, Abdul Khaliq², Supiyandi³

^{1,2,3}Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Kecerdasan Digital,
Universitas Pembangunan Panca Budi

¹nurlela9966@gmail.com, ²abdulkhaliq@pancabudi.ac.id, ³supiyandi@dosen.pancabudi.ac.id

Corresponding Author: Nurlela Pangaribuan

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of User Interface (UI) and design on the level of user satisfaction in the virtual service system (Portal) UNPAB. The method used is a quantitative approach, with data collected through the distribution of questionnaires to portal users. The data were analyzed using SPSS software through several testing stages, namely validity testing, reliability testing, simple linear regression testing, t-test, and coefficient determination. The validity test results show that all statement items in the UI/UX and user satisfaction variables are valid, as the calculated r-values are greater than the r table values. The reliability test results indicate that the Cronbach's Alpha values are 0,716 for the UI/UX variable and 0,813 for satisfaction stated variables. That simple linear regression analysis resulted in the equation $Y = 6,300 + 1,196X$, which shows a significance value of $0,000 < 0,05$ and calculated t value of 16,165, thus it can be concluded that UI/UX design has a significant impact on user satisfaction, while the remaining 22,7% is influenced by other factors outside the study. Thus, it can be concluded that UI/UX design has a significant and strong effect in increasing user satisfaction on the UNPAB Portal.

Keywords: UI/UX, User Satisfaction, Virtual Services, Simple Linear Regression, UNPAB Portal

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh desain User interface (UI) dan User Experience (UX) terhadap Tingkat kepuasan pengguna pada system layanan virtual (Portal) UNPAB. Metode yang digunakan Adalah pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna portal. Data dianalisis menggunakan software SPSS melalui beberapa tahap pengujian, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linear sederhana, uji t, serta koefisien determinasi. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh item pernyataan pada variable UI/UX dan kepuasan pengguna dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r table. Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,716 untuk variable UI/UX dan 0,813 untuk kepuasan dinyatakan reliabel. Hasil analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan $Y = 6,300 + 1,196X$ yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar 16,165, sehingga dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna, sedangkan sisanya 22,7% dipengaruhi oleh factor lain diluar penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX memiliki pengaruh yang signifikan dan kuat dalam meningkatkan kepuasan pengguna pada Portal UNPAB.

Kata Kunci: UI/UX, Kepuasan Pengguna, Layanan Virtual, regresi Linear Sederhana, Portal UNPAB

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah mendorong berbagai sector untuk memanfaatkan platform digital, khususnya dalam bentuk website berbasis multimedia. Website tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga menjadi sarana interaksi yang mampu memberikan pengalaman kepada pengguna. Dalam konteks, desain antarmuka pengguna atau User Experience (UX) memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan sebuah website. Dengan perkembangannya teknologi digital digital dan internet telah mendorong transformasi besar dalam cara layanan yang disampaikan dan digunakan. Layanan virtual-baik pendidikan, pemerintahan, bisnis ataupun hiburan semakin banyak dilakukan melalui platform web multimedia yang menggabungkan teks, gambar, animasi, video, audio dan interaktivitas. Agar layanan tersebut efektif, aspek desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi sangat penting secara langsung untuk



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

mempengaruhi kepuasan pengguna [1]. UX yang baik pada web multimedia mampu membuat navigasi lebih lancar dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan kenyamanan pengguna, mempercepat system adipsi, dan mengurangi resistensi atas pengguna platform virtual. Beberapa penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa desain UI/UX mempengaruhi positif terhadap kepuasan pengguna dalam aplikasi mobile atau web [2].

Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman menggunakan (UX) yang optimal dalam system layanan virtual kampus berperan untuk meningkatkan keterlibatan, kemudahan navigasi, dan kepuasan pengguna. Navigasi yang jelas dan mudah untuk diakses juga menjadi aspek penting dalam UI/UX [3]. Keberhasilan penerapan system layanan virtual di UNPAB atau portal mahasiswa tidak tergantung hanya pada kemampuan teknis system seperti fitur menampilkan ringkasan informasi mahasiswa. Kunci utama dari efektivitas system ini justru terletak pada bagaimana system dirancang secara visual dan interaktif. Antarmuka yang baik (UI) dan pengalaman pengguna yang nyaman (UX) merupakan komponen yang penting yang menentukan seberapa mudah dan menyenangkan pengguna, terkhusus mahasiswa dalam mengakses, memahami, mengoperasikan system layanan virtual atau portal mahasiswa UNPAB. Ketidaksihesuaian antara harapan pengguna dan desain system dapat menimbulkan frustrasi dan menurunkan intensitas pengguna Portal UNPAB [4].

UI (User Interface) bereperan penting dalam memberikan Kesan awal kepada pengguna. UI mencakup selemen visual seperti warna, tata letak, tombol, icon, tipografi, dan struktur antarmuka. UI yang menarik dan mudah dipahami dapat meningkatkan kenyamanan sertamemudahkan pengguna saat pertama kali menggunakan website. Sementara itu, UX (User Experience) berkaitan dengan pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan website itu. UX meliputi aspek kecepatan, kemudahan navigasi, responsivitas, dan kemudahan akses informasi pada portal UNPAB. Kombinasi UI dan UX yang baik dapat menciptakan pengalaman positif serta meningkatkan kepuasan pengguna [5]. Kepuasan pengguna perlu adanya penilaian pada suatu layanan virtual berbasis website. User Experience pengalaman pengguna (UX) mengukur kepuasan dan kenyamanan pengguna dengan suatu system atau layanan bekerja, jika pengguna kepuasan mereka sendiri. Sebaik apapun system dan layanan bekerja, jika pengguna tidak mendapatkan kepuasan, aturan, dan kenyamanan dalam menggunakan layanan virtual khususnya Portal UNPAB, maka Tingkat pengalaman pengguna akan sangat berkurang. Pertumbuhan dunia digital dan mobile membuat UX semakin kompleks dan multidimensi [6].

Pada perangkat desktop atau seluler, antarmuka pengguna yang juga disebut sebagai antarmuka pengguna (UI), merupakan bagian penting dari suatu system atau program. Istilah “antarmuka pengguna (UI)” menjelaskan bagaimana prosedur input dan output yang secara langsung melibatkan system pengguna yang memungkinkan pengguna untuk mengidentifikasi karakteristik perangkat antarmuka individual dan spesifik. Namun, cara orang berinteraksi dengan produk atau layanan sangat terkait dengan pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna (UX) ini mencakup Tingkat meudahan kesederhanaan dan pemahaman pengguna serta efektivitas dan efisiensi interaksi dalam system layanan virtual UNPAB [7].

Penelitian sebelumnya menyebutkan [8] penggunaan internet secara signifikan membantu mahasiswa untuk memperoleh informasi tanpa harus bertemu secara fisik, memberikan kemudahan untuk berinteraksi langsung, termasuk memberikan ruang kepada mahasiswa untuk menyampaikan opini, dan pendapat terkait dengan system layanan virtual berbasis portal mahasiswa. Penelitian lain oleh [9] UI Adalah segala sesuatu yang dirancang untuk memungkinkan pengguna dengan aplikasi. Kualitas UI yang baik akan mengundang perhatian pengguna dan bahkan mampu memikat lebih banyak orang untuk berinteraksi dengan aplikasi tersebut dengan nyaman. UX mendefinisikan bagaimana suatu aplikasi untuk digunakan, yang mencakup bentuk antarmuka, cara berkomunikasi, maupun pola navigasi.



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Salah satu elemen krusial dalam pengembangan layanan digital Adalah desain antarmuka atau UI dan pengalaman pengguna atau UX yang memiliki dampak langsung terhadap kepuasan dan partisipasi pengguna saat menggunakan sebuah platform [10].

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur sejauh mana pengaruh desain UI/UX terhadap kepuasan pengguna. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu memberikan hasil yang objektif melalui pengolahan data numerik serta analisis statistic. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna portal mahasiswa, sehingga bisa menggambarkan hubungan antar variabel yang diteliti dengan jelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah desain UI/UX Web Multimedia berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Hipotesis yang diajukan adalah adanya pengaruh UI/UX Web Multimedia terhadap kepuasan pengguna pada portal mahasiswa UNPAB [11].

2. Tinjauan Pustaka

UI/UX (User Interface/User Experience)

UI adalah Kumpulan elemen grafis yang disusun secara teratur dan digunakan sebagai media untuk berinteraksi dengan pengguna serta menyampaikan berbagai informasi didalamnya. Sementara itu, UX merupakan penilaian atau respons mahasiswa terhadap suatu platform, yang mencakup tingkat kepuasan dan kenyamanan saat menggunakannya [12]. Kemajuan teknologi komputer menjadikan proses kerja yang dulu panjang dan berulang kini dapat dilakukan lebih cepat, serta lebih menjadi efektif dan efisien [13].

Kepuasan Pengguna

Kepuasan adalah keadaan yang dirasakan konsumen setelah membandingkan hasil atau kinerja yang diterima dengan harapan yang dimilikinya. Kepuasan ini muncul sebagai respons emosional, berupa perasaan puas atau tidak puas yang didasarkan pada penilaian antara persepsi terhadap kinerja atau hasil suatu produk dengan keinginan yang diharapkan. Dengan mengetahui tingkat kepuasan tersebut, dapat diidentifikasi kelebihan dan kekurangan suatu system sehingga perbaikan layanan dapat dilakukan secara lebih tepat sasaran [14].

3. Metodologi Penelitian

3.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur mulai dari identifikasi masalah hingga penarikan kesimpulan. Dalam beberapa penelitian, pengguna menyatakan bahwa tampilan antarmuka yang terlalu ramai tidak konsisten dapat menurunkan minat untuk mengeksplorasi fitur lebih lanjut. Sebaliknya aplikasi dengan alur yang sederhana dan mudah dipahami, meskipun fiturnya terbatas lebih disukai karena tidak membutuhkan usaha berfikir yang besar dalam penggunaannya [15]. Adapun tahapan penelitian tersebut digambarkan dalam bentuk flowchart yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Metode Penelitian

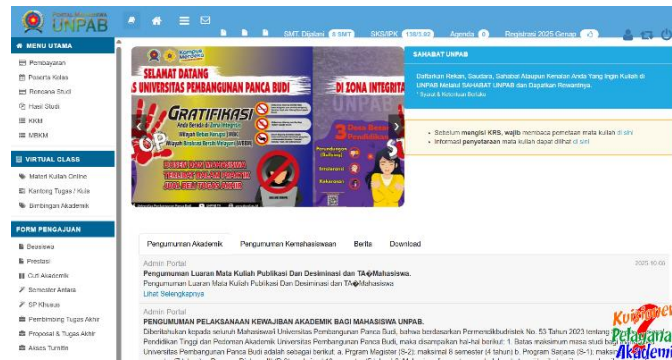


Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

3.2 Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah Portal Mahasiswa UNPAB yang digunakan sebagai media informasi. Focus utama pada desain Portal UNPAB terletak pada elemen desain antarmuka sebagai media informasi yang digunakan mahasiswa UNPAB saat ini. Di UNPAB tampilan halaman ini digunakan oleh pengguna untuk mengakses informasi yang berkaitan dengan perkuliahan. Berikut gambar dibawah ini:



Gambar 2. Tampilan UI/UX Pada Portal UNPAB

3.3 Populasi Dan Sampel

Populasi pada penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa Universitas Pembangunan Panca Budi jurusan Teknologi Informasi. Populasi ini dipilih berdasarkan satu program studi dan dua semester dengan jumlah populasi 346. Populasi tersebut dipilih mengetahui pengaruh desain UI/UX terhadap kepuasan pengguna.

1	Timestamp	Nama	Program Studi	Semester	Poin/nilai Pengisian Layanan Web Portal (1 - 5)
2	04/02/2024 13:10:26	Siti Nurhidiah	Teknologi Informasi (TI)	2022	Jarang
3	04/02/2024 13:11:17	Nurlela Pangaribuan	Teknologi Informasi (TI)	2022	Jarang
4	04/02/2024 13:11:37	Bagus Dwi Nugraha	Teknologi Informasi (TI)	2023	Cukup Sering
5	04/02/2024 13:12:34	Michaeloe	Teknologi Informasi (TI)	2023	Sangat Sering
6	04/02/2024 13:14:07	Ebrarito Orisng	Teknologi Informasi (TI)	2023	Cukup Sering
7	04/02/2024 13:15:10	Fauzi Bima Ramadhan	Teknologi Informasi (TI)	2023	Cukup Sering
8	04/02/2024 13:16:12	Muhammad Shaum Agil	Teknologi Informasi (TI)	2023	Sangat Sering
9	04/02/2024 13:17:15	Salsie Oustri Rahma	Teknologi Informasi (TI)	2022	Jarang
10	04/02/2024 13:17:26	Arya Syamandhana	Teknologi Informasi (TI)	2023	Cukup Sering
11	04/02/2024 13:18:16	Angga Prayogi	Teknologi Informasi (TI)	2022	Jarang
12	04/02/2024 13:18:21	Yehesiel Sitanggang	Teknologi Informasi (TI)	2023	Cukup Sering
13	04/02/2024 13:19:34	Muhammad Hafiz Adhar	Teknologi Informasi (TI)	2023	Sangat Sering
14	04/02/2024 13:19:34	Habib Alfanis Bantani	Teknologi Informasi (TI)	2022	Jarang

Gambar 1. Daftar table jawaban kuesioner

Data penelitian diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yang telah diisi oleh responden. Seluruh jawaban responden kemudian direkap dan disajikan dalam bentuk table spreadsheet sebagai dasar pengolahan dan analisis data.

Dalam penelitian ini, sampel dipilih dengan teknik *Purposive Sumpling* dari anggota populasi. Pemilihannya dilakukan secara acak, sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel. Jumlah sampel dihitung menggunakan rumus slovin dengan Tingkat kesalahan 5%, seperti pada rumus berikut:

Rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana:

n: Ukuran Sampel



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

N : Jumlah Populasi

e : Margins of Error

Jadi sampel penelitian ini jika populasi mahasiswa stambuk 22 dan 23 sebesar 346 mahasiswa ialah:

$$n = \frac{346}{1 + 346 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{346}{1 + 346 (0,0025)}$$

$$n = \frac{346}{1 + 0,865}$$

$$n = \frac{346}{1,865} = 185 \text{ sampel}$$

Dengan demikian ukuran sampel yang diambil dalam penelitian ini sekitar 185 mahasiswa program studi Teknologi Informasi stambuk 22 dan 23 di UNPAB.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan untuk menyimpulkan data yang dibutuhkan untuk penelitian. Adapun teknik data yang digunakan sebagai berikut:

- Kuesioner: kuesioner disusun dalam bentuk mengukur pernyataan tertutup dan disebarikan kepada mahasiswa UNPAB Teknologi Informasi, stambuk 2022 dan 2023 yang menggunakan platform portal dan digunakan untuk mengukur persepsi responden terhadap desain UI/UX serta tingkat kepuasan pengguna dan menggunakan skala likert 5 poin, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju.
- Observasi: observasi dilakukan secara langsung terhadap tampilan dan fitur platform yang bertujuan untuk memperoleh gambaran umum mengenai desain UI/UX.
- Studi Pustaka: studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data-data dengan membaca dan mempelajari referensi-referensi dari artikel ilmiah yang didapat di internet yang relevan dengan topik penelitian.

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang diteliti di dapat dan dikumpulkan dari responden kemudian di analisis untuk mengetahui pengaruh dari desain UI/UX terhadap tingkat kepuasan pada portal UNPAB yang sebelumnya telah digunakan dalam proses pembelajaran dan analisis data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak IBMSPSS Statistik.

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

- Uji validitas yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana item pertanyaan kuesioner mampu mengukur variabel yang diteliti.
- Uji reliabilitas yang digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrument penelitian.
- Regresi linier sederhana yang digunakan untuk memprediksi atau menjelaskan hubungan antara satu variabel dependen (Y) dengan dua atau lebih independent (X).

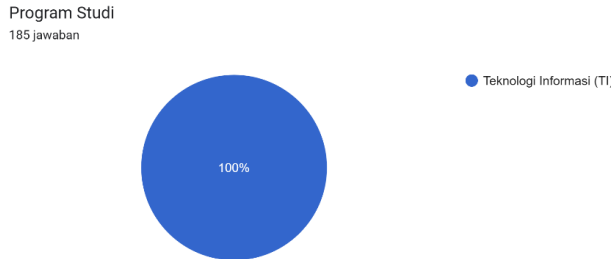


Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

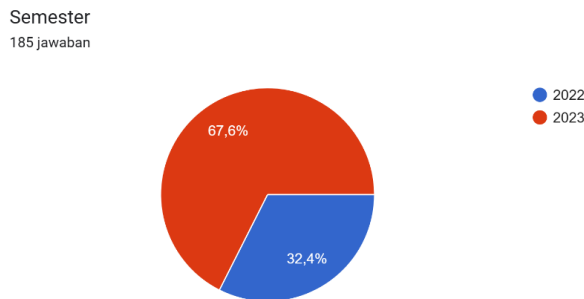
- d. Uji t adalah metode analisis statistik inferensial yang digunakan untuk membandingkan rata-rata (mean) dari dua kelompok.
- e. Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui kontribusi variabel desain UI/UX terhadap kepuasan pengguna R^2 menunjukkan persentasi pengaruh variabel bebas terhadap variabel dalam regresi.

4. Hasil dan Pembahasan



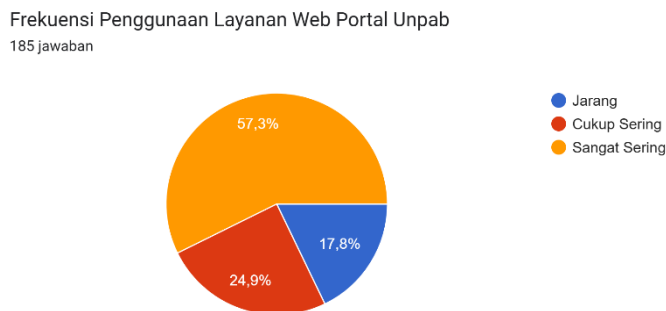
Gambar 4. Persentase Program Studi

Diagram tersebut memperlihatkan bahwa seluruh responden yaitu 100% atau sebanyak 185 prang berasal dari program studi Teknologi Informasi (TI). Tidak ada responden dari program studi lain, sehingga data diperoleh dapat dikatakan bersifat seragam dan hanya mencerminkan satu latar belakang akademik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian secara khusus menggambarkan pandangan mahasiswa Teknologi Informasi tanpa adanya perbandingan dengan mahasiswa dari jurusan lain. Di satu sisi, kondisi ini membuat data lebih fokus dan sesuai dengan konteks TI, tetapi disisi lain juga menjadi keterbatasan karena temuan penelitian tidak bisa mewakili mahasiswa dari bidang studi yang berbeda.



Gambar 5. Persentase Angkatan Semester/Angkatan

Diagram tersebut menggambarkan penyebaran responden berdasarkan semester dari total 185 jawaban yang terkumpul. Mayoritas responden berasal dari angkatan/semester 2023 dengan persentase 67,6% sedangkan 32,4% lainnya berasal dari angkatan/semester 2022.



Gambar 6. Persentase Frekuensi Pengguna Layanan Web Portal UNPAB



Lisensi
 Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Diagram tersebut menggambarkan tingkat frekuensi pengguna layanan Web Portal UNPAB dari total 185 responden. Mayoritas responden menyatakan bahwa mereka sangat sering menggunakan layanan tersebut dengan persentase 57,3%. Selain itu, sebanyak 24,9% responden mengaku cukup sering menggunakannya, sedangkan 17,8% lainnya menyatakan jarang mengakses Web Portal.

4.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apabila item pertanyaan kuesioner mampu mengukur variabel yang diteliti dengan baik. Table berikut menunjukkan hasil validitas instrument penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel X . hasil pengujian validitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X Desain UI/UX

Item Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X1	0,362	0,227	Valid
X2	0,866	0,277	Valid
X3	0,368	0,277	Valid
X4	0,377	0,277	Valid
X5	0,775	0,277	Valid

Hasil data diolah menggunakan SPSS-25

Hasil dari uji validitas variabel X desain UI/UX menunjukkan seluruh item instrumen pertanyaan memiliki nilai yang memenuhi kriteria dan validitas, yaitu nilai R hitung lebih besar dari R table pada taraf signifikan 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Y Kepuasan Pengguna

Item Pertanyaan	R Hitung	R tabel	Keterangan
Y1	0,466	0,227	Valid
Y2	0,781	0,227	Valid
Y3	0,775	0,227	Valid
Y4	0,670	0,227	Valid
Y5	0,382	0,227	Valid
Y6	0,588	0,227	Valid
Y7	0,364	0,227	Valid
Y8	0,669	0,227	Valid
Y9	0,547	0,227	Valid
Y10	0,790	0,227	Valid
Y11	0,805	0,227	Valid
Y12	0,624	0,227	Valid
Y13	0,533	0,227	Valid
Y14	0,769	0,227	Valid
Y15	0,821	0,227	Valid

Hasil data diolah menggunakan SPSS-25

Hasil uji dari validitas Y Kepuasan Pengguna menunjukkan seluruh item instrumen pertanyaan yang memiliki nilai yang memenuhi kriteria dan validitas yaitu nilai R hitung lebih besar dari pada nilai R table pada taraf signifikan 0,05.

Dari hasil dua tabel diatas yang didapat dari pengolahan data yang menggunakan aplikasi statistic, diketahui bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel UI/UX dan kepuasan



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

pengguna sama-sama memiliki nilai R hitung lebih besar dari R table. Dengan demikian seluruh item pertanyaan dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

4.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat seberapa konsisten instrument penelitian. Pengujian ini menggunakan nilai Cronbach's Alpha. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60, maka instrument dianggap reliabel atau dapat dipercaya. Hasil dari uji reliabilitas dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Desain UI/UX (X)	0,716	Reliable
Kepuasan Pengguna (Y)	0,813	Reliable

Hasil data diolah menggunakan SPSS-25

Dari uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel X atau desain UI/UX memperoleh nilai 0,716. Nilai tersebut dinyatakan reliabel karena lebih besar dari 0,60. Sedangkan nilai untuk variabel Y atau kepuasan pengguna memperoleh nilai 0,813. Nilai tersebut dinyatakan reliabel karena lebih besar dari 0,60.

Hasil penelitian ini didukung atau selaras dengan hasil penelitian dari [16] yang sama menggunakan rumus slovin dengan Tingkat toleransi 5% atau 0,05 dan melakukan beberapa pengujian untuk memastikan bahwa penelitian ini dapat memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut.

4.3 Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi ini digunakan untuk memprediksi atau menjelaskan hubungan antara satu variabel dependen (Y) dengan dua atau lebih independent (X).

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	B	Std. Error	t	Sig
(Constanta)	6,300	1,672	3,974	0,000
Desain UI/UX	1,196	0,074	16,165	0,000

Hasil data diolah menggunakan SPSS-25

Persamaan regresi linear sederhana diperoleh antara variabel independent (X) dan variabel dependen (Y) dengan menggunakan persamaan $Y = a + b_1 + X_1 + b_2 + X_2 + b_3 + X_3 + \dots + e$. a adalah konstanta dan intercoat, b adalah koefisien regresi, X adalah desain UI/UX dan e adalah error atau sisa pengaruh.

$$Y = 6,300 + 1,196X$$

Dari hasil perumusan diatas dijelaskan bahwa nilai konstanta sebesar 6,300 artinya apabila nilai variabel desain UI/UX nilainya 0, maka nilai variabel kepuasan pengguna memiliki nilai tetap 6,300. Nilai desain UI/UX sebesar 1,196 artinya apabila nilai variabel kepuasan pengguna meningkat sebesar 1 (satu) satuan maka nilai variabel kepuasan pengguna meningkat sebesar 1,196.

Nilai konstanta menunjukkan ketika nilai kepuasan dari pengguna variabel desain UI/UX bernilai 0. Sedangkan koefisien regresi menunjukkan besarnya pengaruh dari variabel desain UI/UX terhadap kepuasan pengguna. Ini menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif. Ini juga menunjukkan bahwa semakin baik desain UI/UX yang dimiliki, maka akan semakin tinggi pula tingkat retensi pengguna.



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

4.4 Uji *t*

Uji *t* digunakan untuk melihat apakah desain UI/UX berpengaruh nyata terhadap kepuasan pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan melihat nilai signifikan pada table dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji *t*

Variabel	<i>B</i>	Std. Error	<i>t</i>	Sig
(Constanta)	6,300	1,672	3,974	0,000
Desain UI/UX	1,196	0,074	16,165	0,000

Hasil data diolah menggunakan SPSS-25

Dari hasil uji *t* diatas, nilai signifikan adalah konstanta sebesar 0,000 sedangkan pada variabel desain UI/UX memiliki nilai *t* hitung sebesar 16,165 dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Nilai signifikansi pada variabel desain UI/UX lebih kecil dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa desain UI/UX berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna pada platform portal UNPAB yang digunakan oleh mahasiswa.

4.5 Uji Hipotesis

Hasil dari uji hipotesis yang diperoleh dari table uji *t* memperoleh nilai desain UI/UX sebesar 16,165 dengan nilai sig sebesar 0,000. Ini menunjukkan bahwa nilai sig desain UI/UX lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa variabel independen *X* berpengaruh signifikan terhadap pengaruh dependen *Y*, dan hasil hipotesisnya diterima.

4.6 Uji Koefisien Determinasi (*R*)²

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar peran UI/UX dalam memengaruhi kepuasan pengguna. Nilainya bisa dilihat pada table berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	<i>R</i>	<i>R</i> ²	Adjusted <i>R</i> ²	Std. Error of the Estimate
1	0,857	0,773	0,764	4,042

Table diatas menunjukkan nilai *R* Square adalah 0,773 yang berarti desain UI/UX mempengaruhi kepuasan pengguna, hal ini menunjukkan bahwa variabel desain UI/UX mampu menjelaskan pengaruh terhadap kepuasan sebesar 77,3% sedangkan sisanya 22,7% yang dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi linear sederhana cukup baik dalam menjelaskan hubungan antara kedua variabel. Faktor lain yang dapat mempengaruhi kepuasan pengguna pada platform portal sebagai pusat informasi.

Meskipun begitu, nilai kontribusi 77,3% menunjukkan bahwa desain UI/UX memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kepuasan pengguna. Ini menunjukkan bahwa aspek dari desain UI/UX yang telah digunakan tidak hanya berperan dalam aspek visual saja, tetapi juga berpengaruh terhadap pengalaman secara keseluruhan dalam menggunakan suatu system. Dari hasil keseluruhan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX dapat berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna pada platform portal yang digunakan dalam penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa kualitas dari desain UI/UX memang sangat memiliki peran penting dalam meningkatkan pengalaman dan kelanjutan penggunaan system pusat informasi.



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna pada platform portal mahasiswa UNPAB. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kualitas desain UI/UX tidak hanya berperan dalam aspek visual, tetapi juga memberikan dampak besar terhadap pengalaman dan Tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan system layanan virtual.

6 Reference

- [1] T. Sitanggung and I. N. T. A. Putra, "Analisis Tingkat Kepuasan Visual Sebagai Dampak Dari Ui/Ux Dalam Aplikasi 'Manajer Pengeluaran,'" *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6457.
- [2] S. Adam and Y. Pernando, "Klik: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Analisis Usability dan Aksesibilitas Desain UI/UX Aplikasi HIMAKOM Universitas Universal Menggunakan System Usability Scale," *Media Online*, vol. 4, no. 5, pp. 2389–2397, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i5.1479.
- [3] M. Daffa Khairi Addin, D. Febria Wardhani, U. Antasari Banjarmasin, B. Kabupaten Banjar, and J. K. Jendral Ahmad Yani, "Efektivitas User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Dalam Aplikasi Mobile Effectiveness Of User Interface (UI) And User Experience (UX) In Mobile Applications", [Online]. Available: <http://journalbalitbangdalampong.org>
- [4] A. Fazil and Y. Huda, "Pengaruh UI/UX Terhadap Kepuasan Pengguna Portal E-Learning di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang."
- [5] M. Handayania, U. Sari, and P. Anggraini, "Pengaruh UI/UX terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Rental Motor," *JISKA: Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, vol. 3, no. 2, p. 2025, 2025, [Online]. Available: <http://jurnal.unidha.ac.id/index.php/jiska>
- [6] A. F. Heristyanto, A. T. Garnadi, and A. H. Al-Hadid, "Analisis Kepuasan Pengguna Website E-Learning Nusa Mandiri Perihal UI/UX dengan Metode E-Service Quality," *remik*, vol. 6, no. 4, pp. 729–737, Oct. 2022, doi: 10.33395/remik.v6i4.11819.
- [7] N. V. Y. Putra and I. N. A. Putra, "Pengaruh UI/UX Terhadap Kepuasan Pengguna E-Wallet," *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, vol. 7, no. 1, pp. 605–616, Jan. 2025.
- [8] J. Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan and K. Pelanggan Kepuasan Pelanggan Ngurah Rangga Wiwesa, "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," 2021.
- [9] M. F. Athallah and T. Dirgahayu, "Evaluasi dan Redesain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Aplikasi Berbasis Web," *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, vol. 6, no. 2, pp. 116–126, Aug. 2024, doi: 10.28926/ilkomnika.v6i2.627.
- [10] R. Restu, R. R. Putra, and R. Dwi Arista, "Desain UI/UX pada Website PT.Serasi Media Teknologi Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, vol. 5, no. 3, 2025.
- [11] J. H. Yam and R. Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif," vol. 3, no. 2, 2021.
- [12] S. D. Murni, H. Wulandari, and S. Wahyuni, "Perancangan UI/UX Pada Website Percetakan di PT. Ikhtiar Berkah Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 14, no. 1, pp. 1199–1208, Jul. 2025, doi: 10.33395/jmp.v14i1.14985.
- [13] M. Reza Fahlefi and H. Wulandari, "Desain UI&UX Aplikasi Web Pemesanan Dekorasi Miss Eka Gallery Dengan Metode User-Centered Design," *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, vol. 5, no. 3, 2025.



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

- [14] F. R. Seli and M. A. Ineke Pakereng, “Analisis tingkat kepuasan pengguna Tiktok Shop berdasarkan UI/UX menggunakan metode Naïve Bayes,” *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 4, no. 2, pp. 211–220, Jun. 2025, doi: 10.24246/itexplore.v4i2.2025.pp211-220.
- [15] R. Faticha, A. Aziza, H. Wijaya, and M. F. Fauzi, “Implementasi User Centered Design dan System Usability Scale pada Perancangan... 93.”
- [16] S. Ramadhani and R. Hidayati, “Analisis Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi Figma dalam Desain UI/UX dengan Pendekatan End-User Computing Satisfaction (EUCS),” *Digital Transformation Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 1132–1139, Jan. 2025, doi: 10.47709/digitech.v4i2.5292.



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.