

Contents list available at [www.jurnal.unimed.ac.id](http://www.jurnal.unimed.ac.id)

**CESS**  
**(Journal of Computing Engineering, System and Science)**

journal homepage: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/cess>



**Analisis Pengalaman Pengguna Platform Merdeka Mengajar Menggunakan  
User Experience Questionnaire (UEQ)**

**User Experience Analysis of Platform Merdeka Mengajar Using the User  
Experience Questionnaire (UEQ)**

Pande Made Mahendri Pramadewi<sup>1</sup>, I Komang Deny Supanji<sup>2</sup>, I Made Agus Oka Gunawan<sup>3</sup>, Gede  
Indrawan<sup>4\*</sup>

<sup>1,2,4</sup> Program Studi Ilmu Komputer, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha  
Jl. Udayana No.11, Singaraja, Buleleng, Bali - Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tabanan  
Jalan Wagimin No. 8, Kediri Tabanan, Bali - Indonesia

email: <sup>1</sup>[pande.mahendri@student.undiksha.ac.id](mailto:pande.mahendri@student.undiksha.ac.id), <sup>2</sup>[deny@student.undiksha.ac.id](mailto:deny@student.undiksha.ac.id),  
<sup>3</sup>[agusokaqunawan@gmail.com](mailto:agusokaqunawan@gmail.com), <sup>4</sup>[gindrawan@undiksha.ac.id](mailto:gindrawan@undiksha.ac.id)

**ABSTRAK**

Platform Merdeka Mengajar merupakan platform digital yang memiliki manfaat signifikan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia, namun masih memiliki potensi untuk dikembangkan berdasarkan impresi pengalaman pengguna (*user experience*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna Platform Merdeka Mengajar, sehingga akan diperoleh hasil evaluasi yang berkaitan dengan impresi pengguna dan gambaran perbandingan *benchmark* yang dapat digunakan sebagai pertimbangan pengembangan sistem ke depannya. Dalam penelitian ini, evaluasi pengalaman pengguna Platform Merdeka Mengajar dilakukan pada guru SMK Negeri 1 Denpasar sebagai pengguna aktif dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Dari 30 responden yang mengisi kuesioner, hanya 24 data yang memenuhi syarat konsistensi dan digunakan dalam evaluasi. Dari hasil evaluasi, terlihat bahwa pengguna memberikan penilaian positif terhadap Platform Merdeka Mengajar pada keenam aspek yang diukur, dengan skor rata-rata yang mencapai 1,85 untuk Daya Tarik, 1,73 untuk Kejelasan, 1,69 untuk Efisiensi, 1,75 untuk Ketepatan, 1,84 untuk Stimulasi, dan 1,75 untuk Kebaruan. Meskipun demikian, hasil perbandingan dengan *benchmark* UEQ mengungkapkan bahwa terdapat potensi perbaikan untuk Platform Merdeka Mengajar ke depannya yaitu pada aspek Kejelasan dengan hasil *benchmark* ada pada kategori "Above Average" dan aspek Efisiensi dengan hasil *benchmark* ada pada kategori "Good". Kedua aspek tersebut juga memiliki mean paling rendah dibandingkan dengan aspek-aspek UEQ lainnya.

\*Penulis Korespondensi:  
email: [gindrawan@undiksha.ac.id](mailto:gindrawan@undiksha.ac.id)

**Kata Kunci:** *Pengalaman Pengguna, User Experience, User Experience Questionnaire, UEQ, Platform Merdeka Mengajar.*

---

## **ABSTRACT**

Platform Merdeka Mengajar is a digital platform that has significant benefits in supporting the implementation of the Kurikulum Merdeka in Indonesia but still has the potential to be developed based on impressions of user experience. This research aims to analyze the user experience of Platform Merdeka Mengajar, so that evaluation results related to user impressions and an overview of benchmark comparisons can be considered for future system development. In this study, an evaluation of the user experience of the Platform Merdeka Mengajar was carried out on teachers of SMK Negeri 1 Denpasar as active users using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. Of the 30 respondents who filled out the questionnaire, only 24 data met the consistency requirements and were used in the evaluation. From the evaluation results, it can be seen that users give a positive impression of the Merdeka Mengajar Platform in all six aspects measured, with an average score that reaches 1.85 for Attractiveness, 1.73 for Perspicuity, 1.69 for Efficiency, 1.75 for *Dependability*, 1.84 for Stimulation, and 1.75 for Novelty. However, the results of the comparison with the UEQ benchmark reveal that there is potential for improvement for the Platform Merdeka Mengajar in the future, namely in the Perspicuity aspect with benchmark results in the "Above Average" category and the Efficiency aspect with benchmark results in the "Good" category. These two aspects also have the lowest mean compared to other aspects of UEQ.

**Keywords:** *User Experience, User Experience Questionnaire, UEQ, Platform Merdeka Mengajar.*

---

## **1. PENDAHULUAN**

Penggunaan platform digital menjadi tindakan krusial dalam percepatan peningkatan mutu pendidikan untuk mencapai sasaran pendidikan yang telah ditentukan [1]. Platform Merdeka Mengajar merupakan sebuah platform digital yang dirancang untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka, serta berperan sebagai mitra yang memberikan dukungan kepada guru dan kepala sekolah dalam proses pengajaran, pembelajaran, dan penciptaan [2]. Kurikulum Merdeka dirancang sebagai landasan kurikulum yang menitikberatkan pada konten inti dan pengembangan karakter serta kompetensi siswa. Ini bertujuan untuk memberikan dukungan terhadap visi pendidikan Indonesia dan merupakan bagian dari inisiatif pemulihan pembelajaran [3].

Platform Merdeka Mengajar, sebagai platform digital baru dan bermanfaat, memiliki potensi pengembangan yang signifikan melalui analisis pengalaman pengguna. Penelitian sebelumnya lebih berfokus terhadap analisis dampak implementasi Platform Merdeka Mengajar pada berbagai jenjang pendidikan. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan *platform* ini secara konstruktif dapat mengembangkan potensi guru melalui karya inovatif, meskipun masih terdapat kendala berupa kurang fasihnya guru dalam menggunakan *platform* tersebut [4]–[6]. Kendala ini membutuhkan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pengguna mampu belajar dan menggunakan sistem dengan baik, serta menghasilkan rekomendasi pengembangan sistem sesuai kebutuhan pengguna [7].

Evaluasi ini penting untuk menyelaraskan sistem dengan kebutuhan pengguna dan lingkungan operasional [8], namun belum ada penelitian yang menitikberatkan pada evaluasi keberhasilan Platform Merdeka Mengajar dari sisi pengalaman pengguna. *User Experience Questionnaire* (UEQ) memberikan solusi evaluasi yang cepat dan efisien untuk menilai kualitas pengalaman pengguna untuk meningkatkan produk interaktif [9]. UEQ terdiri dari enam aspek atau skala dengan total 26 pertanyaan, yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan [10]. *Benchmark* pada UEQ dapat digunakan untuk membantu menginterpretasikan hasil pengukuran, terutama untuk mengukur produk untuk pertama kalinya tanpa evaluasi sebelumnya [11], serta menawarkan kemungkinan tambahan untuk mendapatkan gambaran apakah pengalaman pengguna saat ini dari suatu produk sudah memadai, dengan membandingkannya pada dataset produk yang sudah stabil [9].

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis pengalaman pengguna Platform Merdeka Mengajar versi *mobile* berbasis Android pada guru yang bertugas di SMK Negeri 1 Denpasar, yang juga merupakan pengguna aktif platform tersebut, sehingga akan diperoleh hasil evaluasi yang berkaitan dengan impresi pengguna dan gambaran perbandingan *benchmark* yang dapat digunakan sebagai pertimbangan pengembangan sistem ke depannya secara optimal.

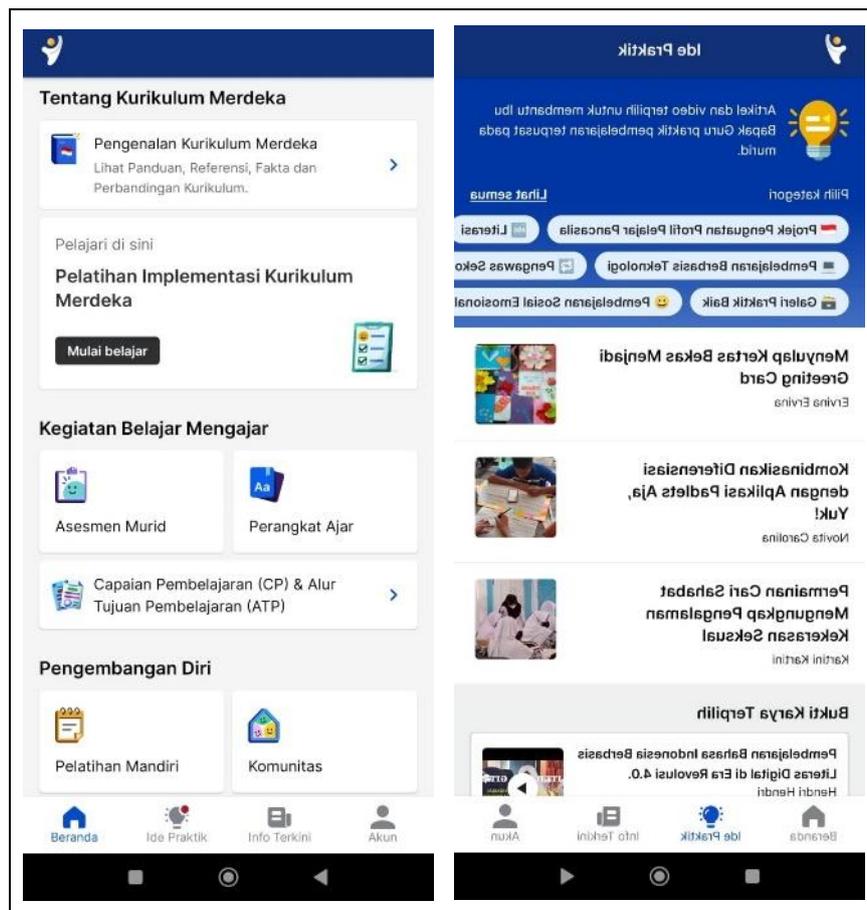
## 2. DASAR/TINJAUAN TEORI

Beberapa istilah yang digunakan dalam mendukung penelitian ini meliputi Platform Merdeka Mengajar, *User Experience* dan *User Experience Questionnaire*.

### 2.1 Platform Merdeka Mengajar

Pengembangan Platform Merdeka Mengajar (PMM) dilakukan untuk mendukung penerapan Kurikulum Merdeka. Pada platform ini tersedia bantuan buat guru, baik berupa referensi, tahapan implemementasi kurikulum merdeka pada proses pembelajaran, hingga cara penilaian sesuai tuntutan kurikulum merdeka. PMM menawarkan empat menu utama bagi guru, termasuk Belajar Kurikulum Merdeka, Kegiatan Belajar Mengajar, Pengembangan Diri, dan Mencari serta Berbagi Inspirasi [2]. Khusus untuk peningkatan kompetensi guru, menu Pengembangan Diri pada PMM menyediakan banyak video pelatihan serta dokumentasi karya atau prestasi dari para guru selama melaksanakan tugas profesi guru [6].

Platform Merdeka Mengajar bertujuan untuk membuat tempat belajar yang baik dan lingkungan kerja yang positif untuk bekerja sama [12]. Platform Merdeka Mengajar menawarkan beragam fitur, termasuk komunitas belajar online, pembelajaran mandiri, perencanaan dan peningkatan karir guru melalui portofolio, kontribusi konten dari berbagai sumber, komunitas belajar online untuk kolaborasi, serta jaringan profesional guru dengan profil, pengalaman, dan keterampilan mereka [13].



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Platform Merdeka Mengajar versi *Mobile*

## 2.2 Pengalaman Pengguna (*User Experience*)

Pengalaman pengguna adalah respons dan persepsi pengguna terhadap aplikasi, diukur melalui tingkat kepuasan dan kenyamanan, dengan prinsip dasar memastikan pemenuhan kepuasan pengguna [14]. Faktor utama yang mempengaruhi perbedaan antara dua perilaku penelusuran web yang berbeda, yakni tujuan dan eksploratif, adalah pengalaman pengguna [15]. Kepuasan, kebiasaan, dan nilai pelanggan menjadi tiga faktor utama yang mempengaruhi kelanjutan niat pengguna terhadap aplikasi seluler atau produk interaktif, dengan kepuasan memiliki peran sentral dalam menjelaskan kelanjutan minat pada sistem informasi [16].

## 2.3 *User Experience Questionnaire* (UEQ)

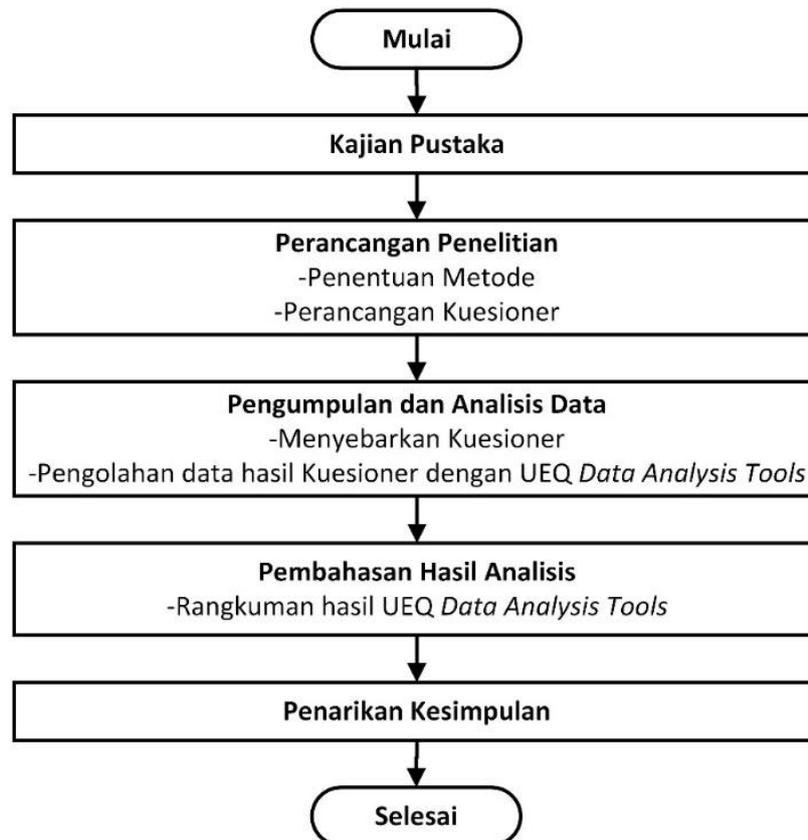
*User Experience Questionnaire* (UEQ) terdiri dari enam aspek dengan 26 pertanyaan yang mengukur bagaimana pengguna menilai produk. Aspek Daya Tarik (*Attractiveness*) mengevaluasi kesan keseluruhan pengguna terhadap produk, aspek Kejelasan (*Perspicuity*) menilai kemudahan pengguna saat menggunakan produk, aspek Efisiensi (*Efficiency*) mengukur kecepatan dan efisiensi interaksi, aspek Ketepatan (*Dependability*) mengevaluasi kontrol pengguna, aspek Stimulasi (*Stimulation*) mengukur kesenangan dan motivasi pengguna, dan aspek Kebaruan (*Novelty*) menyoroti kreativitas dan inovasi produk [17].

Setiap pertanyaan pada UEQ berisi sepasang istilah berlawanan dan skor akhir untuk berkisar dari -3 hingga +3, dengan -3 menunjukkan respons yang sangat negatif, 0 sebagai respons netral, dan +3 sebagai respons yang sangat positif [18].

Kuesioner UEQ dan informasi terkait analisis data dapat diakses gratis di [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org), dengan penerjemahan dalam beberapa bahasa. Penerapannya mudah, hanya memerlukan 3-5 menit untuk peserta membaca instruksi, mengisi kuesioner, dan menganalisis data menggunakan lembar Excel yang telah disediakan [9].

### 3. METODE

Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada responden. Gambar 2 berikut ini mengilustrasikan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Dengan merujuk pada Diagram 2, langkah-langkah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

#### 3.1 Kajian Pustaka

Peneliti melakukan studi pustaka terkait pengalaman pengguna, di mana semua teori yang relevan dianalisis dan dirangkum sebagai panduan dalam penelitian ini.

#### 3.2 Perancangan Penelitian

Langkah ini mencakup pemilihan metode yang akan digunakan yakni *User Experience Questionnaire* (UEQ). Kemudian peneliti mempersiapkan UEQ dalam bahasa Indonesia untuk memudahkan responden dalam mengisi kuesioner. Versi UEQ dalam Bahasa Indonesia ditunjukkan pada Gambar 3.

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

Gambar 3. Instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam Bahasa Indonesia[17]

### 3.3 Pengumpulan dan Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik survei dengan kuesioner yang dibagikan kepada guru di SMK Negeri 1 Denpasar yang telah menggunakan aplikasi Platform Merdeka Mengajar versi *mobile* berbasis Android. Kuesioner dibagikan secara online dalam bentuk Google Form. Setelah data terkumpul, data dianalisis menggunakan *UEQ Data Analysis Tools*.

### 3.4 Pembahasan Hasil Analisis

Rangkuman hasil pengolahan data *UEQ Data Analysis Tool* disajikan dan dianalisa untuk mengambil kesimpulan yang relevan.

### 3.5 Penarikan Kesimpulan

Peneliti mengakhiri penelitian dengan merangkum hasil analisis data menggunakan *UEQ Data Analysis Tools*, memadukan temuan utama dengan tujuan penelitian, dan memberikan gambaran menyeluruh tentang pengalaman pengguna pada Platform Merdeka Mengajar versi *mobile* berbasis Android dan rekomendasi pengembangan ke depan.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi pengalaman pengguna membutuhkan jumlah responden dalam kisaran 20-30 orang untuk dapat memberikan hasil yang cukup stabil dan valid [19]. Responden dalam

penelitian ini adalah 30 orang guru SMK Negeri 1 Denpasar yang dipilih secara acak, namun hanya 24 data dari responden yang memenuhi syarat konsistensi dan kemudian dilanjutkan analisisnya menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*. Tabel 1 menampilkan karakteristik dari responden penelitian ini.

Tabel 1. Karakteristik Responden

| Elemen               | Kategori          | Frekuensi | Persentase |
|----------------------|-------------------|-----------|------------|
| Jenis Kelamin        | Perempuan         | 11        | 36,7%      |
|                      | Laki-laki         | 19        | 63,3%      |
| Usia                 | < 26 tahun        | 1         | 3,3%       |
|                      | 26 – 30 tahun     | 11        | 36,7%      |
|                      | 31-40             | 15        | 50%        |
|                      | > 40 tahun        | 3         | 10%        |
| Pendidikan           | S1                | 23        | 76,7%      |
|                      | S2                | 7         | 23,3%      |
| Frekuensi Penggunaan | 1 kali seminggu   | 18        | 60%        |
|                      | 2-4 kali seminggu | 12        | 40%        |

Reliabilitas dalam penelitian ini diuji menggunakan metode Cronbach's Alpha yang juga telah disediakan dalam *UEQ Data Analysis Tool*. Pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi dari alat ukur yang digunakan [20]. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,7, maka kuesioner dianggap memiliki reliabilitas yang baik [21]. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai koefisien Cronbach's Alpha untuk keenam aspek UEQ telah melebihi nilai yang disyaratkan sebagaimana ditampilkan dalam Tabel 2, sehingga kuesioner tersebut dapat dikategorikan sebagai alat ukur yang reliabel.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

| Aspek UEQ  | Nilai Koefisien Cronbach's Alpha | Keterangan |
|------------|----------------------------------|------------|
| Daya Tarik | 0,74                             | Reliabel   |
| Kejelasan  | 0,77                             | Reliabel   |
| Efisiensi  | 0,83                             | Reliabel   |
| Ketepatan  | 0,71                             | Reliabel   |
| Stimulasi  | 0,72                             | Reliabel   |
| Kebaruan   | 0,79                             | Reliabel   |

Hasil evaluasi dari skor rata-rata (*mean*) pada setiap aspek pengalaman pengguna dengan UEQ ditunjukkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Evaluasi UEQ

| Aspek UEQ  | Skor Rata-rata (Mean) | Hasil Evaluasi             |
|------------|-----------------------|----------------------------|
| Daya tarik | 1,85                  | <i>Positive Evaluation</i> |
| Kejelasan  | 1,73                  | <i>Positive Evaluation</i> |
| Efisiensi  | 1,69                  | <i>Positive Evaluation</i> |
| Ketepatan  | 1,75                  | <i>Positive Evaluation</i> |
| Stimulasi  | 1,84                  | <i>Positive Evaluation</i> |
| Kebaruan   | 1,75                  | <i>Positive Evaluation</i> |

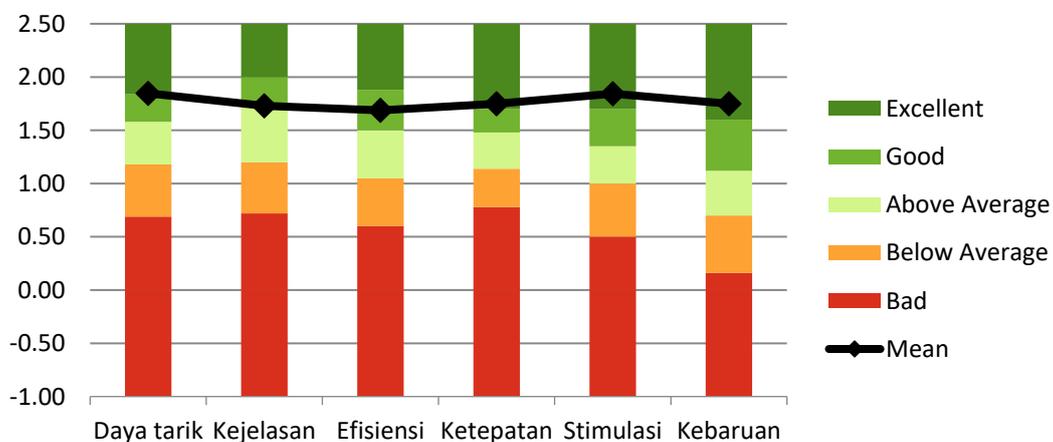
Berdasarkan Tabel 3 tersebut, diketahui bahwa keenam aspek UEQ memiliki hasil evaluasi yang positif. Hal ini menandakan bahwa responden merasa Platform Merdeka Mengajar sudah memiliki nilai-nilai yang direpresentasikan oleh aspek-aspek tersebut. Dalam standar interpretasi, skor antara -0,8 dan 0,8 mewakili evaluasi yang netral (*neutral evaluation*) dari aspek yang bersangkutan, sementara skor yang lebih tinggi dari 0,8 mewakili evaluasi positif (*positive evaluation*) dan skor yang lebih rendah dari -0,8 mewakili evaluasi negatif (*negative evaluation*). Rentang skala ini berkisar antara +3 (*ekstrim positif*) dan -3 (*ekstrim negatif*). Skor antara 1,5 dan 2 sudah menunjukkan kualitas yang sangat baik, karena kecenderungan jawaban yang umum dalam kuesioner semacam ini, responden biasanya menghindari kategori jawaban ekstrem [10].

Tabel 4 menampilkan hasil benchmark yang merupakan perbandingan skor rata-rata (mean) yang diperoleh dalam penelitian ini dengan mean yang diperoleh dari *dataset benchmark* pada situs resmi UEQ yang mengandung data dari 21.175 orang pada 468 studi mengenai berbagai produk seperti perangkat lunak bisnis, halaman web, toko *online* dan jaringan sosial [17].

Tabel 4. Hasil Benchmark UEQ

| Aspek UEQ  | Skor Rata-rata (Mean) | Perbandingan dengan Benchmark |
|------------|-----------------------|-------------------------------|
| Daya tarik | 1,85                  | <i>Excellent</i>              |
| Kejelasan  | 1,73                  | <i>Above Average</i>          |
| Efisiensi  | 1,69                  | <i>Good</i>                   |
| Ketepatan  | 1,75                  | <i>Excellent</i>              |
| Stimulasi  | 1,84                  | <i>Excellent</i>              |
| Kebaruan   | 1,75                  | <i>Excellent</i>              |

Hasil *benchmark* UEQ pada Tabel 4 menunjukkan bahwa aspek Kejelasan pada Platform Merdeka Mengajar berada pada kategori "*Above Average*" yang menandakan bahwa 25% dari produk dalam dataset lebih baik, dan 50% lainnya lebih buruk. Aspek Efisiensi dikategorikan "*Good*", yang berarti 10% dari produk dalam dataset lebih baik, dan 75% lainnya lebih buruk. Aspek lainnya yaitu Daya Tarik, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan dikategorikan sebagai "*Excellent*" yang berarti Platform Merdeka Mengajar termasuk dalam 10% terbaik pada aspek-aspek tersebut. Grafik hasil benchmark ditampilkan sebagai Gambar 4.



Gambar 4. Grafik Hasil *Benchmark* UEQ

Hasil *benchmark* UEQ hanya memberikan wawasan kuantitatif tentang pengalaman pengguna berupa informasi tingkat tinggi mengenai kekuatan dan kelemahan produk serta posisinya secara global, sehingga untuk penelitian selanjutnya perlu ditambahkan kegiatan pengujian khusus seperti *usability testing* yang dapat membantu mendapatkan informasi yang lebih rinci tentang area masalah yang perlu diperbaiki [9].

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil evaluasi menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), pengalaman pengguna Platform Merdeka Mengajar sudah baik. Hal ini ditunjukkan dari skor rata-rata (*mean*) yang terkategori sebagai hasil evaluasi yang positif (*positive evaluation*) untuk setiap aspek yaitu dengan skor rata-rata yang mencapai 1,85 untuk Daya Tarik, 1,73 untuk Kejelasan, 1,69 untuk Efisiensi, 1,75 untuk Ketepatan, 1,84 untuk Stimulasi, dan 1,75 untuk Kebaruan. Hasil perbandingan dengan *benchmark* UEQ menunjukkan bahwa aspek Daya Tarik, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan pada Platform Merdeka Mengajar dikategorikan sebagai “*Excellent*” yaitu termasuk ke dalam 10% terbaik, aspek Efisiensi dikategorikan sebagai “*Good*” yang berarti 10% dari produk dalam dataset UEQ lebih baik, dan 75% lainnya lebih buruk, sedangkan aspek Kejelasan dikategorikan sebagai “*Above Average*” yang berarti 25% dari produk dalam dataset UEQ lebih baik, dan 50% lainnya lebih buruk pada aspek tersebut. Dengan demikian, aspek Efisiensi dan Kejelasan dapat dipertimbangkan untuk menjadi fokus pengembangan dari Platform Merdeka Mengajar karena memiliki skor rata-rata paling rendah dibandingkan aspek-aspek lainnya dan hasil *benchmark*-nya pun memiliki potensi untuk ditingkatkan.

Pada penelitian selanjutnya untuk membantu mendapatkan informasi yang lebih rinci tentang area masalah yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan, maka metode UEQ dapat dikombinasikan dengan metode kualitatif pada *usability testing* yang bukan hanya melibatkan pengguna namun juga ahli terkait.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua peserta penelitian atas kontribusi sukarela mereka. Pengalaman dan masukan yang diberikan sangat berharga dalam menganalisis penggunaan Platform Merdeka Mengajar di SMK Negeri 1 Denpasar, serta berkontribusi pada pengembangan aplikasi ini sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka.

## REFERENSI

- [1] A. Ketaren, F. Rahman, H. P. Meliala, N. Tarigan, dan R. Simanjuntak, “Monitoring dan Evaluasi Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar pada Satuan Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 6, 2022.
- [2] Merdeka Mengajar, “Apa Itu Platform Merdeka Mengajar?” Diakses: 24 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6090880411673-Apa-Itu-Platform-Merdeka-Mengajar->
- [3] Merdeka Mengajar, “Latar Belakang Kurikulum Merdeka.” Diakses: 24 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824331505561-Latar-Belakang-Kurikulum-Merdeka>

- [4] N. I. Budiarti, "Merdeka Mengajar Platform as a Support for the Quality of Mathematics Learning in East Java," *Matematika dan Pembelajaran*, vol. 10, no. 1, 2022.
- [5] M. A. W. Wardana, D. P. Indra, dan C. Ulya, "Analisis Penggunaan Aplikasi Merdeka Belajar Oleh Guru Bahasa Indonesia di SMP Surakarta Sebagai Akselerasi Implementasi Kurikulum Merdeka," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 13, no. 3, hlm. 209–220, 2023.
- [6] D. Marisana, S. Iskandar, dan D. T. Kurniawan, "Penggunaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 1, 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4363.
- [7] I. M. A. O. Gunawan, G. Indrawan, dan S. Sariyasa, "Pengembangan Sistem Informasi Kemajuan Akademik Menggunakan Model Incremental Berbasis Evaluasi Usability dan White Box Testing," *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.31598/sintechjournal.v4i1.661.
- [8] V. A. Intanny, I. Widiyastuti, dan M. D. K. Perdani, "Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza.id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire," *Jurnal Pekommas*, vol. 3, no. 2, hlm. 117–126, Okt 2018.
- [9] M. Schrepp, A. Hinderks, dan J. Thomaschewski, "Applying the user experience questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios," dalam *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 2014. doi: 10.1007/978-3-319-07668-3\_37.
- [10] H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Y. K. Isal, A. Y. Utomo, dan B. Priyogi, "Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment," *The Journal of Educators Online*, vol. 13, no. 1, hlm. 58–79, Jan 2016.
- [11] B. Laugwitz, T. Held, dan M. Schrepp, "Construction and evaluation of a user experience questionnaire," dalam *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 2008. doi: 10.1007/978-3-540-89350-9\_6.
- [12] S. Rohimat, "Webinar Strategi Penyelesaian Pelatihan Mandiri Kurikulum Merdeka Pada Platform Merdeka Mengajar," *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, vol. 3, no. 2, 2022, doi: 10.26874/jakw.v3i2.251.
- [13] D. Setyawan dan S. Syamsuryawati, "Analisis Penggunaan Aplikasi Merdeka Mengajar Terhadap Pemahaman Guru Terkait Implementasi Kurikulum Merdeka," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 4, no. 3, 2023, doi: 10.37478/jpm.v4i3.2917.
- [14] B. R. Grande, E. Krisnanik, dan S. Afrizal, "Analisis UI / UX Website Visual Jalanan Dengan Metode User -Centered Design," *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, vol. 2, no. September, 2021.
- [15] P. V. Firstama, M. Galinium, dan J. Purnama, "Analysis of The User Experience of a Mobile Application System: A Case Study of Xyz," *Journal of Applied Information, Communication and Technology*, vol. 4, no. 2, 2017, doi: 10.33555/ejaict.v4i2.84.
- [16] A. Suzianti, R. Minanga, dan F. Fitriani, "Analysis of User Experience (UX) on Health-Tracker Mobile Apps," *International Journal of Computer Theory and Engineering*, vol. 9, hlm. 262–267, Nov 2017, doi: 10.7763/IJCTE.2017.V9.1148.
- [17] M. Schrepp, *User Experience Questionnaire Handbook*. 2015. doi: 10.13140/RG.2.1.2815.0245.

- [18] L. Yao dkk., "Using physiological measures to evaluate user experience of mobile applications," dalam *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 2014. doi: 10.1007/978-3-319-07515-0\_31.
- [19] M. Schrepp dan J. Thomaschewski, "Handbook for the modular extension of the user experience questionnaire," *Mensch & Computer*, no. June, 2019.
- [20] G. Kurian, "Reliability and Validity Assessment," dalam *The Encyclopedia of Political Science*, 2014. doi: 10.4135/9781608712434.n1341.
- [21] K. S. Taber, "The Use of Cronbach's Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education," *Res Sci Educ*, vol. 48, no. 6, 2018, doi: 10.1007/s11165-016-9602-2.