

## ANALISIS USER EXPERIENCE APLIKASI E-KINERJA DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMASI MUARA ENIM MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*

Maya Anggita<sup>\*1</sup>, Edi Supratman<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

\*Corresponding Author: [maya.anggita713@gmail.com](mailto:maya.anggita713@gmail.com)

<p><b>Info Article</b>          Received:          04 Juni 2025          Revised:          03 Juli 2025          Accepted:          01 Agustus 2025          Publication:          30 Agustus 2025</p>	<p><b>Abstract:</b> <i>This study aims to evaluate the user experience of the e-Kinerja application used in the Muara Enim Regency Communication and Information Agency. The method used is the User Experience Questionnaire (UEQ), which measures six main dimensions of user experience, namely attractiveness, efficiency, clarity, accuracy, stimulation, and novelty. The results show that the e-Kinerja application provides a positive experience for users. The application is considered easy to use, clear in presenting information, and capable of encouraging work productivity. There are several aspects that can be improved to support innovation and accuracy of the application's functions. The evaluation is expected to be the basis for developing a more effective application that is oriented towards user needs. The research results are expected to contribute to improving the quality of information technology-based services in the government sector and serve as a reference for other agencies in developing similar applications. Thus, this research not only assesses the current performance of the e-Kinerja application but also encourages the creation of adaptive, innovative systems that are in line with the evolving needs of organizations and society.</i></p>
<p><b>Keywords:</b>          User Experience,          E-Kinerja,          User Experience          Questionnaire  <b>Kata Kunci:</b>          Pengalaman          Pengguna,          E-Kinerja,          User Experience          Questionnaire</p>	<p><b>Abstrak:</b> Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi e-Kinerja yang digunakan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Muara Enim. Metode yang digunakan adalah <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) yang mengukur enam dimensi utama pengalaman pengguna, yaitu daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi e-Kinerja memberikan pengalaman yang positif bagi pengguna. Aplikasi dinilai mudah digunakan, jelas dalam penyajian informasi, serta mampu mendorong produktivitas kerja. Ada beberapa aspek dapat ditingkatkan untuk mendukung inovasi dan ketepatan fungsi aplikasi. Evaluasi diharapkan menjadi dasar pengembangan aplikasi yang lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Harapannya dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pelayanan berbasis teknologi informasi di sektor pemerintahan, serta menjadi referensi bagi instansi lain dalam mengembangkan aplikasi serupa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berperan dalam menilai kinerja aplikasi e-Kinerja saat ini, tetapi juga mendorong terciptanya sistem yang adaptif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan kebutuhan organisasi maupun masyarakat</p>
<p><i>Licensed Under a          Creative Commons          Attribution 4.0          International          License</i></p> 	

## INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi telah menghasilkan perubahan besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam administrasi pemerintahan. Dengan meningkatnya tuntutan akan transparansi, akuntabilitas, dan efisiensi di sektor publik, pemerintah terus mengembangkan dan menerapkan berbagai aplikasi digital untuk meningkatkan kinerja institusi. Sebagai upaya mendukung hal tersebut, pemerintah mengeluarkan UU No. 5 Tahun 2014 tentang ASN (Aparatur Sipil Negara) yang bertujuan untuk menciptakan sistem merit, yang diharapkan dapat mendorong peningkatan kesejahteraan, efisiensi kerja, dan profesionalisme PNS, sekaligus memperkuat peran PNS sebagai perekat NKRI. Untuk mengatasi masalah kedisiplinan, kinerja, serta kesejahteraan PNS daerah, dikembangkanlah sistem *e-Kinerja* yang bertujuan untuk menilai kinerja PNS (Denti dkk., 2021).

Kinerja, yang mengacu pada perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas guna mencapai tujuan tertentu (Rivaldo, 2022), merupakan elemen penting bagi efisiensi organisasi pemerintahan. Dalam konteks ini, pengelolaan kinerja pegawai yang efektif membutuhkan sistem yang mampu mencatat, memantau, dan mengevaluasi aktivitas harian dengan akurat. Aplikasi *e-Kinerja* dikembangkan untuk memudahkan pengelolaan kinerja pada ASN di lembaga atau unit kerja pemerintah (Purba dkk., 2022). Di Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Muara Enim, aplikasi ini menjadi bagian penting dalam aktivitas kerja pegawai, dengan fitur utama seperti pencatatan aktivitas harian, pemantauan target, serta penilaian kinerja secara objektif. Selain itu, aplikasi ini juga berfungsi sebagai sistem absensi digital, memungkinkan pegawai mencatat kehadiran dan aktivitas harian dengan lebih praktis dan akurat. Dengan pencatatan terintegrasi, pengelolaan sumber daya manusia di Diskominfo Muara Enim diharapkan menjadi lebih transparan dan efisien.

Namun, meskipun aplikasi *e-Kinerja* berperan penting dalam mendukung produktivitas dan pencapaian target kerja pegawai, evaluasi formal terkait pengalaman pengguna aplikasi ini belum pernah dilakukan. Evaluasi pengalaman pengguna menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi ini memberikan manfaat yang optimal bagi pengguna dan tidak menjadi beban administratif. Konsep pengalaman pengguna atau *user experience* mencakup keseluruhan interaksi antara pengguna dan sistem, termasuk bagaimana aplikasi dapat membantu atau justru menghambat kinerja pengguna. Aplikasi yang sulit dipahami atau tidak ramah pengguna dapat menimbulkan resistensi, yang pada gilirannya akan menurunkan efektivitas dan efisiensi sistem

tersebut. Oleh karena itu, evaluasi *user experience* menjadi langkah krusial untuk mengetahui sejauh mana aplikasi *e-Kinerja* mendukung kinerja pegawai.

Pengalaman pengguna (*user experience*) mengacu pada interaksi langsung oleh pengguna dengan sistem serta layanan, yang menghasilkan persepsi tentang kemudahan, manfaat, kualitas, dan efisiensi sistem tersebut (Sofwan, 2021). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menilai pengalaman pengguna aplikasi *e-Kinerja* melalui pendekatan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) di lingkungan Diskominfo Kabupaten Muara Enim. Metode ini memungkinkan evaluasi berbagai dimensi pengalaman pengguna berdasarkan persepsi individu, dengan hasil yang praktis, andal, dan valid (Prasetyaningsih & Ramadhani, 2021). *User Experience Questionnaire* (UEQ) melibatkan enam skala yang akan dinilai, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan (Maricar dkk., 2021).

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menyajikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai kualitas interaksi pengguna dengan aplikasi, sekaligus menawarkan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna di masa mendatang. Pengalaman pengguna yang positif tidak hanya meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi, tetapi juga mendorong adopsi teknologi yang lebih luas di kalangan pegawai. Dengan demikian, aplikasi *e-Kinerja* dapat mencapai tujuannya dalam mendukung pengelolaan kinerja pegawai yang lebih efektif, efisien, dan akurat.

## **METHOD**

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian Kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka atau variabel numerik. Pendekatan ini dipakai untuk mengukur hubungan antar variabel serta memahami suatu fenomena melalui proses analisis statistik (Farid Wajdi dkk., 2024), sehingga memungkinkan pengukuran yang objektif dan terukur untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi *e-Kinerja*.

Penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang disusun secara sistematis dan terstruktur, dengan tujuan memperoleh informasi yang lebih komprehensif serta mendalam mengenai pengalaman pengguna dalam memanfaatkan aplikasi *e-Kinerja*. Setiap tahapan dirancang agar mampu menggali data secara menyeluruh, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga analisis, sehingga hasil

penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas dan objektif terkait efektivitas penggunaan aplikasi e-Kinerja di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Muara Enim. Adapun tahapan penelitian tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi Aplikasi.

Observasi merupakan metode pengumpulan data primer dengan mengamati objek secara langsung yang diteliti (Soesana dkk., 2023). Pada tahap ini, peneliti mengamati fitur, antarmuka, dan fungsi utama aplikasi *e-Kinerja* untuk memahami alur kerja serta aspek yang memengaruhi pengalaman pengguna.

2. Tinjauan Pustaka.

Tinjauan pustaka adalah proses yang dilaksanakan oleh peneliti untuk menemukan serta mengumpulkan berbagai informasi yang relevan serta berkaitan dengan topik penelitian (Mahanum, 2021), antara lain konsep user pengalaman pengguna, dan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), untuk membangun landasan teoretis yang kuat.

3. Penentuan Populasi dan Sampel.

Sugiyono (2016) mendefinisikan populasi sebagai sekumpulan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan dijadikan fokus penelitian untuk dianalisis serta diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, digunakan teknik sampling jenuh, di mana semua individu dalam populasi diikutsertakan sebagai sampel (Sari Dewi, 2021). Seluruh pegawai ASN di Dinas Kominfo Muara Enim yang menggunakan aplikasi e-Kinerja diidentifikasi sebagai populasi penelitian.

4. Merancang dan Mendistribusikan Kuesioner.

Merancang kuesioner berbasis UEQ dan mendistribusikannya kepada responden untuk mengumpulkan data terkait pengalaman pengguna berdasarkan enam skala pengukuran UEQ.

5. Pengujian dengan UEQ

Menganalisis data yang terkumpul untuk mendapatkan wawasan komprehensif mengenai persepsi pengguna terhadap aplikasi.

6. Analisis dan Interpretasi Hasil Pengujian.

Melakukan analisis mendalam terhadap hasil pengujian dan menyusun rekomendasi perbaikan yang relevan.

7. Penarikan Kesimpulan.

Merumuskan temuan utama penelitian dan memberikan rekomendasi strategis untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna aplikasi e-Kinerja.

Gambar 1. Tahapan Penelitian



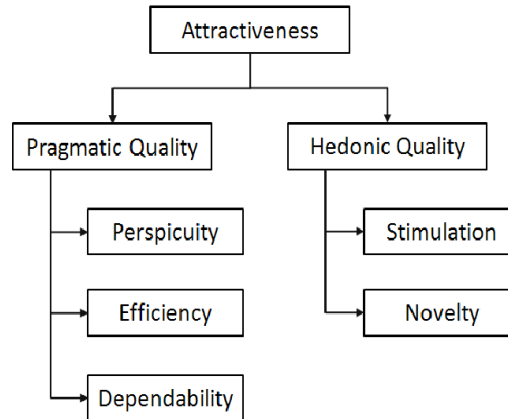
### ***User Experience Questionnaire (UEQ)***

*User Experience Questionnaire (UEQ)* diterapkan sebagai alat ukur untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi *e-Kinerja*. UEQ memiliki enam skala pengukuran dengan total 26 item pernyataan, yang memungkinkan analisis pengalaman pengguna secara mendalam (Schrepp, 2015):

1. *Attractiveness* (Daya Tarik): Mengukur kesan umum pengguna terhadap produk, seperti bagaimana produk terlihat menarik atau tidak. Contoh penilaian: baik atau buruk, menarik atau tidak.
2. *Efficiency* (Efisiensi): Menilai kemampuan produk dalam mendukung penggunaan yang cepat dan efisien, sehingga tugas dapat diselesaikan dengan upaya seminimal mungkin. Contoh: cepat atau lambat, praktis atau tidak.
3. *Perspicuity* (Kejelasan): Menilai kemudahan penggunaan dan tingkat pemahaman pengguna terhadap produk. Contoh: mudah dipahami atau sulit dimengerti.
4. *Dependability* (Ketepatan): Mengukur tingkat kontrol dan prediktabilitas saat pengguna berinteraksi dengan produk. Contoh: dapat diprediksi atau tidak.

5. *Stimulation* (Stimulasi): Menilai seberapa besar produk memberikan kesenangan dan motivasi kepada pengguna. Contoh: menarik atau tidak, bermanfaat atau tidak.
6. *Novelty* (Kebaruan): Mengukur tingkat inovasi dan kreativitas produk serta perhatian yang mampu ditarik.

Gambar 2. Skala *User Experience Questionnaire* (UEQ)



Kuesioner UEQ memberikan wawasan tentang persepsi pengguna terhadap kualitas aplikasi, membantu pengembang mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan produk. Dimensi-dimensi dalam UEQ dirancang untuk memastikan bahwa pengalaman pengguna dievaluasi secara menyeluruh dan relevan dengan tujuan pengembangan produk(Schrepp, 2015).

Gambar 3. Daftar Pertanyaan UEQ

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

### Data Analysis Tools

UEQ *Data Analysis Tools* adalah alat bantu yang dirancang untuk memudahkan proses analisis dan pengolahan 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 UEQ dengan memberikan solusi yang mudah diakses. UEQ *Data Analysis Tools* tersedia dalam bentuk aplikasi berbasis Excel dan bisa diunduh melalui laman resmi di <https://www.ueq-online.org/> (Herawati dkk., 2022)

### RESULT AND DISCUSSION

#### Results

Data penelitian dikumpulkan dari sebanyak 35 responden menggunakan Google Formulir. Setelah data terkumpul, *file* hasil survei disimpan dalam format Excel (.xlsx). Tahap berikutnya adalah mengolah dan menganalisis data. Untuk itu, data yang telah didapat dimasukkan ke dalam lembar kerja pada *sheet* yang diberi nama "Data".

Gambar 6. 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	
7	7	3	3	2	6	6	4	3	3	5	2	5	5	4	4	3	3	3	2	5	3	3	3	3	3	
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	1	7
7	7	1	1	1	7	7	6	3	4	5	1	6	6	6	6	2	1	2	6	2	6	2	2	2	2	6
6	6	2	2	2	5	6	6	3	4	5	2	6	5	6	5	3	3	4	5	2	6	2	2	2	5	
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	1	7
7	7	3	2	1	6	6	6	6	2	6	1	6	5	4	6	1	3	4	7	1	6	1	3	2	7	
5	6	3	1	1	5	6	5	1	1	7	1	7	6	5	7	1	2	4	6	1	6	2	1	1	6	
6	7	4	2	1	4	5	5	1	2	7	2	6	5	4	6	1	2	4	6	1	7	2	3	1	6	
7	7	3	1	1	5	6	4	2	2	7	1	7	6	5	7	1	3	4	7	1	6	1	2	1	7	
6	6	4	2	1	5	5	5	1	1	7	1	6	5	6	7	1	2	4	6	1	7	1	1	1	6	
6	6	2	1	1	5	5	6	5	2	7	1	7	5	5	6	2	3	3	7	2	7	3	2	3	4	
5	6	5	3	1	4	5	6	5	3	6	1	5	5	5	7	2	2	2	7	1	6	3	2	1	5	
5	5	3	2	2	5	6	3	2	1	6	1	6	6	7	6	1	2	3	6	2	5	1	1	1	5	
6	7	5	1	2	6	4	5	5	1	5	1	7	7	6	5	1	1	2	7	1	7	2	1	2	7	
7	5	2	3	1	7	6	6	1	4	5	2	7	6	7	6	1	2	4	7	1	6	1	3	1	7	
6	7	1	2	1	6	7	7	1	2	7	1	5	5	6	7	2	1	1	5	1	7	1	2	2	7	
6	7	2	3	2	5	5	4	2	1	5	2	7	6	7	7	2	1	2	5	1	7	3	3	1	7	
7	7	1	2	1	6	6	2	1	3	7	2	5	7	5	7	1	3	1	7	2	5	2	3	2	7	
7	6	3	2	2	7	5	2	1	1	7	1	7	5	6	6	1	1	2	5	1	7	1	3	1	6	
6	7	5	1	2	5	4	3	3	3	6	2	7	6	3	7	1	1	3	6	1	6	2	2	1	7	
6	6	1	1	1	5	6	4	2	2	7	1	6	4	7	5	1	1	3	7	1	7	1	1	2	7	
6	7	2	3	1	4	7	5	2	1	6	1	7	5	6	7	1	3	1	7	2	7	3	2	1	6	
5	7	3	1	1	4	5	4	1	1	7	1	7	6	7	7	1	3	3	7	1	5	1	2	1	7	
7	7	4	2	1	6	7	6	1	1	7	1	7	6	6	7	1	2	1	7	2	7	1	2	1	7	
6	7	7	1	1	5	6	3	2	4	6	1	7	4	7	6	1	1	3	6	1	7	3	3	1	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	
7	7	2	1	1	5	6	3	3	1	7	2	5	6	7	6	1	2	1	7	1	6	2	1	1	7	
6	7	5	1	1	5	6	3	2	4	7	2	7	4	3	6	1	3	3	7	1	5	2	2	1	7	
6	7	2	1	1	7	7	5	1	1	6	2	7	5	6	6	1	1	1	6	1	7	1	1	1	6	
5	7	3	1	1	5	6	4	3	1	5	1	6	5	6	7	1	2	4	7	2	7	2	2	1	7	
6	7	2	1	1	6	7	5	1	1	7	1	7	6	6	7	1	1	2	7	1	7	1	1	1	7	
6	7	2	1	1	6	7	5	2	1	7	1	6	4	7	7	1	2	1	7	1	7	2	2	1	7	
7	6	3	1	2	5	7	3	3	1	6	1	7	5	6	7	1	1	2	6	1	6	2	2	1	6	
6	7	1	2	2	5	5	4	1	2	7	2	7	4	7	7	2	3	1	7	1	7	2	3	1	6	
6	7	2	1	1	4	6	6	1	1	7	1	7	6	7	6	1	1	1	7	1	7	1	2	2	7	

Setelah menyelesaikan proses penginputan data kuesioner, langkah selanjutnya adalah melakukan transformasi data. Proses transformasi ini sangat penting karena melibatkan konversi data mentah yang telah diperoleh dari responden menjadi bobot

nilai yang dapat merepresentasikan dengan jelas tingkat jawaban responden. Dengan kata lain, data yang semula berbentuk kualitatif akan dikonversi ke dalam format kuantitatif yang lebih mudah untuk dianalisis. Dalam hal ini, bobot nilai dirancang dengan rentang dari +3 hingga -3. Di mana nilai +3 menunjukkan respons yang paling positif, menggambarkan persetujuan penuh atau penilaian terbaik terhadap suatu pernyataan atau pertanyaan. Sementara itu, nilai -3 mencerminkan respons yang paling negatif, yang berarti ketidaksetujuan total atau penilaian terburuk terhadap pernyataan tersebut, berikut adalah contohnya:

Tabel 1. Transformasi Data Skala UEQ Nilai Negatif ke Positif

Poin Skala Penilaian	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Praktis	O	O	O	O	O	O	O	Praktis
Setelah diubah	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

Tabel 2. Transformasi Data Skala UEQ Nilai Positif ke Negatif

Poin Skala Penilaian	1	2	3	4	5	6	7	
Cepat	O	O	O	O	O	O	O	Lambat
Setelah diubah	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

Dengan rentang nilai ini, analisis lebih mendalam dapat dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang jelas mengenai persepsi dan tanggapan responden terhadap topik yang diuji. Berikut adalah data responden yang telah ditransformasi ke dalam bentuk bobot nilai tersebut:

Gambar 7. 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	
3	3	1	1	2	2	2	0	1	1	1	2	1	1	0	0	1	1	1	-1	2	1	1	1	1	-1	
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	
3	3	3	3	3	3	3	2	1	0	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	2	2	2	1	2	2	1	0	1	2	2	1	2	1	1	1	0	1	2	2	2	2	2	1	
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	
3	3	1	2	3	2	2	-2	2	2	3	2	1	0	2	3	1	0	3	3	2	3	1	2	3	3	
1	2	1	3	3	1	2	1	3	3	3	3	3	2	1	3	3	2	0	2	3	2	2	3	3	2	
2	3	0	2	3	0	1	1	3	2	3	2	2	1	0	2	3	2	0	2	3	3	2	1	3	2	
3	3	1	3	3	1	2	0	2	2	3	3	3	2	1	3	3	1	0	3	3	2	3	2	3	3	
2	2	0	2	3	1	1	1	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	0	2	3	3	3	3	3	2	
2	2	2	3	3	1	1	2	-1	2	3	3	3	1	1	2	2	1	1	3	2	3	1	2	1	0	
1	2	-1	1	3	0	1	2	-1	1	2	3	1	1	1	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	1	
1	1	1	2	2	1	2	-1	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	1	3	3	3	1	
2	3	-1	3	2	2	0	1	-1	3	1	3	3	3	2	1	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	
3	1	2	1	3	3	2	2	3	0	1	2	3	2	3	2	3	2	0	3	3	2	3	1	3	3	
2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	3	
2	3	2	1	2	1	1	0	2	3	1	2	3	2	3	3	2	3	2	1	3	3	1	1	3	3	
3	3	3	2	3	2	2	-2	3	1	3	2	1	3	1	3	3	1	3	3	2	1	2	1	2	3	
3	2	1	2	2	3	1	-2	3	3	3	3	1	2	2	3	3	2	1	3	3	3	1	3	3	2	
2	3	-1	3	2	1	0	-1	1	1	2	2	3	2	-1	3	3	3	1	2	3	2	2	2	3	3	
2	2	3	3	3	1	2	0	2	2	3	3	2	0	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	
2	3	2	1	3	0	3	1	2	3	2	3	3	1	2	3	3	1	3	3	2	3	1	2	3	2	
1	3	1	3	3	0	1	0	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	3	3	1	3	2	3	3	
3	3	0	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	
2	3	-3	3	3	1	2	-1	2	0	2	3	3	0	3	2	3	3	1	2	3	3	1	1	3	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	
3	3	2	3	3	1	2	-1	1	3	3	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	
2	3	-1	3	3	1	2	-1	2	0	3	2	3	0	-1	2	3	1	1	3	3	1	2	2	3	3	
2	3	2	3	3	3	1	3	3	2	2	3	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	
1	3	1	3	3	1	2	0	1	3	1	3	2	1	2	3	3	2	0	3	2	3	2	2	3	3	
2	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
2	3	2	3	3	2	3	1	2	3	3	3	2	0	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	
3	2	1	3	2	1	3	-1	1	3	2	3	3	1	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	
2	3	3	2	2	1	1	0	3	2	3	2	3	0	3	3	2	1	3	3	3	3	2	1	3	2	
2	3	2	3	3	0	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	

Selanjutnya, bagian ini menjelaskan pengukuran yang dilakukan untuk memastikan sejauh mana instrumen yang digunakan dapat mendeteksi inkonsistensi dalam data. Data terkait inkonsistensi ini terdapat pada *sheet "Inconsistencies"*. Gambar 8 menunjukkan bahwa terdapat 11 responden dengan jawaban yang tidak konsisten, yang ditandai dengan sel Excel bernilai satu pada skala yang berwarna oranye. Secara keseluruhan, terdapat empat responden yang memberikan jawaban tidak konsisten pada dua skala, yang ditunjukkan dengan angka dua pada kolom "*critical?*". Namun, berdasarkan panduan dari *handbook* 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.

Gambar 8. Skala Inkonsistensi

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

Langkah selanjutnya adalah memeriksa nilai koefisien *Cronbach Alpha* untuk menguji reliabilitas instrumen penelitian. Proses ini dilakukan dengan menggunakan *Data Analysis Tools* pada perangkat lunak statistik yang tersedia. Nilai koefisien ini

dapat ditemukan pada sheet "*Scale\_Consistency*" dalam *file* Excel yang tercantum dalam Tabel 1. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai reliabilitas berada dalam rentang 0,64 hingga 0,78. Meskipun *handbook* UEQ tidak mencantumkan batas minimum nilai koefisien yang harus dicapai, menurut Sujarweni (2019) dalam bukunya *SPSS Untuk Penelitian*, kuesioner atau angket dianggap reliabel atau konsisten apabila nilai *Cronbach Alpha* melebihi 0,60(Sujarweni, 2019). Oleh karena itu, berdasarkan hasil yang tercantum dalam Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa kuesioner ini dianggap reliabel, karena semua nilai koefisien yang diperoleh melebihi 0,60. Ini mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki konsistensi internal yang baik untuk digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. Nilai *Cronbach Alpha*

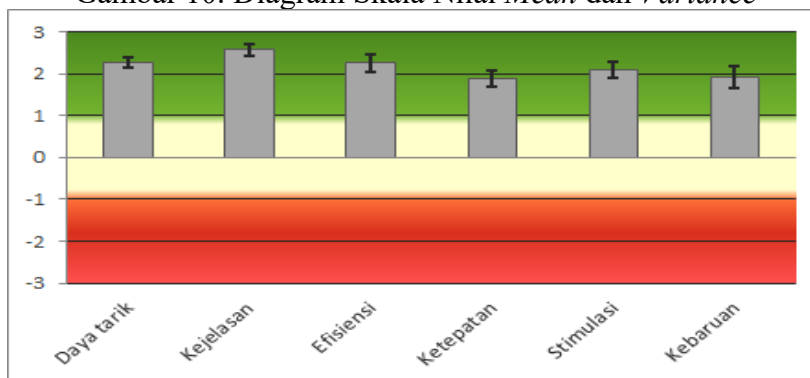
Skala	<i>Cronbach Alpha</i>
Daya Tarik	0,69
Kejelasan	0,73
Efisiensi	0,70
Ketepatan	0,64
Stimulasi	0,74
Kebaruan	0,78

Setelah itu, dilakukan perhitungan nilai mean dan varian yang dapat dilihat pada sheet "*Result*" di *Data Analysis Tools*, seperti yang ditampilkan pada Gambar 9. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa nilai *mean* dan *variance* di setiap skala tergolong cukup tinggi. Berdasarkan *Handbook* UEQ, nilai dalam rentang -0,8 hingga 0,8 mencerminkan evaluasi normal, nilai diatas 0,8 mencerminkan evaluasi positif, sedangkan nilai dibawah -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, menandakan bahwa responden memberikan apresiasi yang sangat positif terhadap elemen-elemen yang dievaluasi dalam penelitian ini.

Gambar 9. Skala Nilai Mean dan Variance

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 2,252	0,14
Kejelasan	↑ 2,571	0,17
Efisiensi	↑ 2,250	0,36
Ketepatan	↑ 1,871	0,36
Stimulasi	↑ 2,086	0,29
Kebaruan	↑ 1,921	0,66

Gambar 10. Diagram Skala Nilai *Mean* dan *Variance*



Enam skala yang tersedia dapat diproses guna mengidentifikasi Kualitas Pragmatis dan Hedonis dari aplikasi yang dievaluasi. Kualitas Pragmatis mencakup tiga elemen utama, yaitu kejelasan, efisiensi, dan ketepatan. Sementara itu, Kualitas Hedonis terdiri dari dua aspek penting, yaitu stimulasi dan kebaruan(Wijaya dkk., 2021). Dapat dilihat pada Tabel 4.

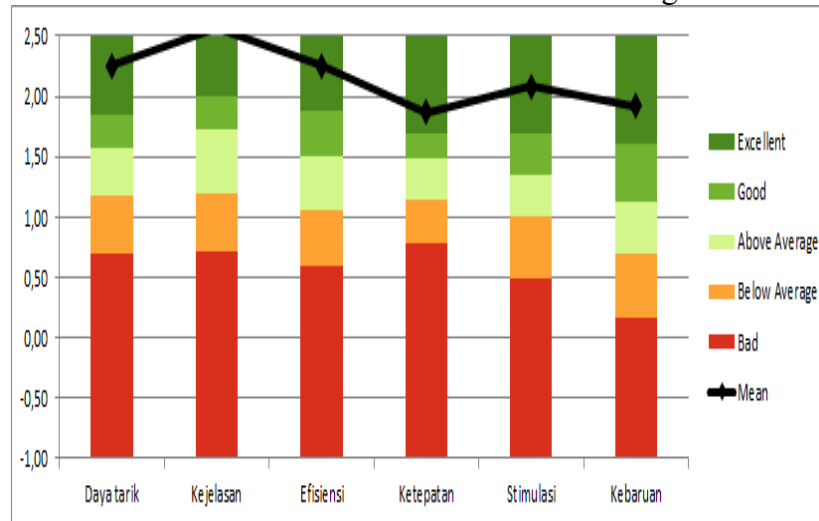
Tabel 4. Kualitas Pragmatis dan Hedonis

<i>Pragmatic and Hedonic Quality</i>	
Daya Tarik	2,25
Kualitas Pragmatis	2,23
Kualitas Hedonis	2,00

Langkah selanjutnya adalah melakukan *benchmarking*, yang digunakan untuk menilai apakah produk atau layanan yang dievaluasi telah mendapatkan hasil yang baik atau buruk. *Benchmarking* dilakukan dengan menghitung rata-rata (*mean*) untuk setiap variabel, kemudian membandingkan hasilnya menggunakan prosedur *benchmark*(Anne Trimaysella & M. Rudi Sanjaya, 2024). Dengan cara ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana performa produk atau layanan tersebut memenuhi ekspektasi atau bahkan melebihi harapan pengguna. Hasil *benchmarking* ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas atau dalam konteks penelitian dan memberikan dasar yang kuat untuk perbaikan lebih lanjut jika diperlukan.

Tabel 5. *Benchmark*

Skala	Mean	Benchmark	Interpretasi
Daya tarik	2,25	<i>Excellent</i>	Kisaran 10% hasil terbaik
Kejelasan	2,57	<i>Excellent</i>	Kisaran 10% hasil terbaik
Efisiensi	2,25	<i>Excellent</i>	Kisaran 10% hasil terbaik
Ketepatan	1,87	<i>Excellent</i>	Kisaran 10% hasil terbaik
Stimulasi	2,09	<i>Excellent</i>	Kisaran 10% hasil terbaik
Kebaruan	1,92	<i>Excellent</i>	Kisaran 10% hasil terbaik

Gambar 10. *Benchmark* dalam Bentuk Diagram

Hasil *benchmark* yang ditampilkan dalam Tabel 6 dan Gambar 10 menunjukkan bahwa setiap skala memperoleh hasil yang termasuk dalam kategori *excellent* atau sangat baik. Skala Daya Tarik mencatat nilai sebesar 2,25, sementara Kejelasan memperoleh nilai tertinggi sebesar 2,57. Selain itu, skala Efisiensi juga mendapatkan nilai 2,25, disusul oleh Ketepatan dengan nilai 1,87. Pada skala Stimulasi, hasilnya mencapai 2,09, dan untuk Kebaruan mencatatkan nilai sebesar 1,92. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa setiap aspek yang diukur berhasil memenuhi standar yang sangat baik, mencerminkan kualitas tinggi dari produk atau layanan yang dievaluasi. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa produk tersebut sangat memadai dan berfungsi sesuai dengan harapan pengguna dalam berbagai aspek yang diuji.

## CONCLUSION

Berdasarkan Hasil penelitian bahwa aplikasi *e-Kinerja* di Dinas Komunikasi dan Informatika Muara Enim secara keseluruhan memperoleh nilai dalam kategori *excellent* atau sangat baik berdasarkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Skala Daya Tarik dan Efisiensi masing-masing mendapatkan nilai 2,25, sementara Kejelasan mencatat nilai tertinggi sebesar 2,57, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan. Skala Ketepatan memperoleh nilai 1,87, diikuti Stimulasi dengan 2,09, dan Kebaruan sebesar 1,92, 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.

Hasil penelitian ini menghasilkan sejumlah saran yang dapat diusulkan untuk pengembangan aplikasi *e-Kinerja*. Pengembang disarankan untuk meningkatkan aspek Ketepatan dan Kebaruan 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. Melalui langkah-langkah tersebut, diharapkan aplikasi *e-Kinerja* akan terus mengalami perkembangan dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

## REFERENCES

- Anne Trimaysella & M. Rudi Sanjaya. (2024). ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *The Indonesian Journal of Computer Science*, 13(6). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v13i6.4532>
- Denti, E. D., Abdillah, W., & Santi, F. (2021). ANALISIS IMPLEMENTASI SISTEM ELEKTRONIK KINERJA (E-KINERJA) PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU. *The Manager Review*, 3(2), 73–94. <https://doi.org/10.33369/tmr.v3i2.19707>
- Farid Wajdi, Desy Seplyana, Juliastuti Juliastuti, Emma Rumahlewang, Fatchiatuzahro Fatchiatuzahro, Novia Nour Halisa, Sinta Rusmalinda, Retna Kristiana, M. Fathun Niam, Eny Wahyuning Purwanti, Susi Melinasari, & Ria Kusumaningrum. (2024). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (Evi Damayanti, Ed.). CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Herawati, Y., Arianti, Y., Damerianta, S., & Mintarsih, N. (2022). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA TIKTOK MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 21(4). <https://doi.org/10.32409/jikstik.21.4.3108>
- Mahanum, M. (2021). TINJAUAN KEPUSTAKAAN. *ALACRITY: Journal of Education*, 1–12.
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). *EVALUASI PENGGUNAAN SLiMS PADA E-LIBRARY DENGAN MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*.

- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). ANALISA USER EXPERIENCE PADA TFME INTERACTIVE LEARNING MEDIA MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- Purba, H. S. H., Sinaga, K., & Siregar, F. A. (2022). *PERANAN APLIKASI E-KINERJA DALAM MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS PEGAWAI NEGERI SIPIL (PNS) DI KOTA MEDAN*. 9.
- Rivaldo, Y. (2022). *PENINGKATAN KINERJA KARYAWAN*. Eureka Media Aksara.
- Sari Dewi, M. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN (TEORI DAN PRAKTIK)*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
- Schrepp, M. (2015). *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE HANDBOOK*. Unpublished. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2815.0245>
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, K., Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4881/1/Anisa%20Buku%20Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf>
- Sofwan, R. (2021). *7 HAL ESENSIAL DALAM USER EXPERIENCE DESIGN*. <https://definite.co.id/blogs/7-hal-esensial-dalam-user-experience-design/#:~:text=Kalau%20menurut%20Peter%20Morville%2C%20ada,accessible%2C%20credible%2C%20dan%20valuable>.
- Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF DAN R&D*. Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2019). *SPSS UNTUK PENELITIAN*. Pustaka Baru Press.
- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PATIK BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(2), 217–226. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020762763>