

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SI JEMPOL MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ) PADA JASDAM II / SRIWIJAYA

Febrina Amanda Putri^{*1}, Evi Yulianingsih²

Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

*Corresponding Author: pebrinaamanda@gmail.com

| | |
|---|--|
| <p>Info Article</p> <p>Received : 01 April 2025</p> <p>Revised : 02 May 2025</p> <p>Accepted : 02 June 2025</p> <p>Publication : 30 June 2025</p> <p>Keywords: <i>User Experience, Si Jempol Application, User Experience Questionnaire</i></p> <p>Kata Kunci: <i>User Experience, Aplikasi Si Jempol, User Experience Questionnaire</i></p> <p>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</p>  | <p>Abstract: <i>The research aims to analyze the user experience of the Si Jempol application in the Jasdram II/Sriwijaya environment. The research uses the User Experience Questionnaire (UEQ) method to include various dimensions of User Experience (UX) which include attractiveness, clarity, efficiency and other relevant aspects. There are six measurement scales in the User Experience Questionnaire (UEQ) which includes a total of 26 question items, where each element is analyzed based on the dimensions to be measured. The Si Jempol application got positive appeal, got good clarity in interface clarity, showed efficiency in speed and ease of use, had a low score on precision, had a high score on stimulation and had a low score on novelty. The results of the research show that the Si Jempol application overall received a score in the Very Good category but one scale obtained results in the Good category based on the User Experience Questionnaire (UEQ) method. Developers are advised to improve the Novelty and Efficiency aspects so that applications increasingly meet optimal user experience standards so that applications remain stable and can be accessed more easily</i></p> <p>Abstrak: Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi Si Jempol di lingkungan Jasdram II/Sriwijaya. Penelitian menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) untuk mengevaluasi berbagai dimensi <i>User Experience</i> (UX) yang meliputi daya tarik, kejelasan, efisiensi dan aspek lain yang relevan. Terdapat enam skala pengukuran dalam <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) yang mencakup total 26 item pertanyaan, dimana masing-masing elemen dikelompokkan berdasarkan dimensi yang ingin diukur. Aplikasi Si Jempol mendapat daya tarik yang positif, mendapat kejelasan yang baik dalam kejernihan antarmuka, menunjukkan efisiensi dalam kecepatan dan kemudahan pengguna, memiliki nilai yang kurang pada ketepatan, memiliki nilai yang tinggi pada stimulasi dan memiliki nilai yang kurang pada kebaruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Si Jempol secara keseluruhan memperoleh nilai dalam kategori <i>Excellent</i> (Sangat Baik) tetapi satu skala memperoleh hasil dalam kategori <i>Good</i> (Baik) berdasarkan metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ). Pengembang disarankan untuk meningkatkan aspek Kebaruan dan Efisiensi agar aplikasi semakin memenuhi standar pengalaman pengguna yang optimal agar aplikasi tetap stabil dan dapat diakses dengan lebih mudah</p> |
|---|--|

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pelatihan jasmani. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan keterbukaan, tanggung jawab dan efisiensi di sektor publik, berbagai aplikasi berbasis digital terus dikembangkan dan diterapkan untuk meningkatkan kinerja instansi. Inovasi ini menjadi bagian dari upaya perbaikan tata kelola agar semakin terbuka, responsif dan meningkatkan kualitas layanan publik yang diharapkan dapat dirasakan oleh masyarakat. Salah satu aplikasi yang memainkan dalam upaya ini adalah aplikasi Si Jempol, sebuah sistem yang memungkinkan pemantauan dan evaluasi pelatihan jasmani secara lebih terstruktur, *real-time* dan berbasis data. Di era teknologi sekarang ini, pekerjaan dituntut serba cepat dan efektif dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Personel satuan jajaran Jasdram II/Sriwijaya dituntut harus menguasai teknologi untuk mempermudah semua pekerjaan dan pelaporan-pelaporan dari satuan bawah ke satuan atas dan sebaliknya. Aplikasi Si Jempol dirancang untuk menyajikan informasi dan perhitungan dalam pelatihan jasmani di Jasdram II/Sriwijaya, aplikasi Si Jempol dengan fungsi utama mencakup menguji penilaian garjas, memberikan materi pelatihan, serta menyajikan informasi yang relevan mengenai Jasdram II/Sriwijaya.

Analisis merupakan usaha memilah sesuatu integritas jadi unsur-unsur ataupun bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya ataupun susunannya. Analisis yaitu proses mencari serta menyusun informasi secara sistematis. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan laporan serta dokumentasi dengan metode mengorganisasikan informasi ke dalam jenis serta dijabarkan, setelah itu informasi ditarik kesimpulan sehingga informasi gampang dimengerti baik diri sendiri ataupun orang lain (Masruroh et al., 2023). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan jika analisis adalah suatu aktivitas untuk menciptakan penemuan baru terhadap objek yang hendak diteliti maupun yang hendak diamati oleh peneliti untuk menciptakan fakta yang akurat dari objek yang akan diteliti. *User Experience* (UX) merupakan penilaian terhadap perasaan dan respons seseorang terhadap penggunaan produk, sistem atau jasa. Signifikasinya terletak pada tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk. Kualitas pengalaman pengguna yang positif adalah faktor penentu apakah sebuah produk dianggap bernilai atau tidak. Prinsip dasar dalam mengembangkan *User Experience* (UX) adalah memberikan kekuasaan kepada pengguna untuk menentukan tingkat kepuasan mereka sendiri (*customer role*). Meskipun fitur produk, sistem atau jasa tersebut sangat baik, namun tanpa memberikan pengalaman yang memuaskan dan

nyaman bagi pengguna, tingkat *User Experience* (UX) dapat menjadi rendah (Kresnanto et al., 2020).

Aplikasi adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna. Ada jutaan aplikasi di *App Store* dan toko aplikasi Android, yang menawarkan layanan aplikasi. Aplikasi sendiri adalah dasar dari ekonomi seluler. Sejak kedatangan *iPhone* pada 2007 dan *App Store* pada 2008, aplikasi telah menjadi cara utama pengguna memasuki revolusi ponsel cerdas atau *smartphone*. Kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan alat ukur yang digunakan dalam pengujian kegunaan (*Usability Testing*) untuk mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna suatu produk dengan efisien. *User Experience Questionnaire* (UEQ) menyediakan cara yang cepat untuk mendapatkan wawasan terkait persepsi pengguna terhadap kualitas produk. Terdapat enam skala pengukuran dalam *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang mencakup total 26 item pertanyaan, dimana masing-masing elemen dikelompokkan berdasarkan dimensi yang ingin diukur. Skala-skala tersebut mencakup *Attractiveness* (Daya tarik), *Perspicuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi) dan *Novelty* (Kebaruan) yang memungkinkan analisis menyeluruh terhadap berbagai aspek pengalaman pengguna (Schrepp, 2015). Dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), pengembang dapat lebih mudah mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan produk sehingga dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk meningkatkan kualitas dan kepuasan pengguna.

User Experience Questionnaire (UEQ) *Data Analysis Tools* adalah alat bantu yang dirancang untuk memudahkan proses analisis dan pengelolaan data hasil *User Experience Questionnaire* (UEQ), sehingga menjadi lebih efisien. Dikembangkan oleh Dr. Martin Schrepp, alat ini bertujuan untuk menyederhanakan langkah-langkah dalam menganalisis data *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan memberikan solusi yang mudah diakses. *User Experience Questionnaire* (UEQ) *Data Analysis Tools* tersedia dalam bentuk aplikasi berbasis Excel dan dapat diunduh melalui situs resmi di <https://www.ueq-online.org/>. Untuk memulai analisis, peneliti hanya perlu memasukkan data yang telah dikumpulkan ke dalam *worksheet* Excel yang disediakan oleh aplikasi ini. Setelah data dimasukkan, *User Experience Questionnaire* (UEQ) *Data Analysis Tools* secara otomatis akan mengolah dan menghasilkan statistik yang diperlukan untuk menginterpretasi hasil kuesioner. Alat ini membantu dalam menghitung berbagai metrik seperti nilai rata-rata untuk setiap skala, penyimpangan

standar, dan visualisasi grafik sehingga peneliti dapat dengan mudah memahami kualitas pengalaman pengguna terhadap produk yang diuji.

Populasi mengacu pada kumpulan data atau elemen yang memiliki karakteristik serupa dan menjadi objek kajian dalam statistik inferensial. Dalam statistik inferensial, terdapat dua konsep penting: populasi dan sampel. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan jumlah karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diambil kesimpulannya. Dalam penelitian, populasi untuk dipelajari sehingga dapat diambil kesimpulannya. Dalam penelitian, populasi memiliki sifat yang umum, bukan hanya sekedar jumlah objek atau subjek yang dipelajari, tetapi juga harus mencerminkan karakteristik yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut (Sari Dewi, 2021).

Menurut (Handayani, 2020), teknik pengambilan sampel atau yang biasa disebut *sampling* adalah proses pemilihan sejumlah elemen dari populasi untuk dijadikan sampel dengan tujuan memahami berbagai karakteristik dari subjek yang dipilih sehingga memungkinkan penarikan generalisasi terhadap elemen dalam populasi tersebut. Teknik *sampling* terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu *Probability Sampling* dan *Non-Probability Sampling*. Teknik kuesioner ini digunakan oleh peneliti dengan cara membagikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, kemudian mengumpulkan kembali kuesioner tersebut untuk memperoleh data dari responden. Kuesioner dibagikan secara langsung kepada responden atau dikirimkan melalui e-mail, WhatsApp, Telegram atau *Google Form*.

Uji reliabilitas menurut (Sugiyono, 2020) merupakan metode untuk mengevaluasi konsistensi kuesioner. Hal ini mengacu pada konsistensi hasil dari pengukuran yang diulang-ulang atau diuji kembali dimana tingkat reliabilitas ditentukan dari kesamaan hasil yang diperoleh. Reliabel dapat diartikan sebagai kestabilan dan konsistensi dari responden dalam menjawab pernyataan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam bentuk kuesioner. Uji validitas menurut (Sugiyono, 2020) adalah suatu instrumen pengukuran yang dapat dipergunakan guna menentukan apakah suatu kuesioner memiliki tingkat kevalidan atau tidak. Kuesioner dianggap valid apabila pertanyaan-pertanyaan di dalamnya mampu menggambarkan dengan jelas apa yang sedang diukur dan dianggap tidak valid apabila pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak mampu menjelaskan dengan jelas apa yang terukur.

Namun, sejauh mana aplikasi ini memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna belum pernah dievaluasi secara formal. Hal ini penting mengingat aplikasi ini

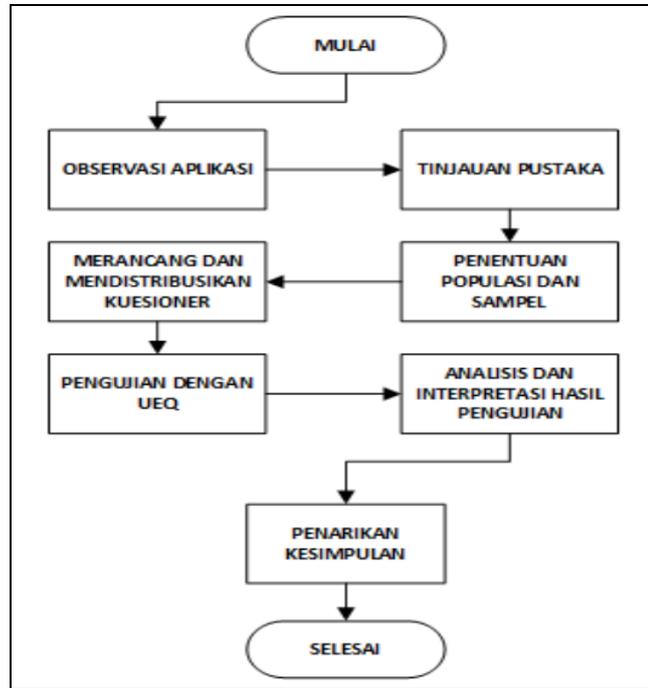
berperan sentral dalam mendukung produktivitas dan pencapaian target pelatihan. Evaluasi pengalaman pengguna aplikasi Si Jempol menjadi sangat relevan untuk memastikan bahwa aplikasi ini benar-benar memberikan nilai tambah bagi pengguna. Disinilah konsep pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) memainkan peran yang sangat penting. Pengalaman pengguna mencakup keseluruhan interaksi pengguna dengan aplikasi, termasuk bagaimana aplikasi tersebut membantu atau justru menghambat kinerja pengguna. Aplikasi yang tidak ramah pengguna, sulit dipahami atau tidak memenuhi ekspektasi pengguna dapat menimbulkan resistensi dan mengurangi efektivitas aplikasi tersebut. Oleh karena itu, evaluasi *User Experience* (UX) menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa aplikasi Si Jempol benar-benar mendukung produktivitas pelatihan.

Dengan demikian, penelitian bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi Si Jempol di lingkungan Jasdram II/Sriwijaya. Penelitian menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengevaluasi berbagai dimensi *User Experience* (UX) yang meliputi daya tarik, kejelasan, efisiensi dan aspek lain yang relevan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kualitas interaksi antara pengguna dan aplikasi serta membantu pihak terkait dalam meningkatkan kualitas layanan yang diberikan oleh aplikasi Si Jempol. Selain itu, evaluasi pengalaman pengguna juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan yang dapat diterapkan di masa mendatang. Pengalaman pengguna yang positif tidak hanya meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi, tetapi juga dapat mendorong adopsi teknologi yang lebih luas di kalangan anggota TNI AD. Dengan pengalaman pengguna yang lebih baik, aplikasi Si Jempol akan dapat mencapai tujuannya dalam mendukung pengelolaan kinerja anggota TNI AD secara lebih efektif, efisien dan akurat.

METHOD

Penelitian menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan pendekatan penelitian yang digunakan dalam analisis ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang mengutamakan aspek pengukuran dan perhitungan dalam setiap tahapan penelitian mulai dari perencanaan, pengumpulan data, hingga analisis hasil dari penyusunan Kesimpulan. Metode ini sangat sesuai untuk penelitian yang berfokus pada aspek numerik, karena data kuantitatif yang diperoleh dapat memberikan gambaran objektif terkait fenomena yang sedang diteliti. Dengan

pendekatan ini, peneliti dapat melakukan pengujian yang lebih sistematis dan tepat, menggunakan teknik analisis yang sesuai untuk memberikan hasil yang dapat diukur dan diuji kebenarannya. Gambaran tahapan penelitian dapat dilihat di Gambar 1:



Gambar 3.1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jasdram II/Sriwijaya, yang berlokasi di Jl. Letjen Harun Sohar, Kebun Bunga, Kec. Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada penggunaan aplikasi Si Jempol yang diterapkan di lingkungan Jasdram II/Sriwijaya, yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh data langsung dari para pengguna aplikasi dalam konteks kerja sehari-hari. Sebagai instansi yang memanfaatkan aplikasi ini secara aktif, Jasdram II/Sriwijaya memberikan akses yang ideal bagi peneliti untuk memahami pengalaman pengguna dan mendapatkan informasi mendalam terkait efisiensi serta efektivitas aplikasi dalam menunjang kinerja anggota TNI AD.

Kuesioner disusun berdasarkan aspek-aspek dalam *User Experience Questionnaire* (UEQ), mencakup 26 butir pertanyaan yang dirancang untuk mengevaluasi pengalaman pengguna secara mendalam. Setiap pertanyaan memiliki tujuh alternatif jawaban yang memungkinkan responden menilai apakah dengan lebih terperinci dan objektif. Daftar pertanyaan dalam kuesioner mencakup berbagai dimensi yang relevan untuk memahami kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh. Pengguna memberikan respon dalam bentuk skala likert tujuh poin untuk setiap item kuesioner, dimana setiap poin mencerminkan sejauh mana mereka setuju atau tidak

setuju dengan pertanyaan yang diberikan. Misalnya, pada item pertama, jika pengguna memberikan skor tujuh maka mereka sangat setuju bahwa aplikasi Si Jempol menyenangkan digunakan. Sebaliknya, skor satu menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini sangat menyulitkan. Skala ini membantu menangkap variasi tingkat kepuasan dan persepsi pengguna terhadap aspek-aspek tertentu dari aplikasi.

| | 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"/> | menggembirakan | 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 3.2 Daftar Pertanyaan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan guna mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis pengumpulan data yaitu:

1. Primer. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama. Data ini diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan untuk menjawab semua pertanyaan penelitian dengan jelas dan lengkap. Metode pengumpulan data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui kuesioner dan observasi.
2. Sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang telah ada sebelumnya seperti dokumen, literatur dan laporan terkait yang relevan dengan topik penelitian. Data ini membantu memberikan konteks tambahan serta mendukung

hasil dari data primer. Metode pengumpulan data sekunder dalam penelitian ini dilakukan melalui Studi Literatur.

Analisis data dilakukan untuk menyusun, mengorganisir dan menginterpretasi data agar dapat menarik kesimpulan yang relevan. Dalam penelitian ini, digunakan tiga jenis analisis data yaitu:

1. Uji Reliabilitas. Untuk menguji reliabilitas instrument pada penelitian ini digunakan teknik *Alpha Cronbach*. Untuk melakukan pengujian reliabilitas dan validitas instrument dapat menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ) Data Analysis Tools*. Dengan ketentuan apabila koefisien *Alpha Cronbach* > 0,60 maka pertanyaan dinyatakan reliabel. Apabila koefisien *Alpha Cronbach* < 0,60 maka pertanyaan dinyatakan tidak reliabel.
2. Uji Validitas. Dalam uji validitas ini digunakan perangkat lunak *User Experience Questionnaire (UEQ) Data Analysis Tools*. Validitas bisa dilakukan dengan menggunakan *Sheet "Inconsistencies"* yakni dengan menghitung korelasi antara skor item pertanyaan dengan skor total variabel. Berdasarkan panduan dari *Handbook User Experience Questionnaire (UEQ)* inkonsistensi pada skala masih dapat ditoleransi jika nilainya < 3. Jika terdapat skala dengan nilai > 3 sata tersebut dianggap tidak valid dan disarankan untuk dihapus.
3. Uji *Experience*. *Experience* mengarah pada proses pengujian yang berfokus pada bagaimana pengalaman pengguna aplikasi Si Jempol ketika menggunakan aplikasi tersebut. Uji *experience* membantu meningkatkan aplikasi, memastikan aplikasi tersebut berfungsi dengan baik atau tidak serta menguji apakah aplikasi Si Jempol mudah digunakan pengguna.

Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk melakukan penelitian ini yaitu:

1. Pada penelitian ini, alat yang digunakan yaitu berupa perangkat keras dan lunak sebagai berikut:

Tabel 3.3. Alat Penelitian

| Perangkat Keras | Perangkat Lunak |
|---|--|
| 1. Laptop Acer Intel(R) Celeron(R) N5100 @ 1.10GHz 1.11 GHz, yang digunakan sebagai alat untuk menyusun laporan dan penyimpanan data. | 1. Microsoft Word 2019, digunakan sebagai media untuk menyusun laporan. 2. Microsoft Excel 2019, yang digunakan untuk penghitungan dalam pengelolaan data responden. 3. <i>Google Form</i> , digunakan sebagai sarana pengumpulan data dari pengguna aplikasi. |

2. Bahan-bahan yang digunakan untuk penelitian ini adalah data yang diperoleh dari jawaban responden dalam kuesioner, mencakup anggota TNI AD di Jasdram II/Sriwijaya yang merupakan pengguna aplikasi Si Jempol dan berbagai sumber seperti buku referensi, jurnal ilmiah dan publikasi terkait lainnya yang akan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan laporan

RESULTS AND DISCUSSION

Results

Aplikasi Si Jempol merupakan *platform* digital yang dirancang untuk mendukung pengelolaan pelatihan jasmani anggota TNI AD di Jasdram II/Sriwijaya. Melalui aplikasi ini, anggota dapat mencatat, memantau serta melaporkan kinerja pelatihan. Berikut adalah penjelasan mengenai hasil analisis pengukuran *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada aplikasi Si Jempol.

Data Responden

Data penelitian dikumpulkan dari sebanyak 32 responden menggunakan *Google Form*. Setelah data terkumpul, file hasil survei disimpan dalam format *Excel* (.xlsx). Langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan dan analisis data. Untuk itu, data yang telah diperoleh dimasukkan ke dalam lembar kerja pada *Sheet* yang diberi nama “Data”.

Tabel 4.1 Data Responden

| Items | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 6 | 7 | 3 | 1 | 1 | 4 | 5 | 3 | 2 | 3 | 6 | 1 | 7 | 4 | 5 | 6 | 1 | 3 | 3 | 6 | 1 | 6 | 3 | 2 | 1 | 7 |
| 5 | 7 | 2 | 1 | 1 | 5 | 6 | 4 | 1 | 2 | 7 | 1 | 7 | 5 | 6 | 7 | 2 | 2 | 1 | 5 | 1 | 6 | 1 | 3 | 1 | 6 |
| 5 | 6 | 4 | 1 | 2 | 7 | 6 | 6 | 1 | 1 | 7 | 2 | 6 | 4 | 7 | 7 | 2 | 1 | 2 | 6 | 2 | 5 | 1 | 3 | 1 | 6 |
| 6 | 6 | 2 | 2 | 1 | 4 | 5 | 7 | 1 | 2 | 7 | 2 | 6 | 5 | 5 | 6 | 1 | 2 | 1 | 5 | 2 | 6 | 1 | 2 | 2 | 6 |
| 6 | 6 | 3 | 2 | 2 | 6 | 6 | 5 | 3 | 4 | 7 | 2 | 7 | 6 | 7 | 7 | 1 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 7 |
| 4 | 6 | 3 | 3 | 2 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 6 | 3 | 5 | 5 | 6 | 5 | 3 | 4 | 2 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 6 |
| 7 | 7 | 3 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 4 | 7 | 2 | 7 | 7 | 7 | 7 | 3 | 3 | 5 | 7 | 3 | 7 | 4 | 3 | 4 | 7 |
| 6 | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 | 6 | 6 | 1 | 3 | 7 | 1 | 6 | 6 | 6 | 6 | 2 | 1 | 2 | 4 | 2 | 5 | 3 | 3 | 1 | 6 |
| 6 | 7 | 2 | 1 | 1 | 6 | 7 | 7 | 1 | 2 | 6 | 1 | 7 | 6 | 7 | 7 | 2 | 2 | 1 | 6 | 1 | 7 | 2 | 2 | 1 | 6 |
| 5 | 6 | 1 | 2 | 2 | 6 | 7 | 6 | 2 | 1 | 5 | 2 | 6 | 6 | 5 | 7 | 1 | 2 | 3 | 7 | 3 | 6 | 3 | 2 | 3 | 6 |
| 6 | 7 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 6 | 4 | 1 | 7 | 3 | 6 | 5 | 3 | 6 | 2 | 4 | 3 | 5 | 3 | 6 | 2 | 4 | 3 | 4 |
| 6 | 6 | 4 | 2 | 3 | 6 | 6 | 6 | 2 | 4 | 5 | 3 | 6 | 6 | 6 | 6 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 5 | 2 | 3 | 3 | 6 |
| 6 | 7 | 3 | 1 | 1 | 4 | 6 | 7 | 2 | 3 | 7 | 2 | 6 | 5 | 6 | 7 | 4 | 2 | 1 | 7 | 3 | 7 | 2 | 1 | 1 | 7 |
| 5 | 7 | 5 | 1 | 2 | 5 | 6 | 1 | 1 | 1 | 4 | 1 | 7 | 4 | 3 | 6 | 1 | 3 | 4 | 4 | 2 | 6 | 3 | 2 | 1 | 6 |
| 7 | 7 | 1 | 2 | 2 | 7 | 7 | 7 | 2 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 7 | 2 | 1 | 2 | 7 | 2 | 7 | 1 | 1 | 2 | 7 |
| 5 | 7 | 2 | 2 | 1 | 5 | 7 | 5 | 4 | 2 | 5 | 1 | 6 | 5 | 7 | 5 | 3 | 1 | 2 | 6 | 2 | 6 | 2 | 1 | 2 | 6 |
| 7 | 7 | 5 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 7 | 4 | 7 | 7 | 7 | 7 | 1 | 4 | 1 | 7 | 4 | 6 | 4 | 4 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 3 | 3 | 1 | 7 | 7 | 7 | 2 | 2 | 7 | 2 | 7 | 7 | 7 | 7 | 3 | 4 | 4 | 7 | 1 | 7 | 2 | 3 | 2 | 6 |
| 5 | 6 | 3 | 2 | 2 | 6 | 5 | 6 | 1 | 3 | 6 | 2 | 7 | 6 | 7 | 7 | 2 | 1 | 2 | 7 | 1 | 6 | 1 | 3 | 2 | 7 |
| 6 | 6 | 2 | 1 | 1 | 6 | 6 | 6 | 1 | 1 | 7 | 1 | 5 | 7 | 7 | 6 | 1 | 2 | 2 | 6 | 1 | 6 | 1 | 1 | 2 | 7 |
| 6 | 5 | 2 | 1 | 2 | 6 | 5 | 3 | 2 | 2 | 5 | 1 | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | 2 | 1 | 4 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 3 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 4 | 7 | 2 | 7 | 7 | 7 | 7 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 5 | 4 | 3 | 3 | 6 |
| 6 | 7 | 2 | 1 | 1 | 7 | 6 | 7 | 1 | 2 | 6 | 1 | 7 | 6 | 7 | 6 | 2 | 2 | 1 | 6 | 1 | 6 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 5 | 1 | 4 | 6 | 7 | 7 | 4 | 4 | 7 | 1 | 7 | 6 | 7 | 5 | 2 | 4 | 2 | 6 | 1 | 6 | 1 | 4 | 1 | 6 |
| 5 | 7 | 2 | 1 | 2 | 6 | 6 | 7 | 1 | 7 | 6 | 1 | 7 | 6 | 7 | 6 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 1 | 7 |
| 7 | 7 | 4 | 3 | 3 | 5 | 7 | 5 | 2 | 1 | 7 | 2 | 7 | 6 | 6 | 6 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 6 |
| 6 | 7 | 1 | 2 | 1 | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 6 | 3 | 5 | 7 | 3 | 6 | 1 | 3 | 3 | 6 | 2 | 6 | 2 | 3 | 1 | 6 |
| 7 | 7 | 4 | 1 | 3 | 5 | 7 | 5 | 1 | 4 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 7 | 1 | 3 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 6 | 7 | 2 | 2 | 3 | 5 | 4 | 6 | 1 | 2 | 5 | 2 | 6 | 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 1 | 7 | 1 | 6 | 1 | 2 | 1 | 6 |
| 5 | 6 | 5 | 1 | 3 | 4 | 6 | 3 | 3 | 2 | 5 | 2 | 7 | 5 | 3 | 5 | 1 | 3 | 2 | 6 | 1 | 6 | 2 | 2 | 1 | 6 |
| 6 | 6 | 3 | 1 | 1 | 5 | 6 | 7 | 1 | 1 | 6 | 1 | 7 | 5 | 6 | 7 | 1 | 3 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 2 | 2 | 6 |
| 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 7 | 7 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 7 |

Transformasi Data

Setelah menyelesaikan proses penginputan data kuesioner, langkah selanjutnya adalah melakukan transformasi data. Proses transformasi ini melibatkan konversi data mentah menjadi bobot nilai yang merepresentasikan tingkat jawaban responden. Dalam hal ini, bobot nilai dirancang dengan rentang dari +3 hingga -3, dimana nilai +3 menunjukkan respons yang paling positif sedangkan nilai -3 mencerminkan respons yang paling negatif. Berikut adalah data responden yang telah ditransformasi:

Tabel 4.2 Transformasi Data

| Items | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|---|----|---|---|---|---|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 0 | 1 | -1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 0 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 |
| 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 0 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 |
| 1 | 2 | 0 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 0 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 0 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 0 | 2 | 0 | 2 | 1 | 1 | 3 |
| 0 | 2 | 1 | 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 |
| 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | -1 | 3 | 1 | 3 | 0 | 1 | 0 | 3 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 2 | 3 | -1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 0 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | -1 | 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 0 | 1 | 0 |
| 2 | 2 | 0 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 0 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 0 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 1 | 3 | -1 | 3 | 2 | 1 | 2 | -3 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 0 | -1 | 2 | 3 | 1 | 0 | 0 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 1 | 0 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | -1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 3 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 0 | 0 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | -1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 3 | 0 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | -1 | 3 | 0 | 2 | 3 | 3 | 0 | 0 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 0 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 0 | 3 | 2 |
| 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | -3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | -2 | 3 | -1 | 0 | 2 | 3 | 3 |
| 3 | 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | -1 | 0 | 1 | 2 | 2 |
| 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | -1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | -1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| 3 | 3 | 0 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3 | 0 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| 1 | 2 | -1 | 3 | 1 | 0 | 2 | -1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | -1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |

Mean

Setelah itu, dilakukan perhitungan nilai mean dan varian yang dapat dilihat pada *Sheet "Result"* di *Data Analysis Tools*, seperti yang ditampilkan pada Gambar 5 hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai mean dan varians di setiap skala tergolong cukup tinggi. Berdasarkan *Handbook User Experience Questionnaire (UEQ)*, nilai dalam rentang -0,8 hingga 0,8 mencerminkan evaluasi negatif. Jika ditinjau secara keseluruhan, nilai mean pada setiap skala telah melebihi 1,8. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua skala berada pada kategori evaluasi positif yang ditandai dengan panah ke atas berwarna hijau.

Tabel 4.3 Skala Nilai Mean dan Variance

| UEQ Scales (Mean and Variance) | | |
|--------------------------------|---------|------|
| Daya tarik | ↑ 2,047 | 0,22 |
| Kejelasan | ↑ 2,453 | 0,21 |
| Efisiensi | ↑ 1,867 | 0,59 |
| Ketepatan | ↑ 1,969 | 0,47 |
| Stimulasi | ↑ 1,883 | 0,35 |
| Kebaruan | ↑ 1,758 | 0,44 |

Distribusi Jawaban Responden

Distribusi jawaban memiliki pertanyaan yang menunjukkan jawaban yang negatif dan positif maupun jawaban netral yang dapat membantu dalam menganalisis pengalaman pengguna aplikasi Si Jempol.

Tabel 4.4 Distribusi Jawaban Responden

| Nr | Item | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Scale |
|----|---|---|---|---|---|----|----|----|------------|
| 1 | menyusahkan/menyenangkan | 0 | 0 | 0 | 1 | 8 | 14 | 9 | Daya tarik |
| 2 | tak dapat dipahami/dapat dipahami | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 11 | 20 | Kejelasan |
| 3 | monoton/kreatif | 0 | 0 | 5 | 4 | 9 | 10 | 4 | Kebaruan |
| 4 | sulit dipelajari/mudah dipelajari | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 10 | 18 | Kejelasan |
| 5 | kurang bermanfaat/bermanfaat | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 | 10 | 15 | Stimulasi |
| 6 | membosankan/mengasyikkan | 0 | 0 | 0 | 5 | 9 | 10 | 8 | Stimulasi |
| 7 | tidak menarik/menarik | 0 | 0 | 0 | 1 | 7 | 12 | 12 | Stimulasi |
| 8 | tak dapat diprediksi/dapat diprediksi | 1 | 0 | 4 | 1 | 5 | 8 | 13 | Ketepatan |
| 9 | lambat/cepat | 0 | 0 | 0 | 4 | 3 | 8 | 17 | Efisiensi |
| 10 | konvensional/berdaya cipta | 1 | 0 | 0 | 6 | 5 | 10 | 10 | Kebaruan |
| 11 | menghalangi/mendukung | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 | 8 | 17 | Ketepatan |
| 12 | buruk/baik | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | 12 | 15 | Daya tarik |
| 13 | rumit/serdhana | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 10 | 19 | Kejelasan |
| 14 | tidak disukai/menggembirakan | 0 | 0 | 0 | 3 | 8 | 12 | 9 | Daya tarik |
| 15 | lazim/terdepan | 0 | 0 | 4 | 0 | 3 | 9 | 16 | Kebaruan |
| 16 | tidak nyaman/nyaman | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | 12 | 15 | Daya tarik |
| 17 | tidak aman/aman | 0 | 0 | 0 | 1 | 7 | 12 | 12 | Ketepatan |
| 18 | tidak memotivasi/memotivasi | 0 | 0 | 0 | 5 | 11 | 9 | 7 | Stimulasi |
| 19 | tidak memenuhi ekspektasi/memenuhi ekspektasi | 0 | 0 | 1 | 4 | 6 | 9 | 12 | Ketepatan |
| 20 | tidak efisien/efisien | 0 | 1 | 0 | 6 | 6 | 9 | 10 | Efisiensi |
| 21 | membingungkan/jelas | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | 10 | 16 | Kejelasan |
| 22 | tidak praktis/praktis | 0 | 0 | 2 | 1 | 7 | 15 | 7 | Efisiensi |
| 23 | berantakan/terorganisasi | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 10 | 12 | Efisiensi |
| 24 | tidak atraktif/atraktif | 0 | 0 | 0 | 4 | 11 | 10 | 7 | Daya tarik |
| 25 | tidak ramah pengguna/ramah pengguna | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 | 8 | 17 | Daya tarik |
| 26 | konservatif/inovatif | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 18 | 12 | Kebaruan |

Reliabilitas

Yang tercantum dalam Tabel 4.4 hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai reliabilitas berada dalam rentang 0,70 – 0,62. Meskipun *Handbook User Experience Questionnaire* (UEQ) tidak mencantumkan batas minimum nilai koefisien yang harus dicapai, dalam buku *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) untuk penelitian menyatakan bahwa kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten jika nilai *Cronbach Alpha* >0,60. Oleh karena itu, berdasarkan data dalam Tabel 4.5 kuesioner ini dinyatakan reliabel karena semua nilai yang diperoleh >0,60.

Tabel 4.5 Nilai Cronbach Alpha

| Skala | Cronbach Alpha |
|------------|----------------|
| Daya Tarik | 0,70 |
| Kejelasan | 0,75 |
| Efisiensi | 0,78 |
| Ketepatan | 0,63 |
| Stimulasi | 0,71 |
| Kebaruan | 0,62 |

Validitas

Setelah table 4.6 menunjukkan bahwa terdapat 10 responden dengan jawaban tidak konsisten, yang ditandai dengan sel *Excel* bernilai satu pada skala yang berwarna oranye. Secara keseluruhan, terdapat 3 responden yang memberikan jawaban tidak konsisten pada 2 skala yang ditunjukkan dengan 2 pada kolom “*Critical?*”.

Namun, berdasarkan panduan dari *Handbook User Experience Questionnaire* (UEQ) inkonsistensi pada skala masih dapat ditoleransi jika nilainya <3. Jika terdapat skala dengan nilai >3 data tersebut dianggap tidak valid dan disarankan untuk dihapus. Oleh karena itu, seluruh data dalam penelitian ini masih dianggap konsisten, karena tidak ada nilai pada kolom “*Critical?*” yang melebihi 3.

Tabel 4.6. Skala Inkonsistensi

| Scales with inconsistent answers | | | | | | |
|----------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|-----------|
| Daya tarik | Kejelasan | Efisiensi | Ketepatan | Stimulasi | Kebaruan | Critical? |
| | | | 1 | | | 1 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | | 0 |
| | | | 1 | | | 1 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | 1 | 1 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | | 0 |
| | | | 1 | | 1 | 2 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | 1 | 1 |
| | | | | | | 0 |
| | | | 1 | | | 1 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | 1 | 1 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | 1 | 1 |
| | | | | | | 0 |
| | | 1 | | | 1 | 2 |
| | | | | | | 0 |
| | | | 1 | | 1 | 2 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | | 0 |
| | | | 1 | | | 1 |
| | | | | | | 0 |
| | | | | | | 0 |

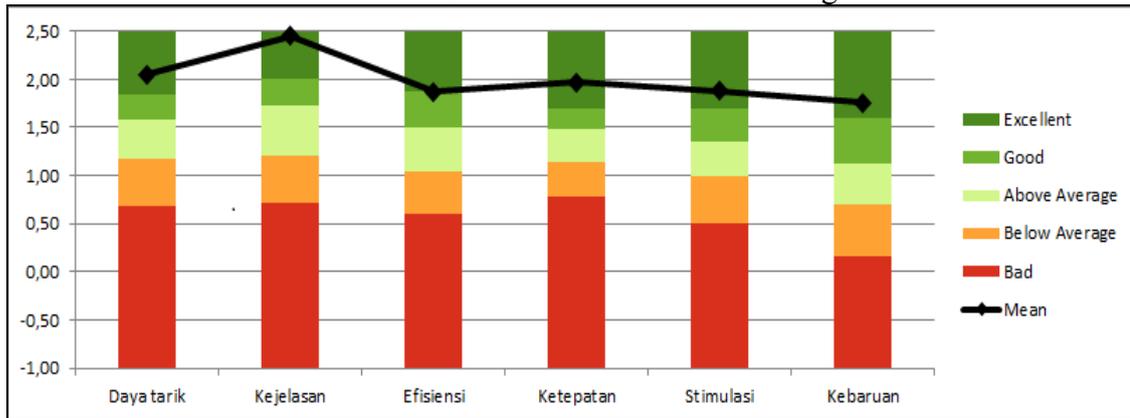
Benchmark

Selanjutnya dilakukan *benchmarking* yang digunakan untuk menilai apakah produk tersebut telah mendapatkan hasil yang baik atau buruk.

Tabel 4.7 *Benchmark*

| Skala | Mean | Benchmark | Interpretasi |
|------------|------|------------------|---|
| Daya Tarik | 2,05 | <i>Excellent</i> | Kisaran 10% hasil terbaik |
| Kejelasan | 2,45 | <i>Excellent</i> | Kisaran 10% hasil terbaik |
| Efisiensi | 1,87 | <i>Good</i> | Kisaran 10% hasil terbaik, 75% hasil terburuk |
| Ketepatan | 1,97 | <i>Excellent</i> | Kisaran 10% hasil terbaik |
| Stimulasi | 1,88 | <i>Excellent</i> | Kisaran 10% hasil terbaik |
| Kebaruan | 1,76 | <i>Excellent</i> | Kisaran 10% hasil terbaik |

Gambar 4.1. *Benchmark Dalam Bentuk Diagarm*



Hasil benchmark yang ditampilkan dalam Tabel 4.7 dan Gambar 4.1 menunjukkan bahwa setiap skala memperoleh hasil yang termasuk dalam kategori *Excellent* (Sangat Baik) tetapi satu skala memperoleh hasil dalam kategori *Good* (Baik). Skala Daya Tarik mencatat nilai sebesar 2,05, sementara skala Kejelasan memperoleh nilai tertinggi sebesar 2,45. Selain itu, skala Efisiensi mendapatkan nilai 1,87, disusul oleh skala Ketepatan dengan nilai 1,97. Pada skala Stimulasi, hasilnya mencapai 1,88 dan untuk skala Kebaruan mencatatkan nilai sebesar 1,76. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa setiap aspek yang diukur berhasil memenuhi standar yang sangat baik.

Discussion

Pengukuran *User Experience Questionnaire* (UEQ) Pada Aplikasi Si Jempol

Menganalisis aplikasi menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk memberikan pengetahuan dasar yang jelas mengenai aplikasi Si Jempol yaitu:

1. Analisis *Attractiveness* (Daya Tarik).

Aplikasi Si Jempol mendapat daya tarik positif pada skala ini, yang menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi Si Jempol ini menarik. Desain antarmuka yang sederhana dan modern serta penggunaan warna yang cerah membantu menciptakan pengalaman visual yang menyenangkan. Namun, beberapa pengguna merasa bahwa elemen desain visual seperti ikon dan tombol masih bisa diperbaiki untuk lebih memudahkan navigasi.

2. Analisis *Perspiciuity* (Kejelasan).

Aplikasi Si Jempol mendapat kejelasan yang baik dalam hal kejernihan antarmuka dan kemudahan memahami cara penggunaannya. Pengguna merasa bahwa instruksi

dan navigasi aplikasi cukup jelas serta petunjuk lebih lanjut bisa membuat aplikasi lebih mudah dipahami.

3. Analisis *Efficiency* (Efisiensi).

Skala pada efisiensi menunjukkan bahwa aplikasi cukup efisien dalam hal kecepatan dan kemudahan penggunaan. Sebagian besar pengguna merasa aplikasi Si Jempol mempermudah pelatihan jasmani anggota TNI AD di Jasdram II/Sriwijaya, namun ada beberapa keluhan terkait kecepatan pemrosesan data saat banyak informasi yang diakses secara bersamaan. Hal ini mungkin menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan performa aplikasi, terutama saat mengolah data besar.

4. Analisis *Dependability* (Ketepatan).

Aplikasi Si Jempol memiliki nilai yang kurang pada skala ketepatan dikarenakan beberapa pengguna melaporkan adanya kesalahan sistem pada pengisian data yang dapat menyebabkan data hilang. Meskipun ini jarang terjadi, perbaikan pada bagian sistem penyimpanan dan pengelolaan data perlu dipertimbangkan.

5. Analisis *Stimulation* (Stimulasi).

Aplikasi Si Jempol memiliki nilai yang tinggi pada skala stimulasi yang menunjukkan aplikasi bermanfaat dan memberikan banyak pengalaman yang menyenangkan atau menarik. Aplikasi cenderung fungsional sehingga memotivasi pengguna untuk lebih sering menggunakannya dan jika ditingkatkan skala stimulasinya bisa dipertimbangkan untuk menambahkan desain antarmuka yang lebih interaktif.

6. Analisis *Novelty* (Kebaruan).

Aplikasi Si Jempol memiliki nilai yang kurang pada skala kebaruan dikarenakan tingkatan skala aplikasi belum memenuhi standar pengalaman pengguna yang optimal.

CONCLUSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Si Jempol di Jasdram II/Sriwijaya secara keseluruhan memperoleh nilai dalam kategori *Excellent* (Sangat Baik) tetapi satu skala memperoleh hasil dalam kategori *Good* (Baik) berdasarkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Skala Daya Tarik mendapatkan nilai 2,05 dan skala Efisiensi mendapatkan nilai 1,87, sementara skala Kejelasan mencatat nilai tertinggi sebesar 2,45 yang menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan. Skala Ketepatan memperoleh nilai 1,97, diikuti skala Stimulasi dengan nilai 1,88 dan

skala Kebaruan sebesar 1,76 yang menunjukkan aplikasi cukup inovatif dan memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. Secara keseluruhan, aplikasi ini telah memenuhi harapan pengguna dengan hasil yang sangat baik di semua aspek tetapi juga perlu adanya perbaikan pada satu skala yang harus ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi Si Jempol. Pengembang disarankan untuk meningkatkan aspek Kebaruan dan Efisiensi agar aplikasi semakin memenuhi standar pengalaman pengguna yang optimal. Selain itu, kendala akses yang terkadang sulit ketika banyak pengguna menggunakan aplikasi secara bersamaan perlu segera diatasi dengan melakukan optimalisasi performa serta peningkatan infrastruktur server agar aplikasi tetap stabil dan dapat diakses dengan lebih mudah.

REFERENCES

- Fauzi, M. (2018). *KOMPUTER DAN INTERNET*. Madura: Duta Media.
- Habibi, R., & Karnovi, R. (2020). *TUTORIAL MEMBUAT APLIKASI SISTEM MONITORING TERHADAP JOB DESK OPERATIONAL HUMAN CAPITAL*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Handayani, R. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN SOSIAL*. Trussmedia Grafika.
- Kresnanto, M. A., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2020). *ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI MOBILE BOOKING HOTEL DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)* (Studi pada RedDoorz dan Airy).
- Masruroh, A. A., Juita, R., & Pangaribuan, B. (2023). ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA PADA LAYANAN APLIKASI MOBILE JAMINAN KESEHATAN NASIONAL (JKN) MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(2), 143.
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Romli, M. A. (2022). *ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK PERGURUAN TINGGI*. 12(1).
- Sari Dewi, M. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN (TEORI DAN PRAKTIK)*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
- Schrepp, D. M. (2015). *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE HANDBOOK*.

- Sofwan, R. (2021). *7 HAL ESENSIAL DALAM USER EXPERIENCE DESIGN*.
- Suhartini. (2017). APLIKASI ALAT BANTU BELAJAR BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS.6 (STUDI KASUS: SDIT FATHONA BATURAJA). *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputererisasi Akuntansi (Jsk)*. Vol. 01. No. 01, Hal. 71-80, ISSN : 2579-4477.
- Sujarweni, V. W. (2019). *SPSS UNTUK PENELITIAN*, Yogyakarta Pustaka Baru Press.
- Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*