

Analisis User Interface Website LMS-AKN Pacitan Menggunakan Metode VISAWI

Candra Budi Susila^{1*}, Desanty Ridzky¹, Pradityo Utomo²

¹Akademi Komunitas Negeri Pacitan, Jl. Walanda Maramis No.4A Pacitan, Indonesia

²Universitas Merdeka Madiun, Jl. Serayu No.79 Madiun, Indonesia

*Corresponding Author Email: candra@aknpacitan.ac.id

Copyright: ©2026 The authors. This article is published by PT Mekar and is licensed under the CC BY 4.0 license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Doi : <https://doi.org/10.65475/61evgx05>

Key-Words :

User Interface, Visual Aesthetics, VISAWI, E-Learning, LMS-AKN Pacitan.

Received : July 8, 2026

Revised : August 9, 2026

Published : August 22, 2026

Abstract

This study evaluates the visual-interface quality of the LMS-AKN Pacitan website through the Visual Aesthetics of Websites Inventory (VISAWI), an instrument built specifically to capture how users perceive a site's visual appeal across four facets: Simplicity, Diversity, Colorfulness, and Craftsmanship. Using a quantitative descriptive design, data were gathered through a questionnaire completed by 39 active students who had used the LMS-AKN Pacitan platform for at least one semester. Findings place the website's overall interface quality in the "good" category, with an aggregate mean score of 3.69 on a five-point Likert scale. Craftsmanship recorded the highest score (3.91), followed by Simplicity (3.87), Diversity (3.55), and Colorfulness (3.42); all four facets fell within the "good" range, suggesting that the interface is straightforward, easy to navigate, and professionally presented. Even so, the comparatively lower Colorfulness and Diversity scores point to room for improvement in color choice and visual variety to further boost user engagement. This study contributes to the growing body of work on digital-learning interface design in higher education and offers practical recommendations for refining the UI toward a more attractive, comfortable, and effective learning experience. Subsequent research is encouraged to pair VISAWI with usability testing and to draw on a larger respondent pool for more generalizable conclusions.

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi berperan mendorong perubahan besar di sektor pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan LMS-AKN Pacitan sebagai sarana pembelajaran digital yang praktis dan efisien. Situs pembelajaran daring (e-learning) kini menjadi salah satu bagian penting dalam proses belajar-mengajar di perguruan tinggi karena mampu menyediakan akses materi, ruang interaksi, dan sarana evaluasi secara daring. Meski begitu, keberhasilan sebuah sistem e-learning bukan hanya ditentukan oleh kualitas kontennya, melainkan juga sangat bergantung pada kualitas antarmuka pengguna (User Interface/UI) yang disediakan. User Interface merupakan unsur penting dalam interaksi manusia dan komputer karena berfungsi

sebagai jembatan antara pengguna dengan sistem. Rancangan UI yang matang akan meningkatkan kenyamanan, kemudahan pemakaian, dan efektivitas proses belajar. Sebaliknya, tampilan yang kurang optimal berpotensi membingungkan pengguna, menurunkan minat belajar, dan menghambat pemahaman terhadap materi yang disajikan. Dalam kajian Human-Computer Interaction (HCI), estetika visual (visual aesthetics) menjadi salah satu unsur penting yang memengaruhi pengalaman pengguna (user experience). Estetika visual tak sekadar membahas soal keindahan tampilan, tetapi juga ikut membentuk persepsi terhadap kemudahan penggunaan, kepuasan, dan kenyamanan saat memakai sebuah sistem [1], [2]. Berbagai penelitian membuktikan bahwa estetika visual berpengaruh

nyata terhadap sejumlah konstruk seperti perceived usability, kepuasan, dan pengalaman menyenangkan pengguna website [1].

Estetika visual juga turut membentuk kesan pertama pengguna terhadap sebuah website; sejumlah studi bahkan menunjukkan bahwa penilaian terhadap daya tarik visual sebuah halaman dapat terbentuk hanya dalam hitungan milidetik sejak pertama kali dilihat [3]. Tampilan yang menarik dapat membuat pengguna betah menggunakan sistem, sementara tampilan yang kurang menarik bisa membuat pengguna cepat meninggalkannya. Kondisi ini menegaskan bahwa aspek visual bukan sekadar pelengkap, melainkan unsur strategis yang menentukan keberhasilan sebuah sistem digital [4]. Sejauh ini, evaluasi UI banyak dilakukan dengan metode seperti Heuristic Evaluation [5] atau prinsip Eight Golden Rules [6]. Namun kedua metode tersebut memuat cukup banyak indikator dan lebih menitikberatkan pada aspek usability ketimbang estetika visual. Padahal, dalam konteks pembelajaran digital, aspek visual punya peran besar dalam mendorong keterlibatan dan motivasi belajar pengguna.

Guna menjawab keterbatasan tersebut, Moshagen dan Thielsch mengembangkan metode Visual Aesthetics of Websites Inventory (VISAWI) sebagai instrumen khusus untuk mengukur persepsi estetika visual website secara sistematis. VISAWI mencakup empat dimensi utama, yakni simplicity, diversity, colorfulness, dan craftsmanship, yang sudah diuji melalui berbagai studi empiris dan terbukti reliabel dalam mengukur estetika visual sebuah website [1], [7].

Instrumen ini dikembangkan digunakan rangkaian penelitian dengan jumlah responden yang cukup besar serta pengujian pada berbagai jenis website, sehingga cukup representatif dalam menggambarkan persepsi pengguna terhadap estetika visual [4]. Selain versi lengkap, tersedia pula versi ringkas VISAWI (VISAWI-S) yang dirancang sebagai alternatif pengukuran yang lebih praktis tanpa banyak mengorbankan validitas instrumen [7].

Meski VISAWI sudah diadaptasi ke dalam konteks Indonesia, misalnya untuk mengevaluasi antarmuka visual pada game [8], penelitian yang secara spesifik mengkaji kualitas UI pada website LMS-AKN Pacitan dengan pendekatan ini masih tergolong minim, terutama dalam ranah pendidikan tinggi di Indonesia. Beberapa studi terdahulu bahkan menunjukkan bahwa evaluasi LMS di perguruan tinggi Indonesia masih didominasi oleh pendekatan usability generik, misalnya System Usability Scale atau User Experience Questionnaire, sementara sisi

estetika visualnya jarang disentuh secara khusus [9], [10].

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji kualitas User Interface website LMS-AKN Pacitan menggunakan metode VISAWI. Harapannya, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pengembangan antarmuka pembelajaran digital yang lebih menarik, nyaman, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

2. METHODS

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk menilai kualitas User Interface (UI) website LMS-AKN Pacitan berdasarkan sudut pandang pengguna. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengukuran kualitas antarmuka secara objektif melalui instrumen terstruktur dan analisis statistik sederhana, mengikuti kerangka penelitian survei yang umum digunakan dalam ilmu sosial dan pendidikan [11]. Evaluasi dilakukan menggunakan metode VISAWI (Visual Aesthetics of Websites Inventory), yang berfokus pada sisi estetika visual sebagai salah satu unsur penting dalam user experience [12].

B. Metode VISAWI

VISAWI digunakan untuk mengukur kualitas estetika visual sebuah website berdasarkan persepsi penggunaannya. Metode ini dikembangkan oleh Moshagen dan Thielsch, yang menemukan bahwa estetika visual berpengaruh signifikan terhadap perceived usability dan kepuasan pengguna [1].

VISAWI memiliki empat dimensi penilaian utama, yaitu:

1. Simplicity – mengukur kesederhanaan tampilan dan kemudahan pengguna memahami antarmuka.
2. Diversity – menilai variasi desain visual agar tidak terkesan monoton.
3. Colorfulness – mengevaluasi pemakaian warna pada tampilan antarmuka.
4. Craftsmanship – menilai kualitas desain secara menyeluruh, termasuk kerapian dan kesan profesional tampilan.

Keempat dimensi tersebut dinilai memakai skala Likert untuk mengetahui bagaimana pengguna mempersepsikan tampilan website LMS-AKN Pacitan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah website LMS-AKN Pacitan yang digunakan mahasiswa sebagai media belajar daring. Subjeknya adalah pengguna aktif sistem tersebut, yakni mahasiswa yang sudah

memakai website LMS-AKN Pacitan setidaknya selama satu semester.

Sampel diambil dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih responden yang dinilai memiliki pengalaman dan pemahaman relevan terhadap sistem yang diteliti [13].

D. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan digunakan:

1. Kuesioner
Instrumen utama berbasis VISAWI yang disusun dengan skala Likert 1–5 [14], mulai dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju.
2. Observasi
Digunakan untuk mengamati langsung struktur dan tampilan UI website LMS-AKN Pacitan.
3. Studi Literatur
Digunakan untuk memperkuat landasan teori terkait UI, UX, dan metode VISAWI.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata (mean) dari setiap indikator VISAWI.
2. Mengkategorikan hasil penilaian berdasarkan interval skala Likert.
3. Menafsirkan hasil untuk menentukan kualitas UI website LMS-AKN Pacitan.

Hasil analisis kemudian digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pada tampilan antarmuka serta memberikan rekomendasi perbaikan.

F. Alur Penelitian

Alur penelitian dilakukan digunakan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah dan studi literatur
2. Penentuan metode (VISAWI)
3. Penyusunan instrumen penelitian
4. Pengumpulan data digunakan kuesioner
5. Analisis data
6. Penarikan kesimpulan dan rekomendasi

3. RESULTS AND DISCUSSION

A. Hasil Penelitian

Analisis dalam penelitian ini difokuskan pada kualitas User Interface website LMS-AKN Pacitan dengan memakai metode VISAWI yang mencakup empat dimensi utama: Simplicity, Diversity, Colorfulness, dan Craftmanship. Penilaian dilakukan memakai skala Likert 1–5, dengan kriteria interpretasi yang mengacu pada pengelompokan skor

VISAWI ke dalam beberapa kategori kualitas sebagaimana umum digunakan pada studi-studi sejenis [15], sebagai berikut:

Rentang Nilai	Kategori
1,00 – 1,80	Tidak Baik
1,81 – 2,60	Kurang Baik
2,61 – 3,40	Cukup Baik
3,41 – 4,20	Baik
4,21 – 5,00	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata untuk masing-masing indikator sebagai berikut:

No	Indikator	Mean	Kategori
1	<i>Simplicity</i>	3.87	Baik
2	<i>Diversity</i>	3.55	Baik
3	<i>Colorfulness</i>	3.42	Baik
4	<i>Craftmanship</i>	3.91	Baik
Rata-Rata Total		3.69	Baik

B. Pembahasan

1. Analisis Dimensi Simplicity

Dimensi *Simplicity* meraih nilai rata-rata sebesar 3,87 yang termasuk dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa antarmuka website LMS-AKN Pacitan telah mampu menyajikan tampilan yang sederhana, mudah dipahami, serta tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna. Struktur navigasi dan penyajian informasi dinilai cukup jelas sehingga mendukung kemudahan dalam proses interaksi pengguna dengan sistem.

2. Analisis Dimensi Diversity

Dimensi *Diversity* meraih rata-rata 3,55, juga masuk kategori baik. Hal tersebut menandakan variasi desain pada website sudah cukup beragam, kendati belum sepenuhnya maksimal. Pengguna menilai elemen visual yang tersedia sudah memberikan variasi yang memadai, namun masih ada ruang untuk membuat tampilan lebih dinamis dan tidak monoton.

3. Analisis Dimensi Colorfulness

Dimensi *Colorfulness* meraih nilai rata-rata sebesar 3,42, yang berada pada batas bawah kategori baik. Nilai ini mengindikasikan bahwa penggunaan warna pada website sudah cukup memadai, namun belum memberikan kesan visual yang kuat. Pemilihan dan kombinasi warna dinilai masih perlu ditingkatkan agar dapat lebih menarik perhatian pengguna serta meningkatkan kenyamanan visual dalam penggunaan jangka panjang.

4. Analisis Dimensi Craftmanship

Dimensi *Craftsmanship* meraih nilai rata-rata sebesar 3,91 yang termasuk dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa kualitas desain secara keseluruhan, termasuk kerapian, konsistensi, serta keselarasan antar elemen visual, telah diterapkan dengan baik. Hal itu mencerminkan bahwa website telah dirancang dengan memperhatikan aspek estetika dan profesionalitas tampilan.

Secara lebih luas, pendekatan evaluasi antarmuka berbasis persepsi pengguna semacam ini sejalan dengan tren pengembangan sistem informasi di wilayah Madiun yang juga menempatkan kebutuhan pengguna sebagai acuan utama, baik pada sistem informasi kerusakan jalan berbasis web yang dikembangkan dengan metode Web Development Life Cycle [16] maupun pada perancangan UI/UX aplikasi layanan kesehatan berbasis Android yang diuji dengan System Usability Scale dan memperoleh hasil sangat baik [17]. Kesamaan orientasi ini menegaskan bahwa evaluasi antarmuka berbasis pengguna relevan diterapkan lintas jenis sistem digital, tidak terkecuali pada platform pembelajaran seperti LMS-AKN Pacitan.

4. CONCLUSION

Berdasarkan analisis kualitas User Interface website LMS-AKN Pacitan menggunakan metode VISAWI, dapat disimpulkan bahwa secara umum kualitas antarmuka website berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata total sebesar 3,69. Keempat dimensi VISAWI Simplicity (3,87), Diversity (3,55), Colorfulness (3,42), dan Craftmanship (3,91) — semuanya masuk kategori baik, dengan Craftmanship dan Simplicity menjadi kekuatan utama karena meraih nilai tertinggi, sementara Colorfulness dan Diversity masih menjadi titik terendah yang perlu dibenahi. Temuan ini mengindikasikan bahwa website LMS-AKN Pacitan sudah dirancang dengan struktur navigasi yang sederhana dan mudah dipahami serta kualitas desain yang rapi dan profesional, meski penggunaan warna dan variasi desain visualnya masih perlu ditingkatkan agar tampilan lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi berupa evaluasi menyeluruh terhadap aspek estetika visual yang dapat menjadi acuan bagi pengembang maupun institusi dalam melakukan perbaikan berkelanjutan guna meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas pembelajaran daring.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam

pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada institusi dan pengelola sistem LMS-AKN Pacitan yang telah memberikan izin dan akses data penelitian, serta kepada para responden yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam pengisian kuesioner. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan yang telah memberikan masukan, saran, dan dukungan selama proses penelitian hingga penyusunan karya ilmiah.

REFERENCES

- [1] M. Moshagen and M. T. Thielsch, "Facets of visual aesthetics," *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 68, no. 10, pp. 689–709, 2010.
- [2] T. Lavie and N. Tractinsky, "Assessing dimensions of perceived visual aesthetics of web sites," *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 60, no. 3, pp. 269–298, 2004.
- [3] G. Lindgaard, G. Fernandes, C. Dudek, and J. Brown, "Attention web designers: You have 50 milliseconds to make a good first impression!," *Behaviour & Information Technology*, vol. 25, no. 2, pp. 115–126, 2006.
- [4] M. T. Thielsch and M. Moshagen, "VisAWI – Visual Aesthetics of Websites Inventory," 2014. [Online]. Available: <http://www.thielsch.org>
- [5] J. Nielsen and R. Molich, "Heuristic evaluation of user interfaces," in *Proc. ACM CHI'90 Conf. Human Factors in Computing Systems*, Seattle, WA, 1990, pp. 249–256.
- [6] B. Shneiderman, C. Plaisant, M. Cohen, S. Jacobs, and N. Elmquist, *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, 6th ed. Boston: Pearson, 2016.
- [7] M. Moshagen and M. T. Thielsch, "A short version of the visual aesthetics of websites inventory," *Behaviour & Information Technology*, vol. 32, no. 12, pp. 1305–1311, 2013.
- [8] L. Sadita, H. B. Santoso, L. I. Windrawan, and P. H. Khotimah, "An Indonesian adaption of Visual Aesthetics of Website Inventory (VisAWI) questionnaire for evaluating video game user interface," in *Proc. 2022 Int. Conf. Computer, Control, Informatics and Its Applications (IC3INA), Virtual Event, Indonesia, Nov. 2022*, doi: 10.1145/3575882.3575956.
- [9] A. Fatmawati, "Evaluasi usability pada Learning Management System OpenLearning menggunakan System Usability Scale,"

- INOVTEK Polbeng – Seri Informatika, vol. 6, no. 1, pp. 120–134, 2021, doi: 10.35314/isi.v6i1.1881.
- [10] W. H. Rahangmetan and M. N. N. Sitokdana, “Evaluasi usability pada Learning Management System perguruan tinggi menggunakan User Experience Questionnaire,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 7, no. 2, pp. 245–254, 2024.
- [11] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2014.
- [12] M. Hassenzahl and N. Tractinsky, “User experience – a research agenda,” *Behaviour & Information Technology*, vol. 25, no. 2, pp. 91–97, 2006.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [14] R. Likert, “A technique for the measurement of attitudes,” *Archives of Psychology*, vol. 22, no. 140, pp. 1–55, 1932.
- [15] G. Hirschfeld and M. T. Thielsch, “Establishing meaningful cut points for online user ratings,” *Ergonomics*, vol. 58, no. 2, pp. 310–320, 2015.
- [16] D. N. Amadi, P. Utomo, and A. Budiman, “Design and Build of Road Damage Information System in Madiun Regency Using Web Development Life Cycle Methods,” *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 4, no. 4, pp. 1112–1125, 2022, doi: 10.51519/journalisi.v4i4.412.
- [17] I. K. Wardani, P. Utomo, A. Budiman, and D. N. Amadi, “Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android,” *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, vol. 4, no. 2, pp. 106–125, 2023, doi: 10.51519/journalcisa.v4i2.399.