

---

---

## EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA FLEXIBLE LEARNING UKSW MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE PADA PROSES PEMBELAJARAN

**Frengki Irawan<sup>✉</sup>, Johan Jimmy Carter Tambotih**

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

Email: [frengkiirawan02@gmail.com](mailto:frengkiirawan02@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol8No1.pp79->

### ABSTRACT

*Advances in the world of technology today are very rapid, especially in the world of education. Universities and schools definitely need a platform or moodle in the academic learning process, especially at Satya Wacana Christian University. Satya Wacana Christian University is one of the well-known universities and is much sought after by students in Central Java Province and outside Java Island. This campus uses Moodle in its learning process, namely Flexible Learning. Flexible Learning is used to simplify the teaching and learning process. However, Moodle learning, namely Flexible Learning, has not been proven to satisfy users. This journal was formed to test the experiences of using Flexible Learning among SWCU students. This research uses user experience with a questionnaire to determine satisfaction with using Flexible Learning among UKSW students. The research will be carried out using the method of determining the scope of research, literature review, problem analysis, research instruments, determining respondents, measuring UEQ, analyzing test results, and conclusions. The test results in this research involved a total of 50 students as respondents. The evaluation obtained from the research, namely the 6 aspects of the UEQ, can convey the results of measuring user experience and conclude the results of the UEQ.*

**Keyword:** *Flexible Learning, User Experience Questionnaire, Moodle.*

### ABSTRAK

*Kemajuan dunia teknologi di zaman ini sangatlah pesat apalagi di dunia pendidikan. Di universitas maupun sekolah-sekolah pasti membutuhkan suatu platform atau moodle dalam proses pembelajaran akademik, terkhususnya di Universitas Kristen Satya Wacana. Universitas Kristen Satya Wacana salah satu perguruan tinggi yang terkenal dan banyak diminati oleh mahasiswa di Provinsi Jawa Tengah ataupun diluar Pulau Jawa. Kampus ini menggunakan moodle dalam proses pembelajarannya yaitu Flexible Learning. Flexible Learning digunakan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar. Namun, untuk pembelajaran yang bersifat moodle ini yaitu Flexible Learning belum teruji kepuasan penggunaannya. Jurnal ini dibentuk untuk melakukan pengujian terhadap pengalaman penggunaan Flexible Learning pada mahasiswa UKSW. Penelitian ini menggunakan pengalaman pengguna dengan kuisioner untuk menentukan kepuasan penggunaan Flexible Learning pada mahasiswa UKSW. Penelitian akan dilaksanakan dengan metode penentuan lingkup cakupan penelitian, tinjauan pustaka, analisis masalah, instrument penelitian, penentuan responden, pengukuran UEQ, analisis hasil pengujian, dan kesimpulan. Hasil pengujian pada penelitian ini melibatkan jumlah responden sebanyak 50 mahasiswa.. Evaluasi yang didapatkan dari penelitian yaitu ke 6 aspek pada UEQ ini dapat menyampaikan hasil dari pengukuran pengalaman pengguna dan menyimpulkan hasil dari UEQ tersebut.*

**Kata Kunci:** *Flexible Learning, User Experience Questionnaire, Moodle.*

---

### PENDAHULUAN

Peran globalisasi dan teknologi dalam pertumbuhan sebuah institusi dan dunia pendidikan telah mendorong perkembangan masyarakat dalam dunia teknologi. Kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan. Untuk

penggunaan Flexible Learning (F-Learn) ini harus memiliki pengalaman penggunaan yang baik jika pengguna dapat menggunakan dan menerimanya. Pengalaman pengguna adalah pemikiran dan reaksi seseorang ketika menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan. Persepsi dan reaksi tersebut meliputi perasaan, keyakinan, preferensi, pikiran, reaksi, dan mental, serta perilaku dan perubahan sebelum, selama,

dan setelah penggunaan (Viski Izabal et al., 2018). Evaluasi aplikasi harus dilakukan untuk menentukan pengalaman pengguna. Evaluasi mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan aplikasi. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk melakukan perbaikan demi penerapan yang lebih baik. (Azman Maricar et al., 2021).

Universitas dan lembaga pendidikan semakin beralih ke sistem manajemen pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan pembelajaran dan menyediakan akses yang fleksibel ke sumber daya pendidikan. Sejalan dengan tren tersebut, mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) yang menggunakan F-Learn juga memiliki keberagaman dalam hal tingkat pengalaman teknologi dan kecakapan dalam menggunakan platform e-learning. Tujuan dari sistem ini adalah untuk menyediakan media pembelajaran yang efisien, efektif dan menarik bagi siswa. Penggunaan F-Learn pada lingkungan Kampus UKSW menimbulkan keingintahuan peneliti untuk mengetahui kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan F-Learn. Oleh karena itu, peneliti melakukan kajian terhadap F-Learn untuk mengetahui secara ilmiah respon terhadap kepuasan pengguna dan kenyamanan pengguna selama menggunakan Learning Management System (LMS) tersebut.

Terdapat berbagai macam cara untuk mengukur pengalaman pengguna, salah satunya menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) yang merupakan alat atau metode pengukuran User Experience (UX) dengan menetapkan 6 buah skala pengukuran, yakni Attractiveness, Perspicuity, Perspicuity, Dependability, Stimulation, dan Novelty, di mana setiap skala mewakili aspek kualitas UX yang berbeda. UEQ memungkinkan pengambilan penilaian secara cepat terhadap pengalaman pengguna dari suatu produk yang akan dievaluasi (Schrepp, 2023).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, Maharani, menunjukkan bahwa metode yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi pemesanan tiket berbasis pada jurnal penelitian pada tahun 2017 sampai 2021 lebih dominan menggunakan metode UEQ (Maharani, 2021). Penelitian selanjutnya dari Abdillah, menunjukkan bahwa aplikasi Gojek menghadirkan aplikasi yang berkualitas dibandingkan aplikasi transportasi lainnya. Secara keseluruhan, UEQ mampu menganalisis pengalaman pengguna generasi milenial dan Gen-Z dalam menggunakan Gojek, layanan transportasi online pertama di Indonesia. (Abdillah, 2019). Penelitian ketiga dari Aditya, menunjukkan bahwa untuk mengetahui pengalaman penggunaan aplikasi

OneDrive menggunakan metode UEQ dan hasilkan mampu memberikan kejelasan, ketepatan, dan stimulasi pada penggunaan aplikasi OneDrive (Aditya Pebrialdy Arswanda et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan UEQ dalam mengevaluasi pengalaman mahasiswa UKSW yang menggunakan F-Learn. Untuk memahami permasalahan penelitian ini akan mengumpulkan pendapat-pendapat pengguna dengan metode kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada kalangan mahasiswa UKSW. Data yang diterima nanti akan diolah dengan alat analisis dari UEQ yang secara akurat menafsirkan hasil dengan mudah.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **Literatur Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang menjadi acuan, yang pertama adalah dari Maharani, yang menunjukkan bahwa metode yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi pemesanan tiket berbasis pada jurnal penelitian pada tahun 2017 sampai 2021 lebih dominan menggunakan metode UEQ. UEQ memiliki kelebihan dalam mengukur aspek-aspek pengalaman pengguna dari sebuah produk dengan sangat cepat. UEQ juga dipilih karena hasil yang diperoleh lebih komprehensif yang sehubungan dengan pengalaman pengguna (Maharani, 2021).

Penelitian kedua, milik Abdillah, dimana peneliti menganalisis aplikasi mobile transportasi online menggunakan user experience questionnaire pada era milenial dan Z. Kuesioner user experience questionnaire didistribusikan melalui grup di media sosial Facebook atau WhatsApp. Analisis data dilakukan secara otomatis melalui alat yang sudah disediakan oleh User Experience Questionnaire, dimana data yang dimasukkan digunakan untuk menghitung mean, variance, dan memberikan benchmark. Semua pengalaman pengguna untuk aplikasi Gojek menunjukkan bahwa aplikasi Gojek berada pada area evaluasi positif. Hal ini menandakan bahwa aplikasi Gojek memberikan pengalaman yang baik bagi para penggunanya. Benchmark aplikasi Gojek berada pada skala "Good" dan "Above Average". Hal ini membuktikan bahwa aplikasi Gojek merupakan aplikasi dengan kualitas yang setara dibandingkan aplikasi lain di Indonesia. Secara keseluruhan, pengalaman pengguna dapat menganalisis pengalaman pengguna milenial dan Gen-Z dalam menggunakan Gojek layanan transportasi online pertama di Indonesia (Abdillah, 2019).

Penelitian Ketiga, milik Aditya, dimana peneliti ingin mengetahui pengalaman mahasiswa dalam

menggunakan aplikasi OneDrive menggunakan metode UEQ. Dengan hasil dari perhitungan UEQ tersebut mendapatkan aplikasi tersebut yaitu aplikasi OneDrive terlihat bagus karena keindahan UI/UX, kejelasan, efisiensi, keakuratan, dan manfaat dalam menggunakan aplikasi ini. Namun peneliti juga kurang mendapatkan hasil yang maksimal menggunakan metode UEQ karena disisi pengguna, pengalaman saat menggunakan aplikasi tersebut kurang mengesankan. Dengan kata lain, fungsionalitas layanan yang diberikan dan antarmuka pengguna baru sama dengan aplikasi penyimpanan Cloud lainnya (Aditya Pebrialdy Arswanda et al., 2022).

Setelah melakukan review dari beberapa jurnal, pada penelitian ini, tidak ditemukan judul dan dengan metode yang serupa dalam hal penilaian kepuasan dan kenyamanan pengguna. Sehingga belum diketahui secara ilmiah bagaimana tingkat kepuasan dan kenyamanan mahasiswa dari Flearn, maka dari itu penulis menggunakan judul yang membahas Evaluasi Pengalaman Pengguna Flexible Learning UKSW Menggunakan Metode User Experience Questionnaire Pada Proses Pembelajaran. UEQ memberikan pandangan komprehensif tentang pengalaman pengguna, mulai dari manfaat kegunaan klasik hingga hasil pengalaman pengguna. Ini juga menyediakan alat analisis untuk memfasilitasi interpretasi hasil yang benar (Santoso et al., 2016).

### Flexible Learning

F-Learn adalah platform e-learning yang digunakan oleh mahasiswa di UKSW. Platform ini dirancang untuk memberikan akses online ke materi pembelajaran, tugas, ujian, dan berbagai sumber daya pendukung lainnya. F-Learn dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, atau perangkat mobile dengan koneksi internet.

### User Experience

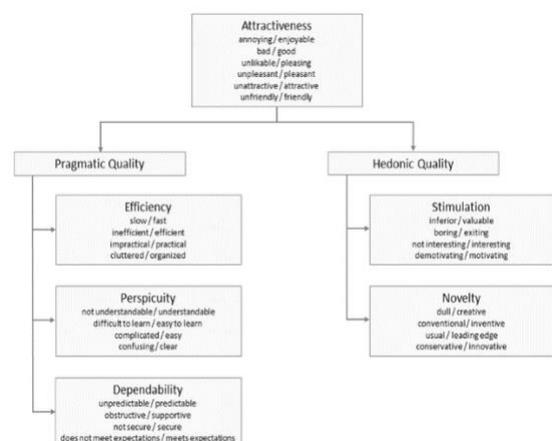
Pengalaman pengguna atau UX merupakan hasil perasaan dan pikiran pengguna saat menggunakan suatu produk atau layanan digital. (Luthfi et al., 2018).

### User Experience Questionnaire

User Experience Questionnaire adalah metode penilaian yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap pengalaman mereka dalam menggunakan suatu produk atau system (Rasio Henim & Perdana Sari, 2020). Enam aspek penilaian pada metode UEQ yang dikelompokkan dari 26 atribut pertanyaan. Berikut penjelasannya sebagai berikut (Schrepp, 2023):

1. Attractiveness (daya tarik) yaitu kesan secara menyeluruh terhadap produk. Apakah pengguna menyukai produk?
2. Perspicuity (kejelasan) yaitu pengguna tidak merasa bingung dalam mencapai tujuannya. Apakah pengguna mudah untuk merasa familiar saat menggunakan produk? Apakah pengguna mudah untuk belajar menggunakan produk?
3. Efisiensi (efisiensi) yaitu pengguna tidak memerlukan usaha besar/efisien dalam mencapai tujuannya. Apakah pengguna mampu untuk menyelesaikan tugas mereka dengan usaha yang sesedikit mungkin?
4. Dependability (ketepatan) yaitu bagaimana perasaan pengguna dalam berinteraksi dengan produk. Dapatkah perilaku sistem diprediksi oleh pengguna?
5. Stimulation (stimulasi) yaitu motivasi pengguna dalam menggunakan produk. Apakah pengguna termotivasi dan tertarik untuk menggunakan produk?
6. Novelty (kebaruan) yaitu seberapa besar kebaruan, kreativitas, dan inovasi produk tersebut. Apakah produk tersebut inovatif dan kreatif? Apakah produk tersebut mampu memikat minat pengguna?

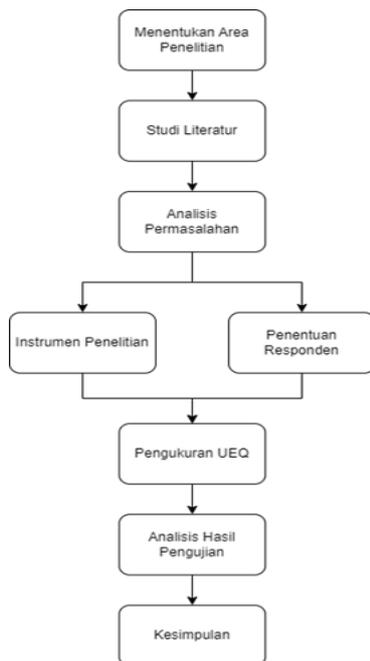
Enam skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu aspek daya tarik (attractiveness), aspek pragmatic quality, dan aspek hedonic quality. Aspek daya tarik merupakan dimensi valensi murni. Aspek kualitas pragmatis ini adalah manfaat yang dirasakan, efisiensi dan kemudahan penggunaan (berorientasi pada tujuan). Kejelasan (perspicuity), efisiensi (efficiency) dan ketepatan (dependability) termasuk ke dalam aspek kualitas pragmatis. Stimulasi (stimulation) dan Kebaruan (novelty) termasuk ke dalam aspek kualitas hedonis (tidak mengarah pada tujuan).



Gambar 1. Struktur Skala dari Kuisisioner UEQ

**METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, kami menggunakan pendekatan BSR (Behaviour Science Research). BSR sendiri merupakan pendekatan yang digunakan untuk memahami sebuah masalah dengan mengembangkan dan menjelaskan sebuah teori yang menyangkut dengan permasalahan tersebut. Dengan tahapan penelitian seperti berikut.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

**Menentukan Area Penelitian**

Tahap pertama dari penelitian ini dimulai dengan penetapan lapangan penelitian sebagai pusat penelitian untuk memahami permasalahan yang ada, dimana fokus penelitian ini adalah pengalaman pengguna atau user experience. Pendefinisian bidang penelitian bertujuan untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki batasan atau penekanan tertentu yang mempengaruhi bagaimana peneliti mendefinisikan masalah dalam fenomena yang muncul dalam penelitiannya.

**Studi Literatur**

Langkah selanjutnya adalah melakukan literature review untuk mencari penelitian terkait topik sejenis, khususnya evaluasi user experience learning management system, dengan menggunakan user experience questionnaire, guna mendapatkan tautan informasi terkait topik dan masalah. Penelitian dan landasan teori penelitian sebagai pedoman untuk memahami masalah dan mengembangkan hipotesis penelitian.

**Analisis Permasalahan**

Topik penelitian peneliti ini adalah tingkat kepuasan mahasiswa UKSW dalam pengguna F-Learn. F-Learn yang sering digunakan dalam aktivitas pembelajaran di kampus khususnya UKSW, namun ada beberapa kendala yang dialami seperti dosen atau mahasiswa yang kesulitan dalam menggunakannya contohnya seperti :

1. Dibagian aksesibilitas beberapa mahasiswa cerita bahwa mengalami kesulitan dalam mengakses F-Learn tersebut karena proses *loading* yang lama ataupun koneksi internet.
2. Terkadang F-Learn mengalami masalah teknis seperti *downtime* ataupun *slow loading*.
3. Antarmuka F-Learn terkadang kurang menarik jadi mahasiswa malas untuk menggunakannya masih terlihat tampilan lama UI/UX nya.
4. Susah dalam pengoperasiannya dan menggunakan F-Learn.
5. Dll.

Oleh karena itu peneliti sangat tertarik dalam penelitian ini apakah dugaan-dugaan yang ada apakah benar dan valid terjadi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur pengalaman pengguna menggunakan F-Learn.

**Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan adalah UEQ. UEQ adalah standar kuesioner yang terdiri dari 26 jenis pertanyaan penilaian seperti yang dapat dilihat pada gambar 3 (Schrepp, 2023).

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

Gambar 3. Kuesioner UEQ dalam Bahasa Indonesia

**Penentuan Responden**

Analisis evaluasi UEQ dilakukan terhadap pengguna F-Learn di kalangan mahasiswa. Sampel adalah wakil dari suatu populasi yang mempunyai sifat dan ciri karakteristik yang sama dan dianggap mewakili populasi serta mampu mewakili keseluruhan populasi yang diteliti. Model yang digunakan dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus slovin, dapat lihat pada rumus 1 dibawah ini.

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

- n = Jumlah Sampel
- N = Jumlah Populasi
- E = Tingkat kesalahan dalam memilih anggota sampe yang ditolelir sebesar 5%

**Pengukuran UEQ**

Peneliti melakukan pengukuran user experience untuk memahami pengguna mahasiswa UKSW terhadap F-Learn

**Analisis Hasil Pengujian**

Hasil analisis data UEQ menggunakan data tools UEQ dalam format .xlsx (Microsoft Excel). Data yang dihasilkan dari hasil kuesioner dapat langsung dimasukan pada data tools UEQ pada menu Data. Data tools UEQ memiliki beberapa tahapan, yaitu (Umar et al., 2020):

1. Konversi Data (Data Transformed)  
 Data responden dimasukkan ke dalam Excel dan melalui proses transfer data. Artinya, urutan nilai (positif kanan dan negatif kiri) diacak dalam kuisisioner untuk mengurangi bias respon.

**Tabel 1.** Konversi Data

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

Tabel di atas menunjukkan metode pengurutan nilai untuk meminimalkan kemungkinan respon pada setiap survei. Data yang disesuaikan menghasilkan rata-rata untuk setiap individu dan setiap kelompok berdasarkan kategori. Model rumus datanya adalah sebagai berikut:

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

- $\bar{x}$  = rataan skala perorang
- $\sum x [person]$  = total item perskala
- $\sum item$  = jumlah item perskala

2. Hasil utama

Setelah konversi, data dihitung ulang untuk mendapatkan hasil utama, yaitu hasil. Hasil tersebut merupakan hasil utama dari UEQ yaitu indikator-indikator, indikator-indikator untuk perhitungan selanjutnya. Item dan skala dihitung menggunakan mean dan varians dari mean hasil transformasi data. Penentuan hasil skala rata-rata merupakan nilai standar yaitu -0,8, 0,8 merupakan hasil normal, nilai >0,8 merupakan nilai positif, dan nilai negatif. Rumus:

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

- $\bar{x}$  = rataan skala perorang
- $\sum x [skala]$  = total item per skala
- $\sum item$  = total responden

3. Set Data Benchmark

UEQ menggunakan standar benchmark. Perhitungan ini digunakan untuk membandingkan F-Learn dengan data dari benchmark. Hasil rata-rata dan analisis hasil digunakan untuk memperoleh nilai perbandingan. Nilai standar indikator UEQ dapat dilihat pada tabel berikut (Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik et al., 2019).

Berdasarkan tabel benchmark, sebuah produk dapat diklasifikasikan ke dalam 5 kategori (per skala):

- Excellent: Di kisaran 10% hasil terbaik.
- Good: 10% hasil dalam benchmark lebih baik dan 75% hasilnya lebih buruk.
- Above average: 25% hasil benchmark lebih baik dari hasil produk yang dievaluasi, 50% hasil lebih buruk.
- Below average: 50% hasil benchmark lebih baik dari hasil produk yang dievaluasi, 25% hasil lebih buruk.
- Bad: Di kisaran 25% hasil terburuk.

**Tabel 2.** Kategori Pada UEQ Data Analysis Tool

Kategori	Daya Tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
<b>Excellent</b>	≥1,75	≥1.9	≥1.78	≥1.65	≥1.55	≥1.4
<b>Good</b>	≥1.52	≥1.56	≥1,47	≥1.48	≥1.31	≥1.05
	<1.75	<1,9	<1.78	<1.65	<1.55	<1.4
<b>Above Average</b>	≥1.17	≥1.08	≥0.98	≥1.14	≥0.99	≥0.71
	<1.52	<1.56	<1.47	<1.48	<1.31	<1.05
<b>Bellow Average</b>	≥0.7	≥0.64	≥0.54	≥0.78	≥0.5	≥0.3
	<1.17	<0.98	<0.98	<1.14	<0.99	<0.71
<b>Bad</b>	<0.7	<0.64	<0.54	<0.78	<0.5	<0.3

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Jumlah responden yang mengisi kuisioner sebanyak 50 responden mahasiswa. Data responden tersebut dikelompokan berdasarkan fakultas yaitu Fakultas Teknologi Informasi 25 responden, Fakultas Teknik Elektronika dan Komputer 2 responden, 3 responden dari Fakultas Hukum, 2 responden dari Fakultas Ilmu Sosial dan Komunikasi, 7 responden dari Fakultas Ekonomi dan Manajemen, 6 responden dari Fakultas Psikologi, 1 responden dari Fakultas Interdisiplin, 2 responden dari Fakultas Sains dan Matematika, dan 2 responden dari Fakultas Seni dan Bahasa.

**Hasil Uji Validitas**

Hasil pemilahan dan penyebaran kuisioner kepada 50 responden diperoleh tingkat signifikansi 5% dan nilai *r* sebesar 0,279. Hasil dari uji validitas menggunakan aplikasi SPSS versi 27. Tabel 3 menyimpulkan bahwa seluruh item tes validitas yang

dilakukan pada pertanyaan dianggap valid. Hasilnya *r* hitung > *r* tabel pada setiap pertanyaan ini. Hasil tersebut diperoleh dengan mengolah data kuisioner menggunakan aplikasi SPSS versi 27 (Aditya Pebrialdy Arswanda et al., 2022).

**Tabel 3.** Hasil Uji Validitas

Total Pertanyaan	Rata-rata <i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Kriteria
50	1	0,279	Valid

**Hasil Uji Realibilitas**

**Tabel 4.** Statistik Realiability

Cronbach's Alpha	N of Items
,943	26

Setiap item yang dibandingkan, nilai Alpha Cronbach untuk setiap item tetap reliabel. Nilai-nilai tersebut dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.** Item Total Uji Realibilitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
<b>P1</b>	130,16	700,341	,607	,941
<b>P2</b>	129,82	712,967	,569	,942
<b>P3</b>	130,76	678,349	,737	,940
<b>P4</b>	130,76	694,981	,620	,931
<b>P5</b>	130,56	678,211	,681	,940
<b>P6</b>	130,60	687,551	,682	,940
<b>P7</b>	130,38	697,179	,609	,941
<b>P8</b>	130,48	687,847	,682	,940
<b>P9</b>	130,48	694,663	,626	,941
<b>P10</b>	130,88	675,700	,768	,939
<b>P11</b>	129,98	707,326	,541	,942
<b>P12</b>	130,24	704,778	,412	,944
<b>P13</b>	130,16	704,994	,583	,942
<b>P14</b>	130,12	694,230	,745	,940
<b>P15</b>	130,78	695,604	,538	,942
<b>P16</b>	130,40	679,918	,777	,939
<b>P17</b>	130,88	741,618	,030	,950

P18	130,52	680,500	,745	,940
P19	130,84	695,076	,548	,942
P20	130,36	688,766	,684	,940
P21	130,62	678,812	,744	,940
P22	130,32	691,120	,632	,941
P23	130,12	701,822	,588	,942
P24	130,20	684,725	,705	,940
P25	130,20	699,918	,567	,942
P26	130,42	693,636	,613	,941

Tabel 6. Hasil Uji Realibilitas

Total Pertanyaan	Rata-rata r hitung	r tabel	Kriteria
50	0,943	0,60	Realibel

Salah satu cara untuk mencari realibilitas dalam suatu uji realibilitas adalah dengan menggunakan metode Alpha Cronbach untuk variable yang lebih besar dari 0,60 yang dapat digunakan untuk menentukan apakah variabel tersebut benar atau sama dengan yang diukur (Aditya Pebrialdy Arswanda et al., 2022).

Hasil uji yang dilakukan terhadap kuisioner di dapatkan nilai berdasarkan jumlah responden yaitu 50 yaitu 50 data dianggap valid. Artinya semua kuisioner sudah selesai diproses.

Tabel 7. Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	50	100,0

### Pembahasan

Evaluasi pada penggunaan F-Learn yang dilakukan kepada 50 mahasiswa di UKSW. Dengan jumlah pertanyaan 26 yang meliputi 6 aspek yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.

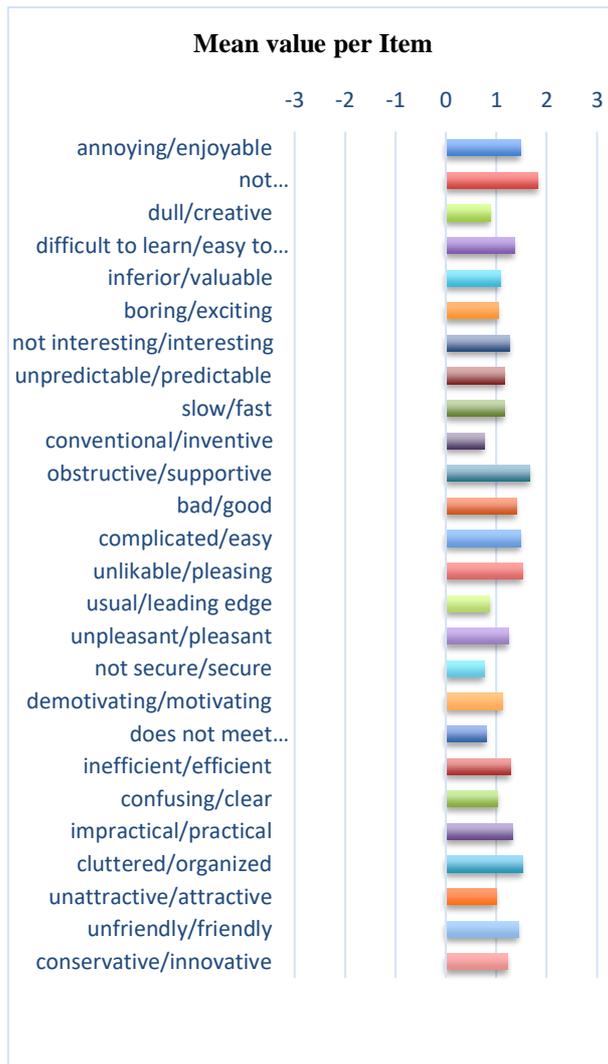
Setiap jawaban kemudian dikonversi untuk mendapatkan skala penilaian secara berurutan sehingga menghasilkan output seperti pada tabel 8.

Tabel 8. Output Hasil Pengukuran Bobot Nilai Variabel UEQ

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No	Left	Right	Scale
1	↑ 1,5	2,1	1,5	50	Annoying	Enjoyable	Attractiveness
2	↑ 1,8	1,3	1,2	50	Not understandable	Understandable	Perpicuity
3	↑ 0,9	3,1	1,8	50	Creative	Dull	Novelty
4	↑ 1,4	2,5	1,6	50	Easy to learn	Difficult to learn	Perpicuity
5	↑ 1,1	3,6	1,9	50	Valuable	Inferior	Stimulation
6	↑ 1,0	2,7	1,7	50	Boring	Exciting	Stimulation
7	↑ 1,3	2,4	1,5	50	Not interesting	interesting	Stimulation
8	↑ 1,2	2,7	1,6	50	Unpredictable	Predictable	Dependability
9	↑ 1,2	2,5	1,6	50	Fast	Slow	Efficiency
10	→ 0,8	3,1	1,8	50	Inventive	Conventional	Novelty
11	↑ 1,7	1,9	1,4	50	Obstructive	Supportive	Dependability
12	↑ 1,4	2,8	1,7	50	Good	Bad	Attractiveness
13	↑ 1,5	1,9	1,4	50	Complicated	Easy	Perpicuity
14	↑ 1,5	1,8	1,4	50	Unlikable	Pleasing	Attractiveness
15	↑ 0,9	3,2	1,8	50	Usual	Leading edge	Novelty
16	↑ 1,2	2,7	1,6	50	Unpleasant	Pleasant	Attractiveness
17	→ 0,8	4,4	2,1	50	Secure	Not secure	Dependability
18	↑ 1,1	2,9	1,7	50	Motivating	Demotivating	Stimulation
19	↑ 0,8	3,1	1,8	50	Meets expectations	Does not meets expectations	Dependability
20	↑ 1,3	2,6	1,6	50	Inefficient	Efficient	Efficiency
21	↑ 1,0	3,0	1,7	50	Clear	Confusing	Perpicuity
22	↑ 1,3	2,8	1,7	50	Impractical	Practical	Efficiency
23	↑ 1,5	2,1	1,5	50	Organized	Cluttered	Efficiency

24	↑ 1,0	2,8	1,7	50	Attractive	Unattractive	Attractiveness	
25	↑ 1,4	2,5	1,6	50	Friendly	Unfriendly	Attractiveness	
26	↑ 1,2	2,7	1,6	50	Conservative	innovative	Novelty	

Hasil dari pengukuran bobot nilai variabel UEQ dari 50 jawaban responden dilakukan perhitungan berikut, dengan masing-masing pertanyaan diberikan kode yang berbeda sesuai dengan 6 aspek tersebut. Hasilnya seperti pada Gambar 4.



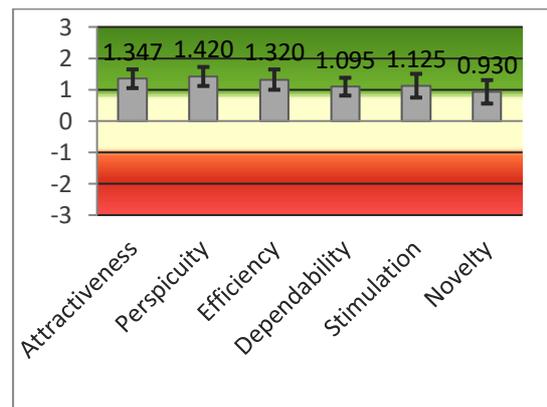
Gambar 4. Rata-rata Value Per Item

Gambar 4 menunjukkan bahwa dari penggunaan F-Learn di UKSW menyatakan baik. Hasil berikut di dapatkan dari perhitungan mean, varians, deviasi standar. Nilai rata-rata 6 aspek UEQ tampak pada tabel 9.

Tabel 9. Rata-rata Impresi dan Varian Skala

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	↑ 1,347	1,16
Perspicuity	↑ 1,420	1,20
Efficiency	↑ 1,320	1,36
Dependability	↑ 1,095	1,05
Stimulation	↑ 1,125	1,87
Novelty	↑ 0,930	1,83

Tabel 9 menunjukan nilai rata-rata keseluruhan pertanyaan dari hasilnya. Hasil nilai rata-rata skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan tergolong impresif positif. Hasil rata-rata skala UEQ untuk penggunaan F-Learn di kalangan mahasiswa UKSW dapat dipaparkan dalam grafik berikut.



Gambar 5. Grafik Rata-rata Impresi Skala

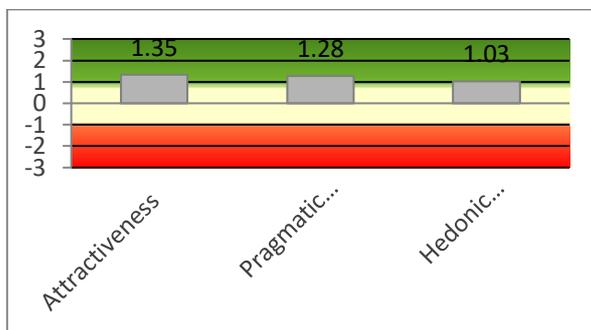
Tabel 10. Nilai Confidence Interval pada Setiap Skala

Confidence interval (p=0.05) per scale						
Scale	Mean	Std. Dev.	N	Confidence	Confidence interval	
Attractiveness	1,347	1,076	50	0,298	1,048	1,645
Perspicuity	1,420	1,094	50	0,303	1,117	1,723
Efficiency	1,320	1,168	50	0,324	0,996	1,644
Dependability	1,095	1,025	50	0,284	0,811	1,379
Stimulation	1,125	1,367	50	0,379	0,746	1,504
Novelty	0,930	1,352	50	0,375	0,555	1,305

Dari gambar 5 dan tabel 10 nilai rata-rata tertinggi merupakan pengukuran di aspek kejelasan dengan nilai 1,420. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan F-Learn dalam pembelajaran sudah sangat jelas. Hasil statistik berdasarkan tiga kelompok yaitu : daya tarik, kualitas praktis, dan kualitas hedonis, seperti ditunjukkan pada tabel dan gambar berikut.

**Tabel 11. Pragmatic and Hedonic Quality**

Pragmatic and Hedonic Quality	
Attractiveness	1,35
Pragmatic Quality	1,28
Hedonic Quality	1,03

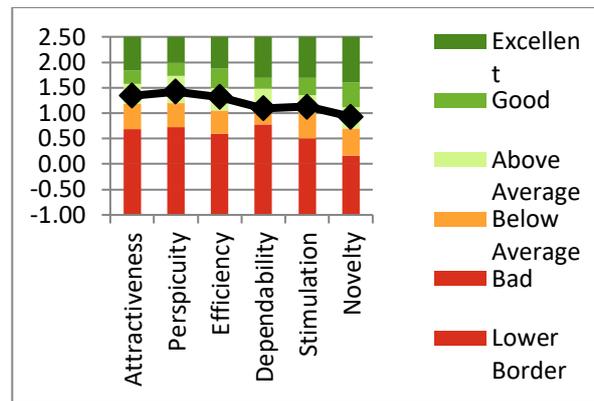


**Gambar 6.** Grafik Rata-rata Berdasarkan Aspek UEQ

Aspek dari UEQ untuk mendapatkan rata-rata cukup baik adalah aspek daya tarik yang berkaitan dengan daya tarik pengguna terhadap kinerja dari sistem. Aspek kualitas pragmatic sangat diperhatikan dengan tujuan untuk mencapai kesuksesan dalam sistem atau pola kerja dan layanan tersebut dapat dijelaskan secara singkat. Kinerja sistem atau kualitas hedonic terhadap pengalaman yang menyenangkan, dimana pengguna memiliki kesenangan serta motivasi

yang cukup baik dalam menggunakan aplikasi (Halim et al., 2020).

Untuk mendapatkan gambaran dan hasil yang maksimal tentang penilaian penggunaan F-Learn di kalangan mahasiswa UKSW dengan cara membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan UEQ *data analysis tool* dengan melakukan uji benchmark. Uji *benchmark* dapat menggambarkan tentang kualitas dari penggunaan F-Learn dengan penelitian lainnya. Berikut hasil uji benchmark dari penggunaan F-Learn.



**Gambar 7.** Standar Set Benchmark

Hasil pengujian benchmark dapat dilihat pada tabel 10 yang berada di atas rata-rata dalam hal daya tarik, kejelasan, efektivitas, stimulasi dan kebaruan. Artinya pengalaman penggunaan F-Learn di kalangan mahasiswa UKSW memiliki nilai rata-rata 25% dari hasil evaluasi dataset, namun nilai mean lebih besar dari 50% hasil dari evaluasi dataset. Akurasi nilai di bawah rata-rata, artinya penggunaan F-Learn di UKSW kurang dari 50% hasil dari dataset, namun lebih besar dari 25% hasil penilaian dataset.

**Tabel 12.** Hasil Perbandingan Antara Evaluasi Pengalaman Pengguna Flexible Learning UKSW Pada Proses Pembelajaran dengan Uji Benchmark

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Attractiveness	1,35	Above average	25% of result better, 50% of result worse
Perspicuity	1,42	Above average	25% of result better, 50% of result worse
Efficiency	1,32	Above average	25% of result better, 50% of result worse
Dependability	1,10	Below average	50% of result better, 25% of result worse
Stimulation	1,13	Above average	25% of result better, 50% of result worse
Novelty	0,93	Above average	25% of result better, 50% of result worse

## KESIMPULAN

Hasil analisis menggunakan UEQ terhadap penggunaan F-Learn menunjukkan bahwa dengan UEQ mempengaruhi kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem. Didapatkan dari 50 responden bahwa rata-rata pada skala daya tarik mendapatkan point 1.347, kejelasan mendapatkan point 1.420, efisiensi mendapatkan point 1.320, ketepatan mendapatkan point 1.095, stimulasi mendapatkan 1.125, dan kebaruan mendapatkan 0.980 yang tergolong impresif positif.

Untuk pengujian set data *benchmark* menunjukkan bahwa secara grafik dari skala rata-rata daya tarik F-Learn 1.35, selanjutnya untuk skala rata-rata kejelasan F-Learn 1.42, selanjutnya untuk skala rata-rata efisiensi F-Learn 1.32, selanjutnya untuk skala rata-rata ketepatan F-Learn 1.10, selanjutnya untuk skala rata-rata stimulasi F-Learn 1.13, dan selanjutnya untuk skala rata-rata kebaruan F-Learn 0.93. Kemudian pada UEQ *benchmark* didapatkan level *user experience* yang *above average* (di atas rata-rata) pada skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, stimulasi, kebaruan dan ketepatan mendapatkan hasil *below average* (di bawah rata-rata).

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2019). Analisis Aplikasi Mobile Transportasi Online Menggunakan User Experience Questionnaire pada Era Milenial dan Z. *JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS*, 9(2), 204. <https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp204-211>
- Aditya Pebrialdy Arswanda, M., Caesar, C., Sihombing, J., Prima Laia, A., & SIFO Mikroskil, J. (2022). EVALUASI PENGALAMAN MAHASISWA MIKROSKIL PADA APLIKASI ONEDRIVE MENGGUNAKAN UEQ. *Julyxxxx*, 23, 1–5.
- Azman Maricar, M., Pramana, D., Putri, D. R., & Korespondensi, P. (2021). *EVALUASI PENGGUNAAN SLiMS PADA E-LIBRARY DENGAN MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. 8(2), 319–328. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184443>
- Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik, S., Putu Satwika, I., Nyoman Yudi Anggara, I., Sistem Informasi, J., Primakara, S., Teknik Informatika, J., & Tukad Badung No, J. (2019). Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (Arya Jelantik) Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jutisi*, 95–106. [www.siska.primakara](http://www.siska.primakara)
- Halim, F., Sophya Hadini Marpaung, dan, Studi Sistem Informasi, P., & Mikroskil, S. (2020). *Penilaian User Experience Fiori Bussim Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Pembelajaran Matakuliah Sertifikasi SAP*.
- Luthfi, A., Adinegoro, T., Rokhmawati, R. I., & Muslimah Az-Zahra, H. (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)* (Vol. 2, Issue 11). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Maharani, L. (2021). *EasyChair Preprint Systematic Literature Review: Evaluate User Experience On the Ticket Booking Application Systematic Literature Review: Evaluate User Experience On the Ticket Booking Application*. <https://scholar.google.com>.
- Rasio Henim, S., & Perdana Sari, R. (2020). Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. In *Jurnal Komputer Terapan* (Vol. 6, Issue 1). <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., & Kartono, R. Y. (2016). *Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment* (Vol. 13). <http://sumi.ucc.ie/>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)
- Umar, R., Zakilah Ifani, A., Irbati Ammatulloh, F., & Anggriani, M. (2020). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi ANALISIS SISTEM INFORMASI WEB LSP UAD MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. 4(2). <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol4No2.pp173-178>
- Viski Izabal, S., Aknuranda, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (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* (Vol. 2, Issue 9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>