

ANALISIS SISTEM INFORMASI WEB LSP UAD MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Rusydi Umar, Aulyah Zakilah Ifani✉, Fathia Irbati Ammatulloh, Maya Anggriani

Magister Teknik Informatika, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Email: aulyah1908048022@webmail.uad.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol4No2.pp173-178>

ABSTRACT

The progress of the world has been so fast that workers in various professions have increasingly needed recognition. University and Vocational School graduates need fields to test the ability of the profession they do. Ahmad Dahlan University (UAD) is one of the universities that has a professional testing institution called the UAD Professional Certification Institute (LSP). LSP UAD functions as an institution to test the professions required by prospective UAD graduates themselves. Until now, LSP UAD has ten schemes that can be tested on prospective study program graduates. To simplify the information related to the scheme, students can see on the LSP UAD website, information is also available for other LSPs and accessories. However, the UAD LSP web has not tested the satisfaction of web users such as student users. This paper was created to test user satisfaction or User Experience (UX) for users to improve information services on the web. Analysis on the UAD LSP web used the User Experience Questionnaire (UEQ) method to 15 students who had used the web as respondents. UEQ's assessment refers to six aspects, namely: efficiency, attractiveness, accuracy, clarity, novelty, and stimulation. The results of the analysis showed that the average respondent gave an impression with results above average in the aspects of clarity, accuracy, stimulation, and novelty. Meanwhile, attractiveness and efficiency get good scores.

Keyword: Information System, UEQ, User Experience, LSP UAD.

ABSTRAK

Kemajuan dunia sudah sangat pesat hingga para pekerja berbagai profesi sudah semakin membutuhkan pengakuan. Para lulusan Universitas maupun Sekolah Kejuruan membutuhkan ladang untuk menguji kemampuan profesi yang digelutinya. Universitas Ahmad Dahlan (UAD) salah satu perguruan tinggi yang memiliki sebuah lembaga uji profesi bernama Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) UAD. LSP UAD berfungsi sebagai lembaga untuk menguji profesi yang dibutuhkan oleh calon lulusan UAD itu sendiri. Hingga kini LSP UAD mempunyai sepuluh skema yang dapat diujikan kepada calon lulusan prodi. Untuk mempermudah informasi terkait skema tersebut mahasiswa dapat melihat di web LSP UAD, tersedia juga informasi untuk para asesordan LSP lain. Namun, web LSP UAD belum melakukan uji kepuasan pengguna web tersebut seperti pengguna mahasiswa. Paper ini dibuat untuk menguji kepuasan pengguna atau *User Experience (UX)* kepada para pengguna untuk meningkatkan kembali layanan informasi yang terdapat di web. Analisis pada web LSP UAD menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* kepada 15 mahasiswa yang telah menggunakan web tersebut sebagai responden. Penilaian UEQ mengacu pada enam aspek yaitu: efisiensi, daya tarik, ketepatan, kejelasan, kebaruan, dan stimulasi. Hasil analisis didapatkan bahwa rata-rata responden memberikan impresi dengan hasil diatas rata-rata pada aspek kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Sedangkan daya tarik dan efisiensi mendapatkan nilai baik.

Kata Kunci: Sistem Informasi, UEQ, Pengalaman Pengguna, LSP UAD.

PENDAHULUAN

Sistem informasi dalam sebuah lembaga ataupun sebuah institusi pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Sistem informasi menjadi komponen utama karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi. Sistem informasi merupakan sebuah sistem dalam suatu organisasi yang memiliki

sifat manajerial (Septa & Umar, 2019). Sistem informasi digunakan dalam menyediakan informasi manajemen (Umar, Sarjimin, Nugroho, Dito, & Gunawan, 2020). Sistem informasi juga dapat digunakan sebagai kebutuhan dalam peningkat pelayanan (Umar, Siswanto, et al., 2020). Selain itu juga sistem informasi menjadi penentuan mutu dari sebuah

lembaga atau dari sebuah perguruan tinggi. LSP UAD menjadi salah satu lembaga yang menggunakan atau menerapkan sistem informasi akademik pada Universitas Ahmad Dahlan. Web LSP UAD digunakan oleh beberapa pengguna salah satunya yaitu mahasiswa.

LSP UAD bertujuan sebagai wadah untuk mahasiswa melakukan uji kompetensi sesuai kompetensinya. Uji kompetensi merupakan syarat kelulusan dari Universitas Ahmad Dahlan, dimana merupakan peningkatan mutu lulusan UAD. Uji kompetensi tersebut terdiri beberapa skema yaitu skema sertifikasi kepala cabang/manager koperasi jasa keuangan, skema sertifikasi *programmable logic controller* (PLC), skema sertifikasi pendamping komunitas, skema sertifikasi database administrator, skema sertifikasi ahli *higiene* industri muda, skema sertifikasi keselamatan dan kesehatan kerja muda, skema sertifikasi pengujian laboratorium. Web LSP UAD ditinjau dari pengguna mahasiswa belum pernah dilakukan uji *experience*. Segala informasi berkaitan dengan kegiatan uji kompetensi terdapat pada Web LSP UAD. *User Experience Questionnaire* (UEQ) dicobakan Agar mahasiswa lebih mudah dalam mengakses web LSP UAD (Halim, Handoko, & Marpaung, 2020).

User Experience Questionnaire (UEQ) digunakan untuk menghitung evaluasi *User Experience* (UX) (Fitrandi, Az-zahra, & Herlambang, 2019). Membangun *User Experience* dalam sebuah prinsip penilaian menentukan tingkat kepuasan sendiri dalam penilaian *User Experience* berupa kepuasan, kenyamanan akan sebuah jasa, produk, dll. Dengan melakukan penilaian *User Experience* dapat diketahui apa yang dialami pengguna, kemudahan, dan rasa puas ketika menggunakan web (Widhiyani, Arthana, & Pradnyana, 2018).

User experience memiliki enam skala pengukuran yaitu *Attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* (Wulandari & Farida, 2018). *Attractiveness* (daya tarik) terkait bagaimana kesan pertama seseorang terhadap sebuah produk. *Efficiency* (efisiensi) terkait seberapa besar pengguna menyelesaikan tugasnya dengan cepat serta efisien. *Perspicuity* (kejelasan) terkait dengan apakah pengguna dapat menyelesaikan tugasnya dengan mudah. *Dependability* (ketepatan) berkaitan dengan seberapa besar ketepatan pengguna dapat melakukan interaksi ketika menggunakan produk lebih aman. *Stimulation* (stimulasi) berkaitan dengan seberapa besar pengguna ketika menggunakan produk merasa termotivasi. *Novelty* (kebaruan) berkaitan dengan apakah prodek yang digunakan

kreatif atau tidak kreatif (Halim et al., 2020). Pengukuran *User Experience* Web LSP UAD dengan UEQ dilakukan untuk mengetahui level *experience* pada Web LSP UAD dengan kuesioner oleh 15 responden pengguna Web LSP UAD mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta (Fitrandi et al., 2019).

Penelitian ini menganalisa *User Experience* melalui *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada Web LSP AD untuk dapat mengukur pengalaman pengguna pada saat menggunakan sistem.

KAJIAN LITERATUR

Para peneliti telah banyak meneliti tentang penggunaan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam mendukung pendekatan pada pengalaman pengguna. Salah satu penelitian yang dilakukan Izabal, dkk., tentang Evaluasi dan Perbaikan *User Experience* Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *Focus Group Discussion* (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. Hasil penelitian ini mengatakan skala persepsi memiliki peningkatan persepsi positif terbesar, kemudian *efficiency* dan *attractiveness* (Izabal, Aknuranda, & Az-zahra, 2018).

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Adinegoro, dkk., mengenai Analisis Pengalaman Pengguna pada Website *E-commerce* dengan Menggunakan *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan studi kasus pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id. Hasil skenario dari tiga studi kasus tersebut menunjukkan hasil positif dalam kuesioner UEQ (Adinegoro, Rokhmawati, & Az-Zahra, 2018). Sedangkan Wulandari & Farida telah melakukan penelitian mengenai Pengukuran *User Experience* Pada E-Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil penelitian menunjukkan level *below Average* pada skala daya tarik (*attractiveness*) sebesar 0,87, kejelasan (*perspicuity*) sebesar 0,85, efisiensi (*efficiency*) sebesar 0,89, ketepatan (*dependability*) sebesar 0,84, dan stimulasi (*stimulation*) sebesar 0,84 menunjukkan bahwa ke 5 skala tersebut berada pada level *below average*, sedangkan skala kebaruan (*novelty*) berada pada level *bad* sebesar 0,29 (Wulandari & Farida, 2018).

Pada penelitian lainnya Suastini, Lanang, & Satwika telah meneliti tentang Analisis Pengalaman Pengguna Website Pada Website *Distro Management System* (Dimans). Hasil menunjukkan pada penelitian subjektif responden memberikan impresi yang cenderung positif dengan nilai rata-rata yang

mencapai impresi sangat baik (*excellent*) (Suastini, Lanang, & Satwika, 2018). Sedangkan Febrianto, dkk., telah meneliti tentang Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless Menggunakan Metode Usability Testing dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian dilakukan terhadap 25 orang responden yang menghasilkan aspek nilai rata-rata 1,137 yang memiliki arti pengguna aplikasi Simple cenderung memberikan penilaian kearah positif (Febrianto, Putra, & Perdanakusuma, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menganalisa pengalaman mahasiswa dalam menggunakan WEB LSP UAD melalui uji *User Experience*. Metode analisis digunakan dan penyebaran kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) baik secara langsung maupun menggunakan media *google form* kepada mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan yang pernah mengakses website WEB LSP UAD. Aspek penelitian terdiri dari 6 aspek yaitu *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *dependability* dan *novelty*.

Metode UEQ digunakan pada penelitian ini sebagai acuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna web LSP UAD. Analisis yang didapat pada penelitian ini nantinya berupa data kuantitatif deskriptif untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna yaitu mahasiswa UAD. Hasil dari beberapa penelitian menggunakan UEQ mendapatkan nilai validitas yang baik. Poin UEQ memiliki istilah yang berlawanan dan skala satu sampai tujuh menjadi rentang skala pada setiap poin. Lingkaran – lingkaran yang berada diantara dua kata menjadi acuan penilaian yang bertolak belakang. Responden dapat memilih salah satu dari lingkaran tersebut yang paling dekat dengan kesan yang ingin disampaikan.



Gambar 1. Contoh Pengisian UEQ

Gambar diatas menunjukan bahwa responden menilai lebih menyenangkan dibanding menyusahkan. UEQ telah diterjemahkan ke dalam 20 bahasa, gambar 2 berikut ini adalah versi Bahasa Indonesia.

	1	2	3	4	5	6	7	
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif

Gambar 2. UEQ Versi Bahasa Indonesia

Gambar 2 diatas menunjukkan aspek penilaian UEQ dalam versi bahasa indonesia. Menghitung rata-rata setiap aspek dilakukan untuk mendapatkan hasil analisis UEQ. Point-poin pertanyaan memiliki nilai acak positif maupun negative. Setiap aspek memiliki setengah nilai positif dan setengah nilai negative skala 1 sampai 7 ke rentang nilai -3 sampai dengan +3.

Aspek penilaian per poin memiliki nilai antara +1 sampai dengan +2, maka sudah menunjukan penilaian dengan kualitas yang sangat baik karena responden jarang memberikan nilai paling maksimum dan minimum. Penilaian standar pada UEQ di nilai antara -0.8 bernilai negatif dan +0.8 positif. Selain pengujian UEQ, uji *benchmark* juga perlu dengan melakukan perbandingan setiap nilai aspek dengan data UEQ yang ada pada UEQ analysis data tool. Hasil uji *benchmark* terbagi menjadi 5 kategori didalamnya terdapat *Bad*, *Average*, *Below*, *Above Average*, *Good*, dan *Excellent*. Nilai untuk setiap kategori dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Pada UEQ Data Analysis Tool

No	Aspek	Kategori				
		<i>Excellent</i>	<i>Good</i>	<i>Above Average</i>	<i>Below Average</i>	<i>Bad</i>
1	Daya Tarik	>1.75	>1.52	>1.17	>0.7	<=0.7
2	Kejelasan	>1.9	>1.56	>1.08	>0.64	<=0.64
3	Efisiensi	>1.78	>1.47	>0.98	>0.54	<=0.54
4	Ketepatan	>1.65	>1.48	>1.14	>0.78	<=0.78
5	Stimulasi	>1.55	>1.31	>0.99	>0.5	<=0.3
6	Kebaruan	>1.4	>1.05	>0.71	>0.3	<=0.5

Interpretasi pada setiap kategori adalah:

- 1) *Excellent*: skor tertinggi produk kisaran 10%,
- 2) *Good*: 10% produk skor yang lebih tinggi, sedangkan 50% lebih rendah,
- 3) *Above Average*: 25% produk dataset lebih tinggi, 50% lebih rendah,
- 4) *Below Average*: 50% produk dataset lebih tinggi, 25% lebih rendah,
- 5) *Bad*: 25% memiliki skor rendah

Hasil analisa data UEQ menggunakan data tools UEQ dalam format .xlsx (Microsoft Excel). Data yang didapat dari hasil kuesioner dapat langsung dimasukan pada data tools UEQ pada menu Data, peneliti memasukan data responden ke dalam menu Data. Data tools UEQ memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1) Konversi Data (*Data Transformed*)

Data responden yang telah dimasukan ke excel akan mengalami proses konversi data yaitu urutan nilai (positif kanan dan negatif kiri) diacak dalam kuesioner untuk meminimalkan kecenderungan jawaban. Seperti pada gambar 3 berikut ini:

Konversi Data
1 → -3
2 → -2
3 → -1
4 → 0
5 → 1
6 → 2
7 → 3

Gambar 3. Konversi Data

Gambar 3 menunjukkan proses urutan nilai yang digunakan untuk meminimalkan kecenderungan jawaban dari setiap penelian. Data yang dikonversi akan menghasilkan nilai rata-rata perorang dengan masing-masing pengelompokkan berdasarkan aspek. Berikut rumus dari konversi data:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x} [person]}{\sum item} \dots \dots \dots (i)$$

Keterangan:

\bar{x} = rataaan skala perorang

$\sum \bar{x} [person]$ = total item perskala

$\sum item$ = jumlah item per skala

2) Hasil utama

Setelah dikonversikan data dihitung kembali untuk mendapatkan hasil utama yaitu *Result*. *Result* adalah hasil utama dari UEQ yang menjadi tolak ukur untuk perhitungan selanjutnya yaitu benchmark. Skala keseluruhan dan skala asumsi dihitung menggunakan nilai rata-rata dan varian dari hasil rata-rata konversi data. Penentuan hasil rata-rata skala memiliki nilai standar yaitu -0.8 dan 0.8 merupakan hasil normal, nilai >0.8 merupakan nilai positif dan nilai negatif.

Perhitungan *result*:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x} [skala]}{\sum item} \dots \dots \dots (ii)$$

Keterangan:

\bar{x} = rataaan skala perorang

$\sum \bar{x} [skala]$ = total item per skala

$\sum item$ = total responden

3) Set Data *Benchmark*

UEQ menggunakan standar *benchmark*, dengan data 246 evaluasi dan responden 9905 perhitungan ini digunakan untuk perbandingan kualitas dengan data 246. Hasil rata-rata dan analisa *result* digunakan untuk mendapatkan nilai perbandingan. Nilai standar *benchmark* yaitu: *Excellent*: hasil mean >1.75, *Good*: hasil mean >1.2, *Above Average*: hasil mean >1.17, *Below Average*: hasil mean >0.7, dan *Bad*: hasil mean <0.7.

HASIL DAN PEMBAHASAN

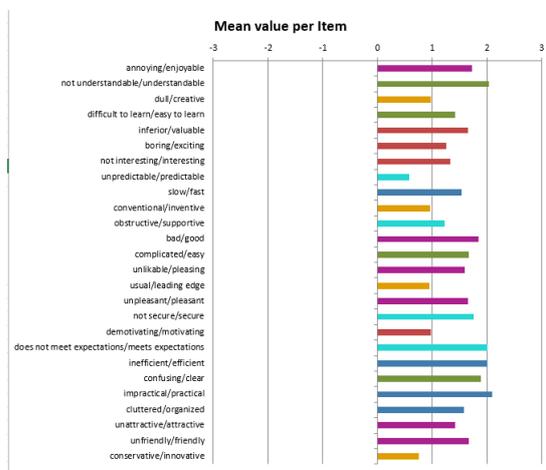
Analisis Sistem Informasi dilakukan kepada 100 mahasiswa yang merupakan responden yang sudah pernah menggunakan web LSP UAD. Dengan jumlah pertanyaan 26 yang meliputi 6 aspek setiap poin memiliki nilai 1 sampai 7.

Setiap jawaban kemudian dikonversikan secara berurutan seperti pada Gambar 3. Konversi Data. Sehingga dihasilkan seperti pada Gambar 4. Mean, Varian, dan Simpangan Baku.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1,7	1,9	1,4	100	annoying	enjoyable	Attractiveness
2	2,0	1,6	1,3	100	not understandable	understandable	Perspicuity
3	1,0	2,4	1,6	100	creative	dull	Novelty
4	1,4	3,3	1,8	100	easy to learn	difficult to learn	Perspicuity
5	1,7	2,0	1,4	100	valuable	inferior	Stimulation
6	1,3	1,6	1,3	100	boring	exciting	Stimulation
7	1,3	2,0	1,4	100	not interesting	interesting	Stimulation
8	0,6	1,9	1,4	100	unpredictable	predictable	Dependability
9	1,5	2,0	1,4	100	fast	slow	Efficiency
10	1,0	2,4	1,6	100	inventive	conventional	Novelty
11	1,2	1,7	1,3	100	obstructive	supportive	Dependability
12	1,9	2,2	1,5	100	good	bad	Attractiveness
13	1,7	2,0	1,4	100	complicated	easy	Perspicuity
14	1,6	2,3	1,5	100	unlikable	pleasing	Attractiveness
15	0,9	2,3	1,5	100	usual	leading edge	Novelty
16	1,7	2,0	1,4	100	unpleasant	pleasant	Attractiveness
17	1,8	1,9	1,4	100	secure	not secure	Dependability
18	1,0	2,0	1,4	100	demotivating	motivating	Stimulation
19	2,0	1,5	1,2	100	meets expectations	does not meet expectations	Dependability
20	2,0	1,5	1,2	100	inefficient	efficient	Efficiency
21	1,9	1,6	1,2	100	clear	confusing	Perspicuity
22	2,1	1,0	1,0	100	impractical	practical	Efficiency
23	1,6	2,3	1,5	100	organized	cluttered	Efficiency
24	1,4	1,8	1,3	100	attractive	unattractive	Attractiveness
25	1,7	1,7	1,3	100	unfriendly	friendly	Attractiveness
26	0,8	2,5	1,6	100	conservative	innovative	Novelty

Gambar 4. Mean, Varian, Simpangan Baku

Gambar 4 menunjukkan hasil mean, varian, simpang baku setelah dilakukan konversi data. Masing-masing pertanyaan diberi warna yang sama dengan aspeknya dan telah dihitung nilai varian, simpangan baku, dan meannya. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 5. Rata-rata Impresi.



Gambar 5. Rata-rata Impresi

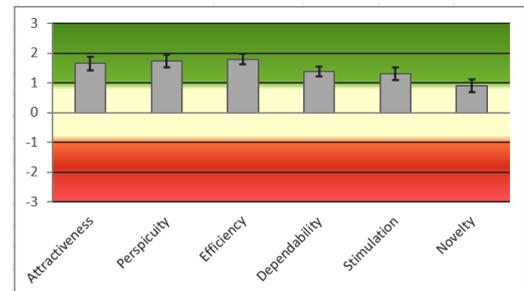
Gambar 5 menunjukkan rata-rata impresi yang didapatkan setelah dilakukan penghitungan nilai mean, varian dan simpang baku. Nilai rata-rata dari setiap pertanyaan dapat dilihat pada Gambar 6.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	1,652	1,42
Perspicuity	1,748	1,22
Efficiency	1,803	0,93
Dependability	1,390	0,69
Stimulation	1,303	1,14
Novelty	0,908	1,20

Gambar 6. Rata-rata Impresi dan Varian Skala.

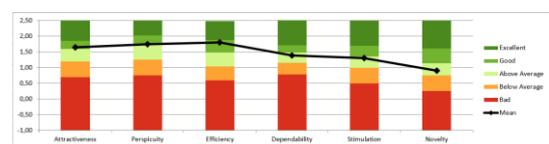
Gambar 6 menunjukkan rata-rata impresi dan varian skala. Nilai rata-rata dari keseluruhan pertanyaan dapat dilihat pada Gambar 7. Grafik Rata-rata Impresi Skala.

termasuk ke impresi skala positif namun, nilai rata-rata dari aspek kebaruan skalanya masih kurang dari aspek lain. Maka, perlu ditingkatkan dari segi pengalaman pengguna perlu ditingkatkan agar dapat mengimbangi skala pada aspek yang lain. Hasil rata-rata impresi skala dapat dilihat pada Gambar 7. Grafik Rata-rata Impresi Skala.



Gambar 7. Grafik rata-rata Impresi Skala

Gambar 7 menunjukkan grafik nilai rata-rata per kelompok mempunyai nilai antara -0.8 dan 0.8 yang merupakan nilai evaluasi normal, nilai > 0.8 merupakan evaluasi positif dan nilai < -0.8 merupakan evaluasi negatif. Kesimpulan yang didapatkan dari grafik pada analisis web LSP UAD cenderung memiliki impresi positif dimana nilai lebih dari satu dan seterusnya dalam aspek daya Tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi. Sedangkan aspek kebaruan memiliki nilai impresi hampir dibawah 1. Grafik dapat dilihat pada Gambar 8. Standar Set Data Benchmark.



Gambar 8. Standar Set Benchmark

Gambar 8 menunjukkan standar set benchmark dimana ada skala daya Tarik nilai rata-rata 1.65. kemudian skala kejelasan mendapat nilai rata-rata 1.75. Skala efisiensi mendapat nilai rata-rata 1.80. Skala ketepatan mendapat nilai 1.80. Selanjutnya skala stimulasi mendapat nilai rata-rata 1.30 dan 0.91 skala kebaruan. Perbandingan produk analisis web dengan 246 produk dari set data benchmark dapat membantu hasil analisa untuk menentukan set data benchmark. Hasil perbandingan set data benchmark dapat dilihat pada gambar berikut:

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Attractiveness	1,65	Good	10% of results better, 75% of results worse
Perspicuity	1,75	Above Average	10% of results better, 75% of results worse
Efficiency	1,80	Good	In the range of the 10% best results
Dependability	1,39	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Stimulation	1,30	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Novelty	0,91	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

Gambar 9. Hasil Set Data Benchmark.

Gambar 9 merupakan hasil perbandingan set data benchmark dimana nilai dari skala kebaruan mendapat nilai paling rendah (dapat dilihat pada gambar 9 bagian *mean*) maka dari itu skala kebaruan perlu diperbaiki lagi dari sisi *User Experience*.

KESIMPULAN

Hasil analisis user dari proses UEQ mempengaruhi kepuasan pengguna pada saat menggunakan sistem. Pada rata-rata impresi skala kejelasan mendapatkan nilai yang tinggi dan skala kebaruan masih berada dibawah skala lainnya. Kemudian untuk data set *benchmark* sebagai perbandingan data 246 dari set *benchmark* UEQ pada skala efisiensi mendapatkan nilai tertinggi dan skala kebaruan mendapat nilai dibawah skala lainnya. Pada level *User Experience* daya Tarik dan efisiensi mendapatkan nilai *Good* (baik), pada skala kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan mendapatkan nilai *Above Average* (diatas rata- rata).

DAFTAR PUSTAKA

- Adinegoro, A. L. T., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id , Blibli.com dan JD. id). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(11), 5862–5870.
- Febrianto, W. A., Putra, W. H. N., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 6099–6106.
- Fitranda, F., Az-zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi User Experience pada Kahoot dan Socrative menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada SMKN 3 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10701–10704.
- Halim, F., Handoko, & Marpaung, S. H. (2020). Penilaian User Experience Fiori Bussim Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Pengaruhnya Terhadap. *SEBATIK*, 24(1), 102–112.
- Izabal, S. V., Aknuranda, I., & Az-zahra, H. M. (2018). Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(9), 3224–3232.
- Septa, F., & Umar, R. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi E-Government Menggunakan Metode Webqual 4.0 (Studi Kasus: Website Simsarpras Kementerian Agama). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 3(2), 127–135.
- Suastini, N. K., Lanang, I. G., & Satwika, I. P. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(3), 135–144. Retrieved from <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/300/284>
- Umar, R., Sarjimin, S., Nugroho, A. S., Dito, A., & Gunawan, I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Multi User Dengan UML. *Jurnal Algoritma*, 17(2), 204–211. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-2.204>
- Umar, R., Siswanto, A., Abe, T., Lestari, T., Dzakwan, M. S., & N, M. I. (2020). Sistem Informasi Laboratorium Klinik Berbasis Client Server. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 4(2), 229–235.
- Widhiani, D. A. P. A., Arthana, I. K. R., & Pradnyana, I. M. A. (2018). Analisa User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau dari Pengguna Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1), 92–102. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i1.13048>
- Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). Pengukuran User Experience Pada E-Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Mantik Penusa*, 2(2), 146–151.