

UEQ Pada SIA UTY.pdf

by rizkarifki8 1

Submission date: 14-Jan-2022 08:42AM (UTC-0500)

Submission ID: 1741650864

File name: UEQ_Pada_SIA_UTY.pdf (323.69K)

Word count: 2922

Character count: 18831

8 Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) Pada Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi

Moh. Ali Romli
Universitas Teknologi Yogyakarta
ali.romli@staff.uty.ac.id

Abstrak – Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta (SIA UTY) merupakan sistem informasi yang digunakan oleh civitas akademik di lingkungan Universitas Teknologi Yogyakarta. Semakin berkembangnya teknologi, serta perbedaan karakteristik pengguna SIA UTY mengharuskan pihak pengembang untuk menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik tersebut. Untuk dapat mengembangkan SIA UTY diperlukan evaluasi terkait dengan kinerja, fitur/layanan yang disediakan, tampilan pengguna, dan lain sebagainya. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap SIA UTY secara keseluruhan dengan mengutamakan pengalaman pengguna (*user experience*) sebagai faktor utama pada proses evaluasinya. Penelitian ini mengevaluasi SIA UTY dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam versi Bahasa Indonesia. Kuesioner melibatkan 459 responden (mahasiswa) aktif di Universitas Teknologi Yogyakarta dengan penggunaan SIA UTY minimal 1 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek daya tarik (*attractiveness*) memiliki nilai 1,284, aspek kejelasan (*perspicuity*) dengan nilai 1,593, efisiensi (*efficiency*) dengan nilai 1,099, ketepatan (*dependability*) memiliki nilai 1,075, stimulasi (*stimulation*) 1,004, dan kebaruan (*novelty*) dengan nilai 0,420. Hal ini berarti bahwa secara garis besar, SIA UTY menunjukkan hasil evaluasi ke arah yang positif, namun perlu untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam pengembangannya. Hasil perbandingan dengan skala *benchmark* menunjukkan bahwa, aspek daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), dan stimulasi (*stimulation*) memiliki penilaian di atas rata-rata (*above average*). Sedangkan untuk ketepatan (*dependability*) dan kebaruan (*novelty*) hasilnya adalah di bawah rata-rata (*below average*). Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum SIA UTY sudah baik, namun masih perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas kegunaan, terutama mengenai ketepatan dan kebaruan dengan menyediakan fitur yang membantu untuk menyelesaikan pekerjaan secara tepat serta mengikuti perkembangan teknologi terkini.

Kata kunci: Sistem Informasi Akademik; Universitas Teknologi Yogyakarta; Pengalaman Pengguna; *User Experiences Questionnaire*

Abstract - University Technology of Yogyakarta Academic Information System (SIA UTY) is an information system used by the academic community within the University Technology of Yogyakarta. The development of technology, as well as the different characteristics of SIA UTY users require the developer to adjust these needs and characteristics. To be able to develop SIA UTY, evaluation is needed related to performance, features/services provided, user interface, and so on. Thus, this study aims to evaluate the SIA UTY as a whole by prioritizing user experience as the main factor in the evaluation process. This study evaluates the SIA UTY by using the *User Experience Questionnaire* (UEQ) in the Indonesian version. The questionnaire involved 459 active respondents (students) at the University Technology of Yogyakarta with the use of SIA UTY for at least a year. The results of this study indicate that the attractiveness aspect has a value of 1.284, the perspicuity aspect has a value of 1.593, efficiency has a value of 1.099, dependability has a value of 1.075, stimulation is 1.004, and novelty with a value of 0.420. This means that in general, SIA UTY shows the evaluation results in a positive direction, but it is necessary to increase creativity and innovation in its development. The results of the comparison with the benchmark scale show that, aspects of attractiveness, perspicuity, efficiency, and stimulation have an above average rating. Meanwhile, for dependability and novelty, the results are below average. These results indicate that in general the SIA UTY is good, but efforts still need to be made to improve the quality of usability, especially regarding accuracy and novelty by providing features that help to complete work accurately and keep up with the latest technological developments.

Keyword : Academic Information System; University Technology of Yogyakarta; User Experience; *User Experiences Questionnaire*

1. Latar Belakang

Peranan sistem informasi akademik dalam sebuah institusi pendidikan tinggi sangatlah penting. Melalui sistem informasi akademik, berbagai proses akademik dapat difasilitasi dan dilakukan secara otomatis, seperti pengelolaan data mahasiswa, data dosen, dan kegiatan akademik. Salah satu faktor penting yang perlu dipertimbangkan di dalam sistem informasi akademik adalah fitur yang mudah digunakan dan membantu

meningkatkan layanan akademik [1]. Keberhasilan implementasi sistem informasi akademik dapat diukur dengan melakukan evaluasi [2]. Evaluasi adalah tahapan untuk mengamati efektivitas dan efisiensi sistem, mengukur antarmuka pengguna yang menyangkut kesederhanaan sistem, kegunaan, dan untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin terjadi pada sistem. Tidak ada metode khusus untuk mengukur pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap suatu produk/layanan interaktif, sehingga sebagian besar evaluasi yang dilakukan berupa adaptasi dengan menggunakan kuesioner untuk produk/layanan secara umum [3].

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan salah satu metode pengukuran yang dapat digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna. *User experience questionnaire* dibuat pada tahun 2005 dan menggunakan Bahasa Jerman [4]. UEQ merupakan pengukuran yang dianggap memberikan keuntungan yang lebih karena dapat memberikan hasil pengukuran yang komprehensif terhadap pengalaman pengguna.

Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta (SIA UTY) merupakan sistem informasi yang digunakan oleh civitas akademik di lingkungan Universitas Teknologi Yogyakarta. SIA UTY dirancang untuk dapat mengelola data-data akademik dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet. Semakin berkembangnya teknologi, serta perbedaan karakteristik pengguna SIA UTY mengharuskan pihak pengembang untuk menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik tersebut.

Untuk dapat mengembangkan SIA UTY, diperlukan evaluasi terkait dengan kinerja, fitur/layanan yang disediakan, tampilan pengguna, dan lain sebagainya. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap SIA UTY secara keseluruhan dengan mengutamakan pengalaman pengguna (*user experience*)

sebagai faktor utama pada proses evaluasinya.

Penelitian ini mengevaluasi SIA UTY dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam versi Bahasa Indonesia. Versi Bahasa Indonesia dipilih dengan harapan respon yang dihasilkan dapat lebih mencerminkan kesan subjektif dari responden yang dilibatkan. Kuesioner disebar kepada mahasiswa aktif di Universitas Teknologi Yogyakarta dengan penggunaan SIA minimal 1 tahun, sehingga dapat diketahui pengalaman yang diperoleh pengguna ketika menggunakan SIA UTY.

2. Kajian Pustaka

a. Tinjauan Penelitian

Penelitian terkait penggunaan metode *user experience questionnaire* dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya:

Abdillah [5] mengimplementasikan UEQ pada aplikasi mobile transportasi online (Gojek) yang melibatkan 154 responden dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa semua kategori UEQ memperoleh skor pada area positif. Nilai tertinggi pada aspek kejelasan (*perspicuity*), sedangkan skor terendah terletak pada kategori pembaharuan (*novelty*). Nilai *benchmark* aplikasi Gojek menunjukkan bahwa aplikasi Gojek memiliki skala penilaian yang berada pada skala di atas rata-rata (*above average*) dan baik (*good*).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hanim [6] dengan menggunakan metode UEQ untuk mengevaluasi *user experience* pada Sistem Informasi Akademik Politeknik Caltex Riau yang melibatkan 179 responden dengan hasil daya tarik 1,375, kejelasan 1,552, efisiensi 1,354, ketepatan 1,377, stimulasi 1,346 dan kebaruan 0,855. Nilai setiap aspek lebih dari 0,8 menunjukkan bahwa sistem secara keseluruhan memiliki indikasi baik.

Selanjutnya penelitian implementasi UEQ yang dilakukan oleh Wijaya [7] memiliki hasil penilaian yang baik pada setiap aspeknya. Diantaranya aspek daya tarik memiliki nilai rata-rata 1,5, kejelasan (1,7), efisiensi (1,6), ketepatan (1,7), stimulasi memiliki nilai 2,0, dan kebaruan memiliki nilai 1,3. Hasil analisis untuk kualitas pragmatik dan hedonis juga memiliki penilaian yang baik, dengan masing-masing memiliki nilai rata-rata 1,72 dan 1,73. Hasil analisis *benchmark* juga memberikan nilai 1,73 dengan melibatkan 34 responden.

Rohmah [8] mengimplementasikan metode UEQ pada 2 aplikasi pinjaman *online*. Hasil pengujian UEQ pada kedua aplikasi menggunakan 6 skala yaitu *attractiveness*,

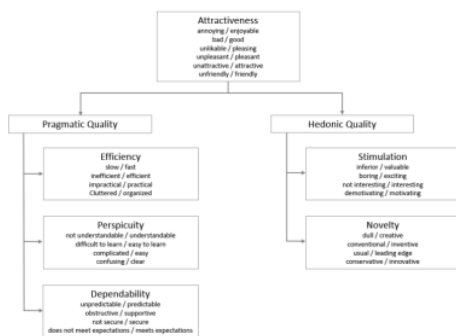
efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, dan novelty diperoleh nilai rata-rata untuk aplikasi Akulaku sebesar (0,91, 0,39, 0,45, 0,76, 0,74, 0,22), dan untuk Kredivo (0,69, 0,44, 0,62, 0,07, 0,81, 0,27). Hasil tersebut menempati level normal sesuai ketentuan UEQ.

b. Aspek User Experience Questionnaire (UEQ)

Pengalaman pengguna (*user experience*) merupakan aktivitas interaksi antara user dengan sistem dan layanan secara langsung yang menghasilkan persepsi serta tanggapan yang mencakup persepsi tentang aspek kemudahan, kemanfaatan, kualitas dan efisiensi suatu produk sistem.

Aspek-aspek dalam *user experience* terkait dengan pengguna layanan/produk secara langsung. Secara garis besar aspek tersebut terbagi atas *attractiveness*, *pragmatic quality* dan *hedonic quality*. *Pragmatic quality* berkaitan dengan bagaimana layanan tersebut berjalan atau melakukan tugas itu sendiri, semisal mengenai kegunaannya [9]. Sedangkan *hedonic quality* berkaitan dengan ekspresi diri dan nilai-nilai pribadi pengguna, semisal mengenai perasaan/emosi pengguna [10]. Aspek terkait pengguna dapat berupa terkait dengan pencapaian tujuan eksplisit yang merupakan aspek pragmatis, atau pencapaian tujuan implisit yang merupakan aspek hedonis.

Ketiga aspek tersebut secara eksplisit terdiri atas enam aspek UEQ, yaitu aspek daya tarik (*attractiveness*), aspek kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*). Gambar 1 menunjukkan aspek-aspek dalam EUQ.



Gambar 1. Struktur Skala Pengukuran UEQ

Daya tarik (*attractiveness*), merupakan kesan pengguna terhadap produk/layanan, apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai

produk, serta seberapa besar daya tarik terhadap produk/layanan tersebut.

Efisiensi (*efficiency*), berkaitan dengan apakah suatu produk/layanan dapat digunakan dengan cepat dan efisien, serta seberapa besar pengguna dapat menyelesaikan pekerjaannya tanpa usaha yang besar.

Kejelasan (*perspicuity*), merupakan kejelasan dari sebuah produk. Hal ini berkaitan dengan apakah mudah atau sulit bagi pengguna untuk memahami dan membiasakan dengan produk/layanan.

Ketepatan (*dependability*), berhubungan dengan apakah interaksi pengguna dengan produk/layanan aman dan dapat diprediksi, serta seberapa besar ketepatan yang dapat pengguna rasakan melalui kontrol yang dimiliki.

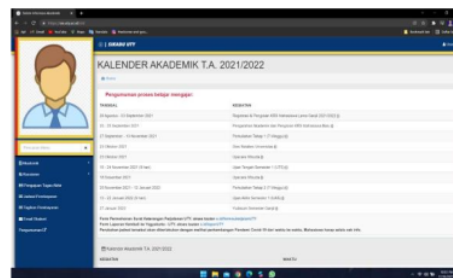
Stimulasi (*stimulation*), berhubungan dengan seberapa menarik dan menyenangkan untuk pengguna produk/layanan untuk digunakan dan seberapa besar pengguna untuk terus menggunakan produk/layanan.

Kebaruan (*novelty*), berkaitan dengan apakah desain produk/layanan inovatif dan kreatif serta produk/layanan mampu mendapatkan perhatian pengguna.

c. Sistem Informasi Akademik UTU

Sistem Informasi Akademik (SIA) merupakan seperangkat komponen yang terintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses data, serta menyediakan informasi pada kegiatan akademik. Selain itu, SIA dirancang khusus untuk mendukung keperluan pengelolaan/manajemen data akademik dan pengambilan keputusan untuk civitas akademik.

Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta (SIA UTU) merupakan sistem yang dikembangkan untuk memberikan pelayanan kepada civitas akademik di lingkungan kampus Universitas Teknologi Yogyakarta.



Gambar 2. Tampilan Antarmuka Sistem Informasi Akademik UTU (SIA UTU)

Gambar 2 menunjukkan tampilan antarmuka dari Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta (SIA UTY). SIA UTY menyediakan beberapa fitur/layanan untuk mahasiswa seperti layanan akademik (yang mencakup hasil studi, rencana studi, dan presensi), kuesioner kegiatan belajar mengajar, pengajuan tugas akhir, jadwal pembayaran, tagihan pembayaran, email @student, serta pengumuman-pengumuman terkait proses belajar mengajar pada semester berjalan.

3. Metode Penelitian

a. Sampel dan Pengumpulan Data

Responden terdiri atas 459 mahasiswa Universitas Teknologi Yogyakarta yang telah menggunakan SIA UTY minimal satu tahun. Semua responden yang berpartisipasi telah diinformasikan terkait tujuan penelitian. Data dikumpulkan melalui kuesioner *online* (*googleForm*) yang dibagikan kepada mahasiswa di lingkungan kampus Universitas Teknologi Yogyakarta.

b. Pengukuran dan Analisis UEQ

Template User Experience Questionnaire (UEQ) terdiri atas 26 item pertanyaan, yang masing-masing mewakili impresi pengguna terhadap komponen dan layanan dalam SIA UTY baik dari segi fungsionalitas, tata letak, desain tampilan, dan lain sebagainya. Gambar 3 merupakan template UEQ yang sudah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia.

Pengguna memberikan penilaian dalam bentuk *skala likert* (7 poin) untuk setiap item kuesioner yang disajikan. Setiap poin menunjukkan tingkat kecenderungan pengguna dalam memberikan penilaian terhadap item tersebut. Sebagai contoh pada item nomor 1, jika pengguna memberikan poin 7 berarti pengguna setuju bahwa SIA UTY sangat menyenangkan, sedangkan jika memberikan poin 1 pada item tersebut maka pengguna beranggapan bahwa SIA UTY sangat menyusahkan.

Item-item pertanyaan pada Gambar 3 dikelompokkan sesuai dengan enam aspek yang dalam UEQ, yaitu aspek daya tarik (*attractiveness*), aspek kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*).

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

Gambar 3. User Experience Questionnaire Versi Bahasa Indonesia

Tabel 1 menunjukkan pengelompokan setiap item ke dalam enam aspek dalam UEQ.

Tabel 1. Pengelompokan Item Setiap Aspek

No. Item	Kiri	Kanan	Aspek
1	Menyusahkan	Menyenangkan	Attractiveness
2	Tidak Dapat Dipahami	Dapat Dipahami	Perspicuity
3	Kreatif	Monoton	Novelty
4	Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari	Perspicuity
5	Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	Stimulation
6	Membosankan	Mengasyikkan	Stimulation
7	Tidak Menarik	Menarik	Stimulation
8	Tidak Dapat Diprediksi	Dapat Diprediksi	Dependability
9	Cepat	Lambat	Efficiency
10	Berdaya Cipta	Konvensional	Novelty
11	Menghalangi	Mendukung	Dependability
12	Baik	Buruk	Attractiveness
13	Rumit	Sederhana	Perspicuity
14	Tidak Disukai	Menggembirakan	Attractiveness
15	Lazim	Terdepan	Novelty
16	Tidak Nyaman	Nyaman	Attractiveness
17	Aman	Tidak Aman	Dependability
18	Memotivasi	Tidak Memotivasi	Stimulation
19	Memenuhi Ekspektasi	Tidak Memenuhi Ekspektasi	Dependability
20	Tidak Efisien	Efisien	Efficiency

No. Item	Kiri	Kanan	Aspek
21	Jelas	Membingungkan	Perspicuity
22	Tidak Praktis	Praktis	Efficiency
23	Terorganisasi	Berantakan	Efficiency
24	Atraktif	Tidak Atraktif	Attractiveness
25	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	Attractiveness
26	Konservatif	Inovatif	Novelty

19 Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dengan menggunakan UEQ *Data analysis tool* untuk mengetahui rata-rata impresi dan pengalaman pengguna dalam menggunakan SIA UTY pada setiap aspeknya.

Selain itu, untuk mengetahui makna dari nilai yang dihasilkan oleh setiap skala UEQ dilakukan dengan membandingkan nilai hasil perhitungan rata-rata setiap aspek dengan nilai pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tabel Benchmark

Scale	Bad	Below Average	Above Average	Good	Excellent
Attractiveness	0.69	0.49	0.4	0.26	0.66
Perspicuity	0.72	0.48	0.53	0.27	0.5
Efficiency	0.6	0.45	0.45	0.38	0.62
Dependability	0.78	0.36	0.34	0.22	0.8
Stimulation	0.5	0.5	0.35	0.35	0.8
Novelty	0.16	0.54	0.42	0.48	0.9

4. Hasil Penelitian

a. Evaluasi Aspek UEQ

Untuk dapat memberikan hasil evaluasi yang baik dan stabil, evaluasi pengalaman pengguna produk/layanan harus menggunakan minimal 20 responden [11]. Evaluasi pengalaman pengguna SIA UTY dilakukan terhadap 459 mahasiswa. Data yang telah ditransformasikan diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata untuk setiap aspek UEQ. Hasil rata-rata untuk setiap aspek UEQ pada kuesioner yang telah diolah dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Skala *User Experience Questionnaire*

Aspek	Mean	Aspek	Mean
Attractiveness	1,283	Attractiveness	1,284
Pragmatic Quality	1,255	Perspicuity	1,593
		Efficiency	1,099
		Dependability	1,075
Hedonic Quality	0,712	Stimulation	1,004
		Novelty	0,420

Rentang skala rata-rata hasil penilaian setiap aspek antara -3 dan 3. Nilai -3 mewakili hasil yang sangat buruk, sedangkan nilai 3 berarti sangat bagus. Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada Tabel 3 tersebut, daya tarik (*attractiveness*) memiliki nilai tertinggi diantara kedua aspek yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa SIA UTY secara umum memiliki kesan disukai oleh pengguna secara keseluruhan.

Pada kelompok kualitas kegunaan (*pragmatic quality*), aspek kejelasan (*perspicuity*) memiliki nilai tertinggi yaitu 1,593. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa SIA UTY mudah dipahami oleh pengguna, karena memiliki nilai kejelasan yang cukup tinggi. Kedua aspek lainnya dalam *pragmatic quality*, yaitu efisiensi (*efficiency*) dan ketepatan (*dependability*) juga menunjukkan kesan yang positif dengan nilai 1,099 dan 1,075 secara berturut-turut. Nilai tersebut mengandung arti bahwa pengguna mampu menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh SIA UTY dengan cepat dan tepat.

Ketercapaian tujuan secara implisit (*hedonic quality*) memiliki nilai rata-rata 0,712. Aspek yang termasuk dalam *hedonic quality* adalah aspek stimulasi (*stimulation*) yang memiliki nilai rata-rata 1,004 dan aspek kebaruan (*novelty*) dengan nilai 0,420. Meskipun memiliki nilai yang lebih rendah dari dua kelompok yang lain, *hedonic quality* memiliki nilai positif. Nilai ini menunjukkan bahwa SIA UTY memiliki kebaruan dan bermanfaat, serta memotivasi pengguna untuk tetap menggunakannya.

Seluruh aspek pada UEQ memiliki nilai rata-rata yang lebih besar dari 1, kecuali aspek kebaruan (*novelty*) yang hanya memiliki nilai rata-rata 0,420. Jika dilihat lebih jauh pada setiap item, tampak pada Tabel 4 bahwa terdapat empat item kuesioner yang termasuk dalam aspek *novelty*, yaitu: Kreatif/Monoton (*creative/dull*), Berdaya Cipta/Konvensional (*inventive/conventional*), Lazim/Terdepan (*usual/leading edge*), dan Konservatif/Inovatif (*conservative/innovative*).

Tabel 4. Hasil Rata-Rata Aspek *Novelty*

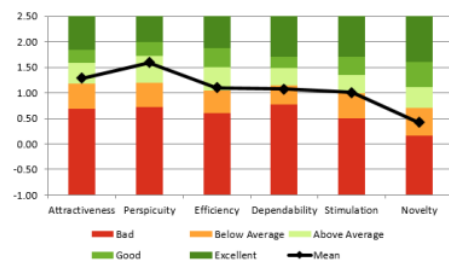
No. Item	Kiri	Kanan	Mean
3	Monoton (<i>Dull</i>)	Kreatif (<i>Creative</i>)	-0.026
10	Konvensional (<i>Conventional</i>)	Berdaya Cipta (<i>Inventive</i>)	-0.072
15	Lazim (<i>Usual</i>)	Terdepan (<i>Leading Edge</i>)	0.741
26	Konservatif (<i>Conservative</i>)	Inovatif (<i>Innovative</i>)	1.039

Kebanyakan¹¹ pengguna menganggap bahwa SIA UTY masih monoton dan konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji rata-rata aspek novelty (Tabel 4), untuk item monoton dan konvensional memiliki nilai impresi yang normal, yaitu -0,026 dan -0,072 (cenderung ke arah penilaian yang negatif). Hal serupa juga ditemukan pada penelitian Henim [6], aspek novelty terutama pada item lazim (*usual*) memiliki nilai impresi yang cenderung ke arah negatif. Dengan demikian, perlu untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam pengembangan SIA UTY.

Penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa didapatkan hasil evaluasi ke arah yang positif, dimana hampir seluruh aspek *user experience* memperoleh nilai lebih dari 0,8. Nilai rata-rata impresi yang berada antara -0,8 dan 0,8 merupakan nilai evaluasi wajar/normal, nilai rata-rata > 0,8 berarti hasil evaluasi adalah positif, dan nilai rata-rata < -0,8 merupakan hasil evaluasi negatif [12].

b. Evaluasi Skala Benchmark

Evaluasi skala *benchmark* dilakukan dengan cara membandingkan hasil rata-rata perhitungan UEQ pada penelitian ini, dengan nilai-nilai yang ada dari kumpulan data *benchmark* (Tabel 2). Hasil evaluasi *benchmark* memungkinkan kesimpulan mengenai kualitas relatif dari SIA UTY jika dibandingkan dengan produk/sistem yang lain. Hasil perbandingan¹³ dengan skala *benchmark* seperti tampak pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Perbandingan dengan Skala Benchmark

Hasil perbandingan dengan skala *benchmark* yang ter⁸at pada Gambar 4 menunjukkan bahwa, aspek daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*)¹² dan stimulasi (*stimulation*) memiliki penilaian di atas rata-rata (*above average*)⁹. Sedangkan untuk ketepatan (*dependability*) dan kebaruan (*novelty*) hasilnya adalah di bawah rata-rata (*below average*). Hasil ini¹¹ menunjukkan bahwa secara umum SIA UTY sudah baik, namun masih perlu dilakukan upaya untuk

meningkatkan kualitas kegunaan, terutama mengenai ketepatan dan kebaruan dengan menyediakan fitur yang membantu untuk menyelesaikan pekerjaan secara tepat serta mengikuti perkembangan teknologi terkini.

5. Kesimpulan

Secara garis besar, SIA UTY menunjukkan hasil evaluasi ke arah yang positif, namun perlu untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam pengembangannya. Selain itu perbandingan dengan¹¹ *benchmark* menghasilkan nilai yang sudah baik, namun masih perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas kegunaan, terutama mengenai ketepatan dan kebaruan dengan menyediakan fitur yang dapat membantu untuk menyelesaikan pekerjaan secara tepat, serta¹⁰ mengikuti perkembangan teknologi terkini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan SIA UTY yang sudah ada.

6. Pustaka

UEQ Pada SIA UTY.pdf

ORIGINALITY REPORT

27%

SIMILARITY INDEX

27%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.pcr.ac.id Internet Source	7%
2	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	3%
3	123dok.com Internet Source	2%
4	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	2%
5	jtiik.ub.ac.id Internet Source	2%
6	ejournal.unma.ac.id Internet Source	1%
7	ejournal.undip.ac.id Internet Source	1%
8	repository.ub.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Udayana University Student Paper	1%

10	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
11	repo.unida.gontor.ac.id Internet Source	1 %
12	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to SDM Universitas Gadjah Mada Student Paper	<1 %
14	core.ac.uk Internet Source	<1 %
15	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
16	repositori.unsil.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.dbpia.co.kr Internet Source	<1 %
19	digilib.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
20	docplayer.com.br Internet Source	<1 %
21	es.scribd.com Internet Source	<1 %

22

ejournal.unkhair.ac.id

Internet Source

<1 %

23

qdoc.tips

Internet Source

<1 %

24

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

25

lib.ibs.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

UEQ Pada SIA UTY.pdf

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
