Jurnal Impresi Indonesia (JII)
e-ISSN: 2810-062x
Vol. 5, No. 11, November 2026, pp 6414-6429
DOI : 10.58344/jii.v5i11.8234

Implementasi *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada Evaluasi Desain UI/UX *Website* Advora Solusi Pengacara Terpadu

RM Mohd Pujangga Kharisma Putra*, Prasasti Karunia Farista Ananto, Tri Luhur Indayanti Sugata
Universitas Pembangunan Nasional, Indonesia
Email: pujanggaputra67@gmail.com*, prasasti.karunia.fasilkom@upnjatim.ac.id, tri.luhur.fasilkom@upnjatim.ac.id

Keywords:
Design Thinking; Layanan Hukum Digital; User Interface; User Experience; User Experience Questionnaire (UEQ).

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Riviera Publishing

Abstract

The high dependence on conventional channels reflects the limited accessibility of the public to practical and interactive legal assistance. This study aims to design and evaluate the user interface and experience (UI/UX) of the Advora website to facilitate the needs of advocate practitioners, the general public, and admin managers. The design was carried out through a Design Thinking approach which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, with outputs in the form of high-fidelity prototype interactive prototypes. The empirical evaluation was carried out using the standard User Experience Questionnaire (UEQ) instrument involving 15 respondents proportionally divided into the three main user profiles. The results of the data analysis showed a very satisfactory response, characterized by the dominance of the Excellent predicate (the range of 10% of the best products on the benchmark) and the Good predicate in all measurement scales, including attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. This high assessment of pragmatic quality and hedonistic affective aspects validates that Advora's interface design has succeeded in solving user constraints in an appropriate manner, as well as becoming a reliable foundation for future stages of full-scale software engineering.

Kata Kunci:
Design Thinking; Layanan Hukum Digital; User Interface; User Experience; User Experience Questionnaire (UEQ).

Abstrak

Tingginya ketergantungan pada jalur konvensional mencerminkan masih terbatasnya aksesibilitas masyarakat terhadap pendampingan hukum yang praktis dan interaktif. Penelitian ini bertujuan merancang serta mengevaluasi antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) situs web Advora guna memfasilitasi kebutuhan praktisi advokat, masyarakat umum, serta pengelola admin. Perancangan dilakukan melalui pendekatan Design Thinking yang mencakup tahapan empathize, define, ideate, prototype, hingga test, dengan luaran berupa purwarupa interaktif berkepresisian tinggi (high-fidelity prototype). Evaluasi empiris dilaksanakan menggunakan instrumen baku User Experience Questionnaire (UEQ) yang melibatkan 15 responden terbagi secara proporsional pada ketiga profil pengguna utama. Hasil analisis data menunjukkan respon yang sangat memuaskan, ditandai oleh dominasi predikat Excellent (rentang 10% produk terbaik pada benchmark) dan predikat Good di seluruh skala pengukuran, mencakup daya tarik (attractiveness), kejelasan (perspicuity), efisiensi (efficiency), ketepatan (dependability), stimulasi (stimulation), serta kebaruan (novelty). Tingginya penilaian pada kualitas pragmatis dan aspek afektif hedonis ini

memvalidasi bahwa rancangan antarmuka Advora telah berhasil memecahkan kendala pengguna secara tepat guna, sekaligus menjadi fondasi andal bagi tahapan rekayasa perangkat lunak berskala penuh di masa depan.

PENDAHULUAN

Akselerasi transformasi digital telah memicu pergeseran signifikan pada efisiensi layanan publik di Indonesia. Kendati demikian, digitalisasi pada sektor hukum masih didominasi oleh tata kelola dokumen administratif dan belum memfasilitasi kebutuhan konsultasi interaktif secara optimal (Setiarma, 2023). Luasnya pemanfaatan jalur konvensional seperti pos bantuan hukum mempertegas masih tingginya hambatan aksesibilitas masyarakat terhadap pendampingan hukum (Nisa et al., 2025; Republik Indonesia, 2011). Merespons kebutuhan tersebut, dirancang desain UI/UX berbasis *website* bernama Advora, yang meliputi layanan pencarian advokat, konsultasi dan pendampingan hukum fleksibel, pemantauan status perkara terstruktur, berbagi dan diskusi hukum serta publikasi informasi mengenai seminar atau webinar hukum. Pendekatan perancangan serupa sebelumnya telah diterapkan pada aplikasi layanan hukum perusahaan rintisan Halo Law dan terbukti menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna potensial (Dhiaulhaq et al., 2022).

Guna memastikan platform interaktif ini dapat diakses secara optimal oleh pengacara maupun masyarakat umum di rentang usia produktif, aspek antarmuka dan pengalaman pengguna (*User Interface/User Experience*) menjadi elemen krusial dalam menentukan tingkat penerimaan sistem. Pendekatan *Design Thinking* diterapkan dalam proses perancangan untuk mengeksplorasi kebutuhan mendalam pengguna serta menghasilkan *high-fidelity prototype* yang relevan (Brown, 2008; Hadi et al., 2024). Namun, rancangan solusi interaktif tidak hanya membutuhkan validasi fungsionalitas semata, melainkan juga pengukuran kuantitatif terhadap persepsi pengalaman pengguna yang komprehensif. Pengujian kegunaan (*usability*) standar sering kali belum mampu mengukur domain daya tarik emosional serta kepuasan implisit pengguna secara menyeluruh (Laugwitz et al., 2008).

Masalah tersebut ditangani melalui implementasi metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai instrumen evaluasi empiris terhadap *prototype* UI/UX berbasis *website* Advora. Metode ini dipilih karena menyediakan skala pengukuran objektif yang mencakup enam aspek pengalaman pengguna (Hinderks et al., 2019; Laugwitz et al., 2008), yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*). Melalui pendekatan statistik kuantitatif UEQ, kualitas interaksi antara pengguna dengan antarmuka Advora dapat dipetakan secara presisi dan terukur (Schrepp et al., 2014). Penelitian terdahulu pada perancangan aplikasi layanan hukum digital umumnya masih mengandalkan *System Usability Scale* (SUS) sebagai instrumen evaluasi (Nisa et al., 2025; Shafa & Muchayan, 2024), sedangkan UEQ telah terbukti mampu memetakan kualitas pragmatis maupun hedonis pada rancangan berbasis *Design Thinking* secara lebih menyeluruh (Sodik et al., 2024; Suboong & Widjiyati, 2026). Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menerapkan UEQ pada evaluasi rancangan layanan hukum digital.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menerapkan dan menganalisis hasil evaluasi UEQ terhadap desain UI/UX berbasis website Advora Solusi Pengacara Terpadu. Hasil evaluasi ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi tingkat kepuasan pengguna, memetakan kelebihan serta kelemahan atribut pengalaman pengguna, dan memberikan dasar acuan

perbaikan bagi pengembangan platform hukum digital di masa mendatang. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembang platform hukum digital dalam merancang antarmuka yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna secara berkelanjutan, serta menjadi referensi metodologis bagi penelitian serupa di bidang layanan publik digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*) dengan pendekatan perancangan (*design approach*) yang berfokus pada pengembangan antarmuka dan pengalaman pengguna (*User Interface/User Experience*) *website* Advora. Pendekatan ini dipilih guna menggali kebutuhan esensial, persepsi, dan rintangan pengguna sasaran secara mendalam sehingga menghasilkan luaran rancangan yang berpusat pada manusia (*user-centered design*). Proses pengembangan mengimplementasikan kerangka kerja *Design Thinking* yang terdiri atas lima fase berurutan: *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test* (Brown, 2008; Hadi et al., 2024).

Pengumpulan data memadukan riset pustaka, wawancara mendalam, serta pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ). Tinjauan pustaka dilakukan untuk menyusun landasan teoretis mengenai prinsip UI/UX, tahapan *Design Thinking*, kerangka pengukuran UEQ, dan konsep digitalisasi layanan hukum. Pada tahap *empathize*, wawancara semi-terstruktur digelar bersama responden dari kalangan advokat dan masyarakat umum usia produktif (15–64 tahun) untuk memetakan kendala (*pain points*) serta ekspektasi pengguna melalui kuadran *Empathy Map* (say, *do, think, feel, pain,* dan *gain*). Data penelitian bersumber dari data primer (transkripsi wawancara dan skor penilaian UEQ) serta data sekunder (literatur ilmiah dan dokumen pendukung).

Analisis data dilaksanakan secara simultan mengikuti alur *Design Thinking*. Hasil wawancara ditranskripsi dan disintesis menjadi *User Persona* pada fase *define* guna mewakili karakteristik pengacara dan pencari bantuan hukum. Memasuki fase *ideate*, kebutuhan fungsional diterjemahkan ke dalam *userflow* yang mencakup fitur pencarian advokat, konsultasi, pemantauan status perkara terstruktur, ruang diskusi, hingga publikasi edukasi hukum. Pada fase *prototype*, rancangan diwujudkan dalam bentuk *high-fidelity interactive prototype* menggunakan perangkat lunak Figma.

Pada tahap *test*, evaluasi kualitas pengalaman pengguna dilakukan secara kuantitatif mengukur persepsi responden terhadap prototipe interaktif Advora dengan mengimplementasikan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Laugwitz et al., 2008).

Tabel 1. Skala Pengukuran dan Pasangan Kata Kunci UEQ *(Laugwitz et al., 2008)*

No.	Skala UEQ	Penjelasan
1.	Daya Tarik (*Attractiveness*)	Kesan umum terhadap produk
2.	Kejelasan (*Perspicuity*)	Kemudahan mempelajari dan mengoperasikan produk
3.	Efisiensi (*Efficiency*)	Kecepatan dan ketepatan sistem dalam menyelesaikan tugas
4.	Ketepatan (*Dependability*)	Keandalan, keamanan, dan kendali pengguna atas sistem
5.	Stimulasi (*Stimulation*)	Tingkat motivasi dan antusiasme dalam menggunakan produk
6.	Kebaruan (*Novelty*)	Tingkat kreativitas dan keunikan desain produk

Pengujian dilakukan dengan meminta partisipan menyelesaikan skenario tugas utama pada *prototype* desain UI/UX *website* Advora secara mandiri. Setelah itu, partisipan mengisi

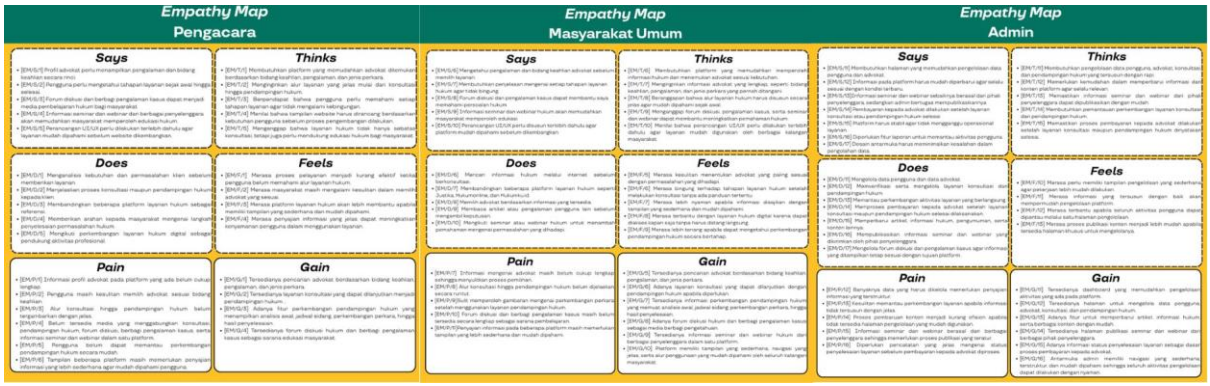
kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 butir pertanyaan berpasangan (*semantic differential*) dengan skala penilaian 1 hingga 7 (Schrepp, 2023). Data respons diolah menggunakan perangkat analisis data UEQ Data *Analysis Tool* untuk menghitung nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi pada setiap skala. Hasil kalkulasi tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam kategori evaluasi kuantitatif serta dibandingkan dengan data penandaarasan (*benchmark*) UEQ guna menentukan kualitas kepuasan pengalaman pengguna secara objektif (Ahda & Ratnasari, 2023) dan (Schrepp et al., 2017).

Tabel 2. *Benchmark* Interval untuk Skala UEQ (Schrepp et al., 2017)

	Attractiveness	***perspicuity***	***efficiency***	***dependability***	***stimulation***	***novelty***
Excellent	≥ 1,75	≥ 1,9	≥ 1,78	≥ 1,65	≥ 1,55	≥ 1,4
Good	≥ 1,52	≥ 1,56	≥ 1,47	≥ 1,48	≥ 1,31	≥ 1,05
	< 1,75	< 1,9	< 1,78	< 1,65	< 1,55	< 1,4
Above Average	≥ 1,17	≥ 1,08	≥ 0,98	≥ 1,14	≥ 0,99	≥ 0,71
	< 1,52	< 1,56	< 1,47	< 1,48	< 1,31	< 1,05
Below Average	≥ 0,7	≥ 0,64	≥ 0,54	≥ 0,78	≥ 0,5	≥ 0,3
	< 1,17	< 1,08	< 0,98	< 1,14	< 0,99	< 0,71
Bad	< 0,7	< 0,64	< 0,54	< 0,78	< 0,5	< 0,3

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada fase *empathize*, *empathy map* disusun berdasarkan hasil wawancara bersama sepuluh narasumber, yang terdiri atas lima praktisi advokat dan lima perwakilan masyarakat umum usia produktif. Pemetaan ini merangkum aspek yang diucapkan (*says*), dilakukan (*does*), dipikirkan (*thinks*), dan dirasakan (feels) oleh partisipan. Selain itu, elemen kendala (*pain*) serta harapan (*gain*) diintegrasikan untuk memetakan akar permasalahan dan kebutuhan utama pengguna terhadap platform layanan hukum Advora secara terarah. Berikut hasil dari tahap *empathize.*



Gambar 1 *Empathy Map*

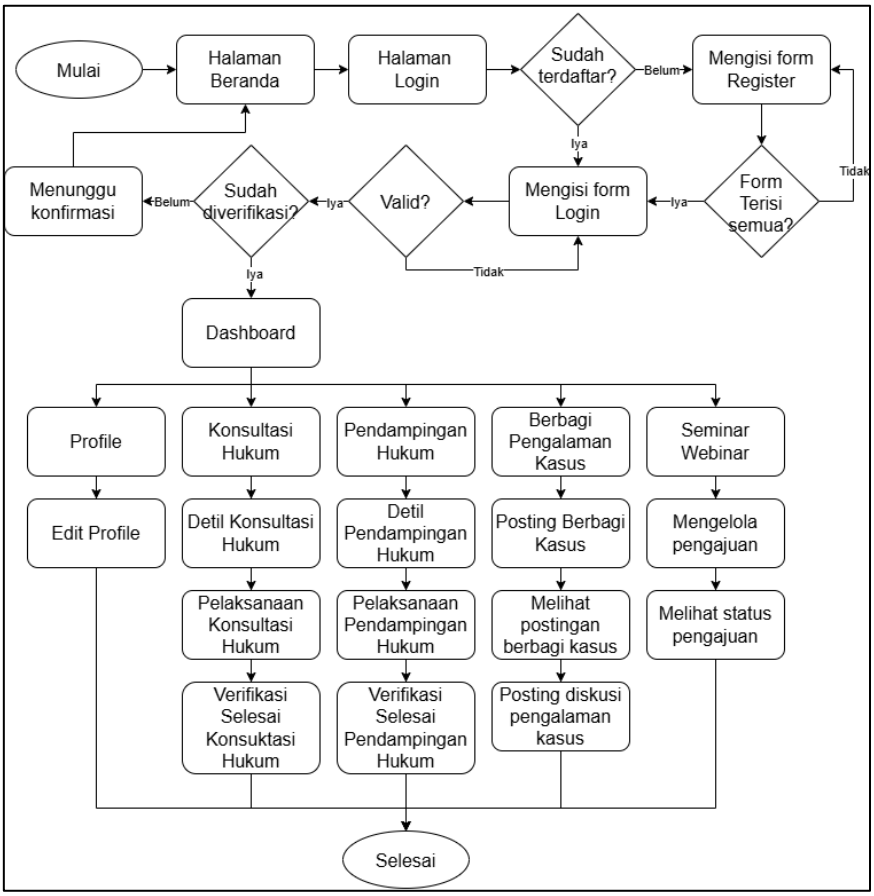
Berdasarkan sintesis data pada *empathy map*, informasi yang diperoleh dikelompokkan lebih lanjut untuk merumuskan *user persona*. Penyusunan persona ini merepresentasikan profil pengguna utama yaitu advokat, masyarakat umum, dan admin guna mengidentifikasi titik frustrasi serta kendala operasional dalam layanan hukum konvensional. Melalui representasi ini, kebutuhan fungsional dan tujuan interaksi pengguna dapat dipetakan secara terarah sebagai landasan spesifikasi perancangan desain UI/UX *website* Advora. Berikut hasil dari tahap *define.*



Gambar 2 *User Persona*

Tahap *ideate* difokuskan pada perumusan alternatif solusi guna menjawab kendala yang dihadapi oleh kelompok pengguna sasaran. Gagasan rancangan tersebut kemudian dituangkan ke dalam bentuk *userflow* untuk memvisualisasikan keterhubungan tata letak antarmuka sekaligus alur navigasi pengguna Advora secara teratur dan mudah dipahami. Berikut hasil dari tahap *ideate.*

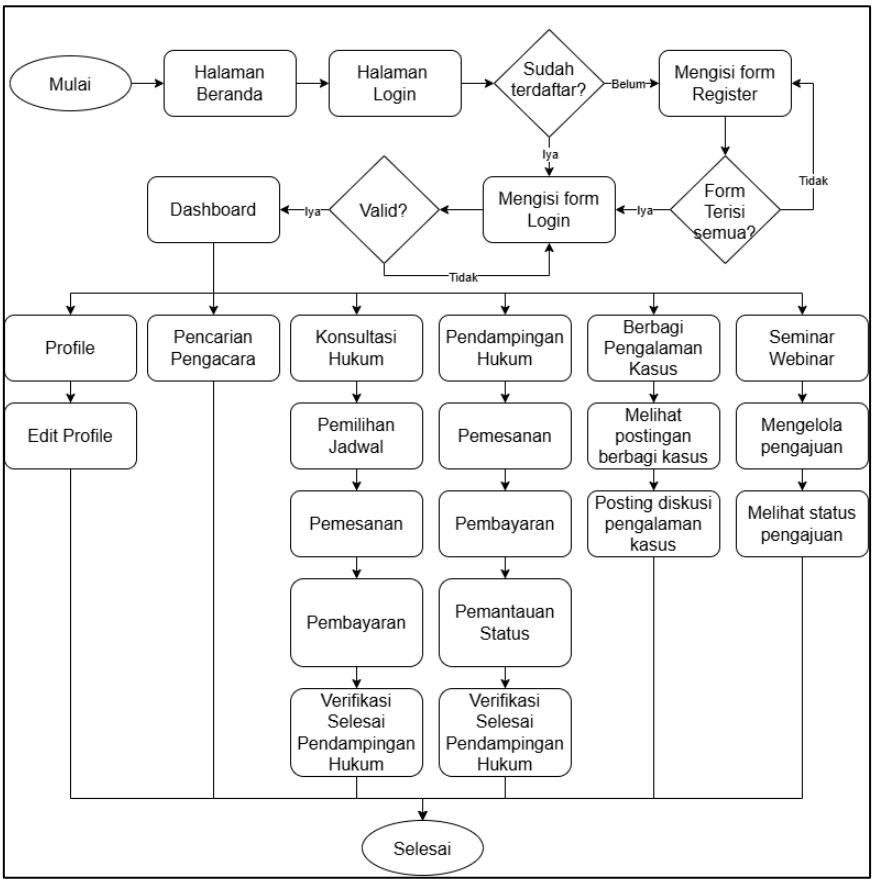
***Userflow* pengguna Pengacara**



Gambar 3 *Userflow* pengguna Pengacara

Userflow pengacara sebagaimana pada gambar 3 dimulai dari akses halaman beranda dan halaman login, di mana sistem akan memeriksa status pendaftaran serta verifikasi akun pengguna. Setelah akun dinyatakan valid dan terverifikasi, pengacara dapat masuk ke halaman Dashboard dan mengakses lima menu utama sistem, yaitu pengelolaan profil, layanan konsultasi hukum, pendampingan hukum, forum berbagi pengalaman kasus, serta pengelolaan seminar atau webinar. Seluruh rangkaian aktivitas fungsional tersebut dirancang secara terstruktur hingga akhirnya seluruh proses interaksi pada sistem dinyatakan selesai.

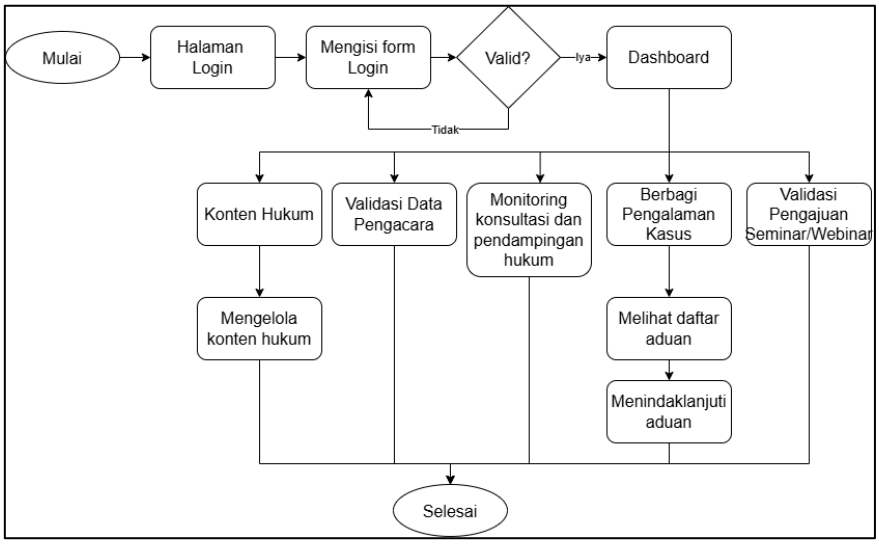
***Userflow* pengguna Masyarakat Umum**



Gambar 4 *Userflow* pengguna Masyarakat Umum

Userflow masyarakat umum sebagaimana pada gambar 4 dimulai dari akses halaman beranda dan halaman *login*, di mana sistem akan memeriksa status pendaftaran serta validasi kredensial pengguna. Setelah berhasil masuk ke halaman *Dashboard*, masyarakat umum dapat mengakses enam menu utama sistem, yaitu pengelolaan profil, pencarian pengacara, layanan konsultasi hukum, pendampingan hukum, forum berbagi pengalaman kasus, serta seminar atau webinar. Seluruh rangkaian aktivitas fungsional tersebut dirancang secara terstruktur hingga akhirnya seluruh proses interaksi pada sistem dinyatakan selesai.

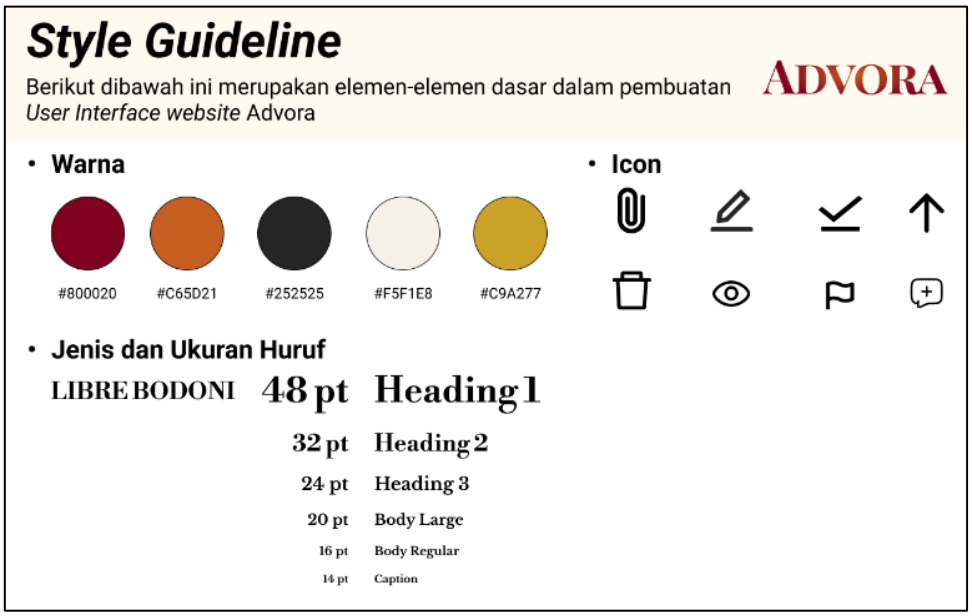
***Userflow* pengguna Admin**



Gambar 5 *Userflow* pengguna Admin

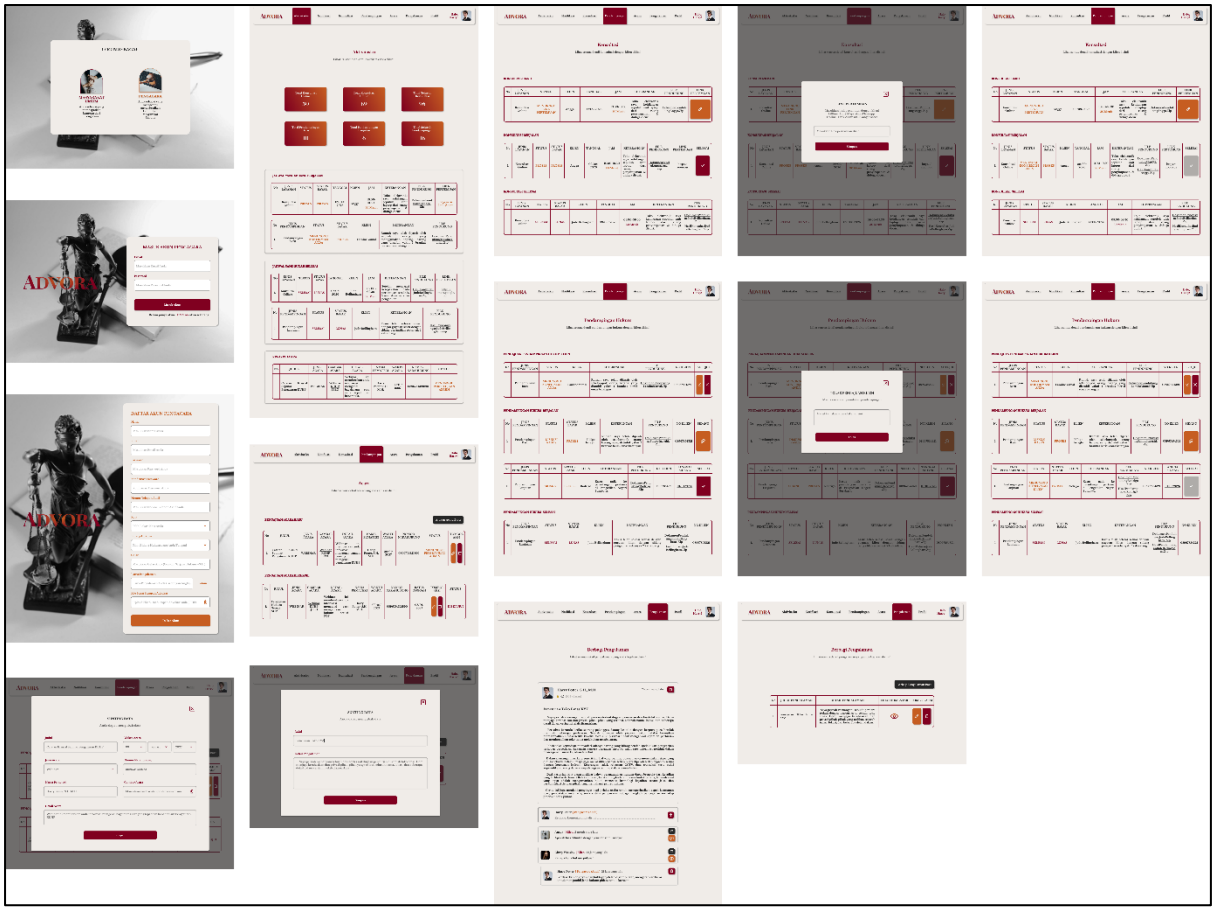
Userflow admin sebagaimana pada gambar 5 dimulai dari titik awal menuju halaman login dan mengisi form login, di mana sistem akan memvalidasi kredensial tersebut. Jika data tidak valid, admin diminta mengisinya kembali, dan jika valid, admin berhasil masuk ke halaman *Dashboard*. Dari halaman *Dashboard*, admin dapat mengakses lima menu utama, yaitu pengelolaan konten hukum, validasi data pengacara, monitoring konsultasi dan pendampingan hukum, penanganan aduan pada menu berbagi pengalaman kasus, serta validasi pengajuan seminar atau webinar. Seluruh rangkaian aktivitas fungsional tersebut kemudian bermuara pada titik akhir selesai.

Pada tahap *prototype*, perancangan desain UI/UX *website* Advora diwujudkan ke dalam bentuk *high-fidelity prototype* interaktif dengan visualisasi detail elemen yang menyerupai produk akhir. Model interaktif ini mencakup integrasi komponen warna, tipografi, serta navigasi fungsional agar dapat disimulasikan secara langsung oleh pengguna sebelum memasuki tahap evaluasi. Adapun sebagai langkah awal dilakukan penyusunan *style guideline* terlebih dahulu yang berfungsi sebagai fondasi krusial sebelum rancangan direalisasikan secara utuh. Panduan gaya ini diperlukan untuk memastikan konsistensi visual, keselarasan komponen antarmuka, serta keseragaman tipografi di seluruh halaman situs web, sehingga produk akhir dapat memberikan pengalaman visual yang harmonis bagi pengguna. Adapun rincian *style guideline* yang diterapkan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut.



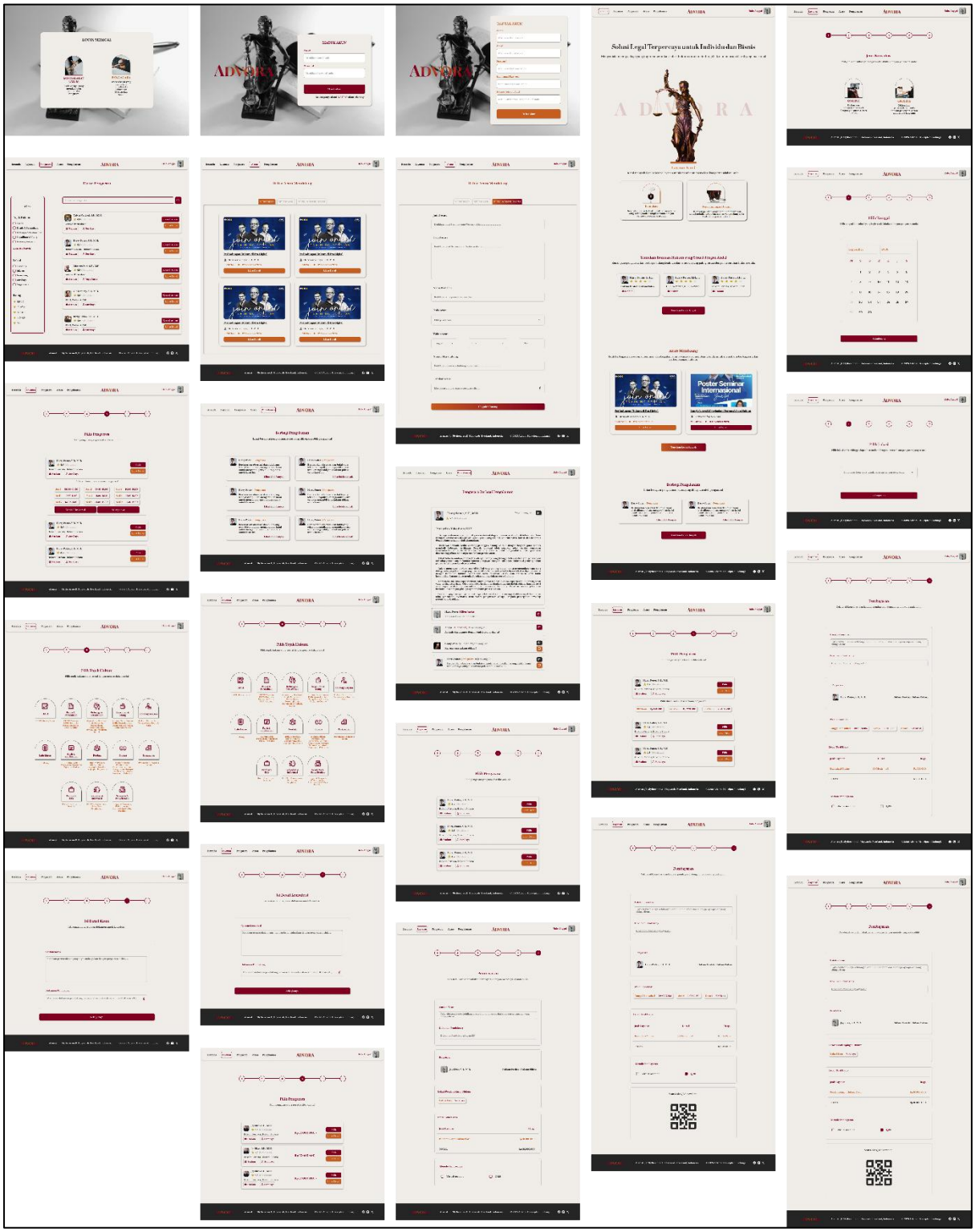
Gambar 6 *Style Guideline*

Panduan gaya (*style guideline*) situs web Advora dirancang dengan mengintegrasikan palet warna profesional seperti merah marun (#800020) sebagai identitas utama, jingga (#C65D21), hitam arang (#252525) untuk teks, krim terang (#F5F1E8) sebagai latar belakang, serta kuning keemasan (#C9A277) sebagai aksen. Dari sisi tipografi, platform ini menggunakan jenis huruf *serif* Libre Bodoni yang elegan, dengan hierarki ukuran mulai dari *Heading 1* (48 pt) hingga *Caption* (14 pt) untuk memastikan keterbacaan yang terstruktur. Selain itu, penggunaan ikonografi bergaya garis (*line icons*) yang intuitif disematkan guna memandu interaksi fungsional pengguna secara optimal pada seluruh halaman antarmuka. Lebih lanjut, berikut hasil *prototype* untuk pengguna pengacara dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 *Prototype* pengguna Pengacara

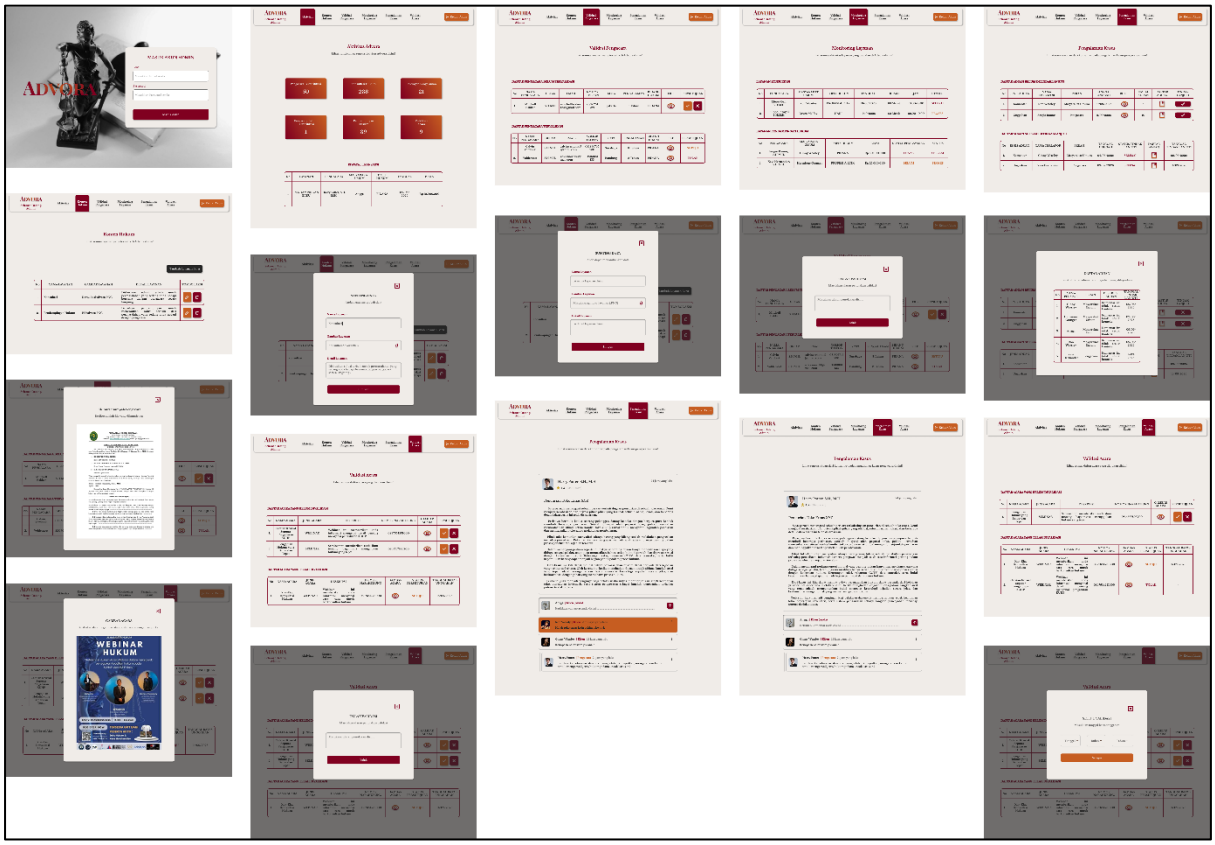
Desain antarmuka Advora bagi kalangan advokat dirancang secara padu guna memfasilitasi kebutuhan kerja praktisi hukum secara efisien, diawali dari tahapan seleksi peran, akses masuk akun, dan formulir pendaftaran yang memvalidasi keabsahan profesi. Melalui panel kendali utama, pengacara dapat memantau ringkasan metrik penanganan perkara serta mengelola tabel permohonan konsultasi dan pendampingan perkara yang dilengkapi jendela interaktif (*modal pop-up*) untuk penentuan jadwal maupun penautan sesi pertemuan daring. Selain itu, tampilan ini menyediakan wadah diskusi interaktif guna bertukar pandangan atas dinamika kasus bersama sesama pengguna, sekaligus formulir pengajuan agenda seminar atau webinar hukum yang terhubung langsung dengan proses persetujuan pihak administrator.



Gambar 8 *Prototype* pengguna Masyarakat Umum

Desain antarmuka Advora bagi kelompok masyarakat umum dihadirkan melalui navigasi yang ramah pengguna guna memudahkan pencarian solusi hukum, berawal dari pemilihan peran, proses autentikasi akun, hingga beranda utama yang memuat katalog layanan, direktori advokat, serta poster edukasi seminar. Pengguna diarahkan melalui alur bertahap (*stepper*) yang terstruktur ketika mengajukan konsultasi maupun pendampingan perkara, mulai dari pemilihan spesialisasi keahlian praktisi hukum, penentuan kalender jadwal temu, pengisian

formulir rincian perkara, hingga transaksi pembayaran berbasis kode QR. Selain itu, tersedia wadah interaksi komunitas untuk membaca serta membagikan cerita pengalaman kasus, disertai panel riwayat guna memantau perkembangan status permohonan pendampingan hukum secara mandiri dan transparan.



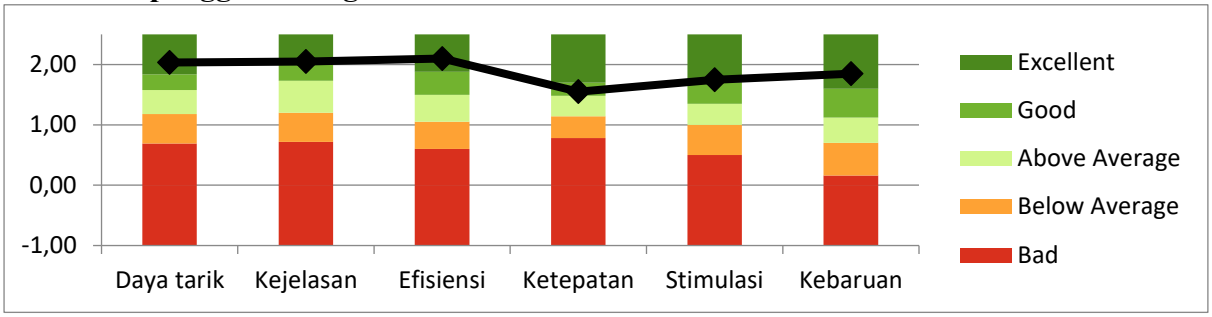
Gambar 9 *Prototype* pengguna Admin

Desain antarmuka Advora bagi kelompok admin difokuskan pada efisiensi kendali operasional dan pengawasan data, diawali dengan gerbang masuk autentikasi khusus pengelola. Panel kendali utama menyajikan kartu ringkasan metrik statistik operasional serta tabel terperinci untuk memvalidasi berkas pendaftaran advokat, memantau riwayat konsultasi dan pendampingan perkara, hingga menindaklanjuti laporan aduan pemakai. Setiap tabel dilengkapi jendela interaktif (*modal pop-up*) untuk memeriksa detail berkas legalitas, menyetujui pengajuan agenda webinar hukum, maupun mengubah status layanan secara praktis. Di samping itu, antarmuka ini menyediakan modul tata kelola artikel edukasi dan pengawasan ruang diskusi komunitas guna memastikan seluruh konten serta interaksi pengguna tetap tertib dan aman.

Memasuki tahap *test*, pengujian purwarupa dijalankan menggunakan kuesioner baku *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan melibatkan 15 responden yang terbagi secara proporsional ke dalam tiga kelompok pengguna utama, yaitu lima praktisi advokat, lima perwakilan masyarakat umum, dan lima pengelola admin. Para partisipan diminta mempraktikkan serangkaian skenario alur kerja fungsional pada tampilan web Advora, kemudian menilai impresi interaksi mereka melalui 26 pasang kata sifat berlawanan (*bipolar scale*). Data kuantitatif yang terkumpul diolah guna memetakan persepsi pemakai ke dalam

aspek daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), serta kebaruan (*novelty*), dengan hasil sebagai berikut.

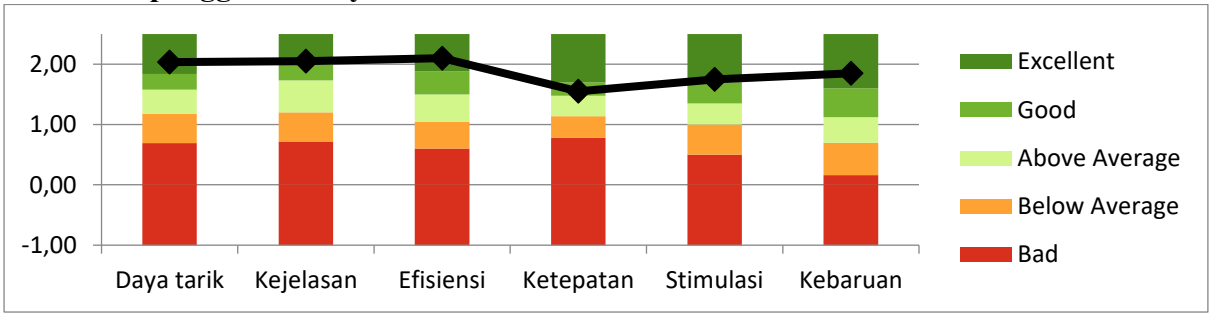
Skor hasil pengguna Pengacara



Gambar 10 Skor hasil pengguna Pengacara

Hasil pengukuran *User Experience Questionnaire* (UEQ) pengguna pengacara memperlihatkan impresi positif yang kuat terhadap desain antarmuka Advora di semua skala tolok ukur, dengan capaian rata-rata (*mean*) sebesar 2,10 pada aspek Daya Tarik (*Attractiveness*), 2,15 pada Kejelasan (*Perspicuity*), 2,00 pada Efisiensi (*Efficiency*), 1,75 pada Ketepatan (*Dependability*), 1,65 pada Stimulasi (*Stimulation*), serta 1,80 pada aspek Kebaruan (*Novelty*). Mengacu pada perbandingan *benchmark*, lima dari enam dimensi yakni daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan kebaruan berhasil menembus kategori *Excellent* yang menempatkan rancangan visual ini dalam rentang 10% produk terbaik (*in the range of the 10% best results*; Schrepp et al., 2017). Sementara itu, dimensi stimulasi berada pada klasifikasi *Good* yang mengindikasikan bahwa motivasi serta ketertarikan pemakai dalam menjelajahi fitur berada jauh di atas rata-rata (mengungguli 75% produk pembanding), membuktikan bahwa platform Advora tidak hanya mudah dipahami dan efisien secara pragmatis, tetapi juga menarik serta inovatif dari segi pengalaman pengguna.

Skor hasil pengguna Masyarakat Umum

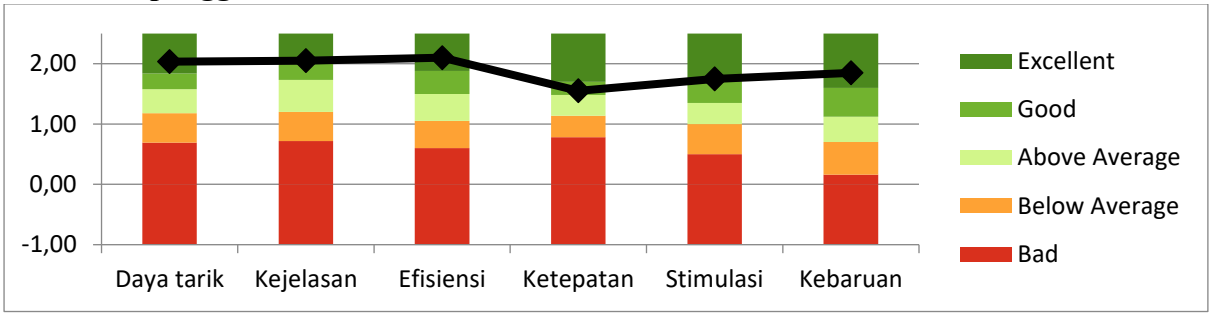


Gambar 11 Skor hasil pengguna Masyarakat Umum

Hasil pengukuran *User Experience Questionnaire* (UEQ) pengguna masyarakat umum mencatatkan respon yang sangat positif di seluruh variabel, ditunjukkan oleh perolehan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,30 pada Daya Tarik (*Attractiveness*), 2,00 pada Kejelasan (*Perspicuity*), 2,25 pada Efisiensi (*Efficiency*), 1,80 pada Ketepatan (*Dependability*), 2,00 pada Stimulasi (*Stimulation*), serta 1,95 pada Kebaruan (*Novelty*). Berdasarkan komparasi terhadap data tolok ukur (*benchmark*), lima dimensi utama yaitu daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan sukses menempati predikat *Excellent* yang mengindikasikan capaian kualitas berada dalam kelompok 10% produk terbaik (*in the range of the 10% best results*). Sementara itu, skala kejelasan memperoleh klasifikasi *Good* yang membuktikan bahwa tingkat kemudahan memahami alur navigasi tergolong tinggi dan melampaui 75% produk pembanding

(*10% of results better, 75% of results worse*; Schrepp, 2023), sehingga purwarupa Advora terbukti mampu menyajikan pengalaman interaksi hukum yang memikat, praktis, serta memberi rasa percaya diri bagi khalayak umum.

Skor hasil pengguna Admin



Gambar 12 Skor hasil pengguna Admin

Hasil evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada kelompok admin memperlihatkan respon yang sangat positif pada seluruh skala pengujian, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,03 pada Daya Tarik (*Attractiveness*), 2,05 pada Kejelasan (*Perspicuity*), 2,10 pada Efisiensi (*Efficiency*), 1,55 pada Ketepatan (*Dependability*), 1,75 pada Stimulasi (*Stimulation*), serta 1,85 pada aspek Kebaruan (*Novelty*). Mengacu pada perbandingan tolok ukur (*benchmark*), lima dimensi yakni daya tarik, kejelasan, efisiensi, stimulasi, dan kebaruan berhasil menembus kategori *Excellent*, yang menempatkan rancangan antarmuka ke dalam jajaran 10% produk terbaik (*in the range of the 10% best results*). Sementara itu, skala ketepatan memperoleh predikat *Good* yang menunjukkan bahwa tingkat kendali serta keandalan alur kerja operasional dinilai baik dan mengungguli 75% produk pembanding (*10% of results better, 75% of results worse*), sehingga membuktikan bahwa antarmuka Advora mampu menunjang produktivitas administratif pengelola secara efisien, jelas, dan memuaskan.

Secara keseluruhan, capaian tersebut sejalan dengan temuan Hadi et al. (2024) dan Sodik et al. (2024) yang melaporkan bahwa rancangan antarmuka berbasis *Design Thinking* mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara terukur melalui UEQ. Berbeda dengan studi perancangan layanan hukum digital sebelumnya yang hanya mengandalkan SUS (Nisa et al., 2025; Shafa & Muchayan, 2024), evaluasi UEQ pada penelitian ini turut mengungkap kualitas hedonis, yaitu stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*), yang memperoleh skor tinggi pada ketiga kelompok pengguna.

KESIMPULAN

Pengujian empiris menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) membuktikan bahwa desain *UI/UX* situs web Advora yang dikembangkan melalui kerangka kerja *Design Thinking* berhasil mencapai standar kualitas pengalaman pengguna yang sangat memuaskan bagi advokat, masyarakat umum, dan admin. Hasil pengukuran kuantitatif terhadap 15 responden secara konsisten didominasi oleh predikat *Excellent* (rentang 10% produk terbaik pada *benchmark*) serta predikat *Good* di seluruh dimensi, meliputi daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Dominasi capaian positif pada aspek pragmatis maupun hedonis ini memvalidasi bahwa tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, hingga realisasi *high-fidelity prototype* telah tepat sasaran dalam menjawab kebutuhan fungsional dan

emosional pemakai, sehingga rancangan Advora sangat layak menjadi rujukan utama untuk tahapan pengembangan perangkat lunak operasional selanjutnya.

PENDANAAN

Penulis menyatakan bahwa tidak ada dukungan finansial yang diterima untuk pelaksanaan penelitian ini dan/atau penerbitan artikel ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa penelitian ini dilakukan tanpa adanya hubungan komersial atau finansial yang dapat ditafsirkan sebagai potensi konflik kepentingan.

KONTRIBUSI PENULIS

Semua penulis ikut berkontribusi dalam penelitian ini.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL GENERATIF

Penulis menyatakan bahwa kecerdasan artifisial (AI) generatif digunakan dalam penyusunan manuskrip ini. Penulis mengakui penggunaan AI generatif untuk membantu meningkatkan kejelasan bahasa dan memperbaiki struktur tata bahasa manuskrip. Penggunaan tersebut dilakukan dengan mematuhi pedoman etika yang berlaku mengenai penggunaan dan pengungkapan AI generatif dalam penelitian ilmiah. Setiap penulis telah memberikan kontribusi intelektual yang substansial terhadap karya ini. Seluruh isi manuskrip telah ditelaah secara cermat untuk memastikan keakuratannya, dan penulis bertanggung jawab sepenuhnya atas integritas serta isi akhir manuskrip

REFERENSI

Ahda, A. S., & Ratnasari, C. I. (2023). User Experience Testing on the UII Informatics Department Website using the User Experience Questionnaire. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, *12*(2), 527–536.

Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review, 86*(6), 84–92.

Dhiaulhaq, A. Z., Fauzi, R., & Pramesti, D. (2022). Perancangan desain aplikasi layanan hukum pada startup Halo Law menggunakan metode design thinking dan scrum. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4*(5), 3343–3361.

Hadi, A., Sukmono, Y., Harjanto, A., & Suprihanto, D. (2024). Redesigning the UI/UX website for the Industrial Engineering Department at Mulawarman University using design thinking method. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF), 5*(1), 105–119. https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.1.1252

Hinderks, A., Schrepp, M., Domínguez Mayo, F. J., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the User Experience Questionnaire. *Computer Standards & Interfaces, 65*, 38–44. https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007

Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. In A. Holzinger (Ed.), *HCI and usability for education and work: USAB 2008* (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 5298, pp. 63–76). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9_6

Nisa, K., Hulu, M., & Ar'Rosyd, A. R. (2025). Penerapan design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile layanan konsultasi hukum KHP. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika, 16*(2), 293–302. https://doi.org/10.36448/jsit.v16i2.4585

Republik Indonesia. (2011). *Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2011 tentang Bantuan Hukum* (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 104). https://peraturan.bpk.go.id/Details/39234

Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire handbook* (Version 11). https://www.ueq-online.org

Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios. In A. Marcus (Ed.), *Design, user experience, and usability: Theories, methods, and tools for designing the user experience* (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 8517, pp. 383–392). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07668-3_37

Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence, 4*(4), 40–44. https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445

Setiarma, A. (2023). Disrupsi teknologi hukum terhadap jasa advokat dalam pandangan hukum pembangunan Mochtar Kusumaatmadja. *Reformasi Hukum, 27*(2), 80–88. https://doi.org/10.46257/jrh.v27i2.622

Shafa, S. A., & Muchayan, A. (2024). Penerapan metode design thinking dalam perancangan aplikasi layanan pengaduan hukum berbasis mobile. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 13*(2), 859–869.

Sodik, A., Putri, R. R., Firdaus, I., & Husada, S. A. (2024). Penerapan metode design thinking pada user interface dan user experince aplikasi monitoring skripsi berbasis website. *Jurnal Ilmiah Telsinas Elektro, Sipil dan Teknik Informasi, 7*(2), 176–189. https://doi.org/10.38043/telsinas.v7i2.5611

Suboong, T., & Widjiyati, N. (2026). Design and evaluation of a menu ordering website UI/UX based on design thinking using the User Experience Questionnaire (UEQ) instrument. *Applied Information Technology and Computer Science (AICOMS), 5*(1), 11–20. https://doi.org/10.58466/w3j3sv60