

CESS

(Journal of Computer Engineering, System and Science)

Available online: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/cess>

ISSN: 2502-714x (Print) | ISSN: 2502-7131 (Online)



Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Portal Spensix Berbasis User Experience Questionnaire (UEQ)

Analysis Of User Experience on The Spensix Portal Application Based on The User Experience Questionnaire (UEQ)

I Kadek Wihendradinata^{1*}, Kadek Teguh Wahyu Dewantara², I Made Wahyu Dwi Wismayana³, Made Agus Oka Gunawan⁴, Gede Indrawan⁵

^{1,2,3,5}Prodi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
Jln. Udayana No. 11 Singaraja 81116 Indonesia

⁴Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Tabanan
Jl. Wagimin No. 8 Tabanan, Bali 82121 Indonesia

Email: ¹wihendradinata@student.undiksha.ac.id, ²teguh.wahyu@student.undiksha.ac.id,

³wahyu.dwi.wismayana@student.undiksha.ac.id, ⁴agusokagunawan@gmail.com,

⁵gindrawan@undiksha.ac.id

**Corresponding Author*

ABSTRAK

User Experience Questionnaire (UEQ) digunakan pada penelitian ini untuk mengevaluasi pengalaman pengguna Sistem Informasi dan Manajemen Portal SMP Negeri 6 Singaraja (SIM Portal SPENSIX). Aplikasi ini dikembangkan sebagai solusi atas permasalahan manajemen dokumen digital sekolah yang belum tertata rapi. Aplikasi ini dapat membantu sekolah dalam mengelola data, meningkatkan efisiensi administrasi, dan mendukung proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metodologi kuesioner. Kuesioner UEQ dipilih karena dianggap efektif dalam mengukur persepsi pengguna terhadap berbagai aspek pengalaman pengguna, seperti stimulasi, daya tarik, kejelasan, efisiensi, kebaruan, dan akurasi. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu perancangan kuesioner UEQ dengan studi literatur dan penentuan populasi dan sampel penelitian, pengumpulan data dari guru, analisis data secara kuantitatif, interpretasi hasil, dan analisis rekomendasi perbaikan. Survei UEQ dilakukan terhadap 57 responden guru yang dimana adalah sebagai pengguna aplikasi, untuk mengukur persepsi mereka terhadap kejelasan, daya tarik, stimulasi, kebaruan, efisiensi dan ketepatan aplikasi SIM Portal Spensix. Hasil Penelitian ini menunjukkan SIM Portal SPENSIX mendapat nilai baik pada 5 aspek yaitu dengan nilai rata-rata 2.58 pada daya tarik, 2.46 pada kejelasan, 2.57 pada efisiensi, 2.47 pada ketepatan dan 2.46 pada kebaruan. Namun, terdapat potensi paling rendah pada 1 aspek dengan nilai diatas rata-rata yaitu 1.25 pada stimulasi. Penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi UEQ, khususnya pada aspek stimulasi, untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna aplikasi Portal SPENSIX.



Kata Kunci: *UEQ; Pengalaman pengguna; Portal SPENSIX*

ABSTRACT

User Experience Questionnaire (UEQ) was used in this study to evaluate the user experience of the SMP Negeri 6 Singaraja Information and Management Portal System (SIM Portal SPENSIX). This application was developed to solve the problem of unorganized digital document management in schools. This application can help schools manage data, improve administrative efficiency, and support the teaching and learning process. This study used a quantitative approach with a questionnaire methodology. The UEQ questionnaire was chosen as it is considered effective in measuring user perceptions of various aspects of user experience, such as stimulation, attractiveness, clarity, efficiency, novelty, and accuracy. This research was conducted in several stages, including the design of the UEQ questionnaire through a literature review, determination of the research population and sample, data collection from teachers, quantitative data analysis, interpretation of results, and analysis of recommendations for improvement. The UEQ survey was conducted on 57 teacher respondents who were users of the application to measure their perceptions of the clarity, attractiveness, stimulation, novelty, efficiency, and accuracy of the SIM Portal SPENSIX application. The results of this study showed that the SIM Portal SPENSIX received good scores in 5 aspects, with an average score of 2.58 for attractiveness, 2.46 for clarity, 2.57 for efficiency, 2.47 for accuracy, and 2.46 for novelty. However, there is the lowest potential in 1 aspect with an above-average value of 1.25 for stimulation. This study provides recommendations for improvement based on the results of the UEQ evaluation, especially in the element of stimulation, to optimize the user experience of the SPENSIX Portal application.

Keywords: *UEQ; User experience; Portal SPENSIX*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan penggunaan teknologi beriringan juga dengan perkembangan zaman, termasuk penggunaan perangkat elektronik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya perangkat elektronik dan internet, pertukaran informasi menjadi sangat cepat dan mudah, dan tidak lagi dibatasi oleh jarak dan waktu [1]. Karena gadget pada dasarnya sangat memudahkan kegiatan manusia, penggunaan gadget telah terjadi secara signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Interaksi di era kontemporer telah berubah dalam cara orang berinteraksi satu sama lain, kelompok, dan bahkan antar kelompok [2].

Dalam dunia pendidikan yang terus mengalami perkembangan, guru diharapkan untuk terus memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar. Pada era digital, guru harus memiliki kemampuan yang lebih baik dalam penggunaan teknologi dibandingkan dengan siswa mereka. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa penggunaan teknologi dalam penerapan pembelajaran sangat bermanfaat untuk mendukung pembelajaran berkualitas tinggi [3]. Khususnya di SMP Negeri 6 Singaraja guru mulai memanfaatkan fasilitas Google dalam pembelajaran termasuk Google Drive untuk penyimpanan dokumen. Berbagai konten, proses dan produk berbasis digital atau teknologi informasi dihasilkan dan diunggah di media sosial pribadi maupun sekolah atau disimpan drive pribadi ataupun drive bersama. Pada awalnya sekolah membuat drive bersama agar semua bisa mengakses jika diperlukan. Namun

selanjutnya karena terlalu banyaknya file dokumen dan banyaknya drive bersama yang dibuat permasalahan muncul ketika kesulitan mengakses file-file dokumen tersebut.

Pada tatanan manajemen sekolah, berdasarkan situasi tersebut diatas sekolah melakukan inovasi dengan membuat sistem memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan memanfaatkan aset SDM yang ada serta sarpras guna mendukung pembuatan sistem dalam bentuk aplikasi Sistem Informasi Dan Manajemen Melalui Pusat Informasi Digital yang kami beri nama "SIM PORTAL SPENSIX". Melalui aplikasi ini masalah banyaknya aset dokumen digital yang dimiliki sekolah namun belum tertata dengan rapi dan terkadang mengalami kesulitan mencari jika diperlukan, karena dokumen itu disimpan di banyak tempat atau banyak drive. Tujuan pembuatan sistem aplikasi SIM Portal Spensix adalah untuk memberikan layanan informasi dan manajemen sekolah yang bisa diakses oleh seluruh warga sekolah secara cepat tepat dan akurat melalui satu aplikasi.

Aplikasi SIM Portal Spensix merupakan aplikasi sederhana yang dirancang ini dibuat dengan laptop dengan ram yang memadai serta menggunakan software yang sederhana pula yaitu Power Point 2013 dengan dibantu software tambahan yaitu APK Builder, Power User dan ISpring yang mana software tersebut bersifat gratis sehingga tidak memerlukan biaya tambahan apapun untuk merancang aplikasi SIM Portal Spensix ini. Sumber informasi dan data aplikasi ini berasal dari website, medsos dan drive sekolah diantaranya juga memanfaatkan akun belajar.id.

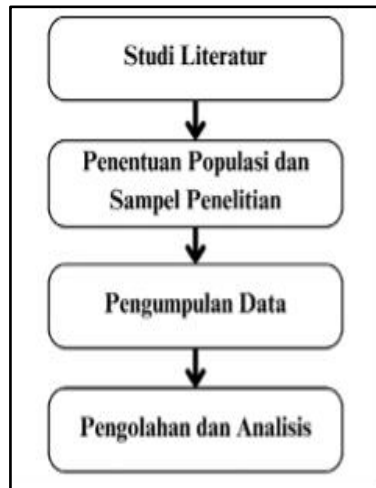
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi portal SIM Spensix dalam memenuhi kebutuhan informasi dan manajemen sekolah. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses kerja di lingkungan sekolah. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur kepuasan guru sebagai pengguna terhadap antarmuka pengguna, fungsionalitas, dan kinerja aplikasi, serta untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan atau dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas dan kegunaan aplikasi. Mendukung kegiatan pembelajaran dan memperkuat manajemen sekolah. Secara menyeluruh, evaluasi kebergunaan dan pengalaman pengguna dapat memberikan perspektif yang bermanfaat tentang perbaikan dan pengembangan berkelanjutan [4]. Inovasi penelitian terletak pada persepsi subjektif pengguna terhadap desain antarmuka, kepuasan, dan respon pengguna. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan evaluasi UEQ dari aplikasi SIM Portal Spensix. Diharapkan dengan evaluasi yang dilakukan dapat mengetahui kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi SIM Portal Spensix.



Gambar 1. Tampilan awal dari Portal Spensix

2. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan evaluasi user experience pada Sistem Informasi & Manajemen (SIM) Portal Spensix ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), dengan tujuan untuk memperoleh penilaian secara cepat dari pengguna aplikasi yang mencakup pengalaman pengguna yang komprehensif [5]. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan, seperti gambar berikut:



Gambar 2. Tahapan Penelitian

2.1. Studi Literatur

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti melakukan studi literatur sebagai tahap awal. Peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber sebagai referensi dan rujukan terkait user experience khususnya penggunaan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman penggunaan dan kebergunaan SIM Portal Spensix, terhadap guru di Negeri 6 Singaraja pada tahun ajaran 2024/2025. Dalam hal ini, penentuan sampel penelitian menggunakan rumus Slovin, yaitu [6]:

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

Dengan keterangan:

- n = jumlah sampel
- N = jumlah populasi
- e = margin error

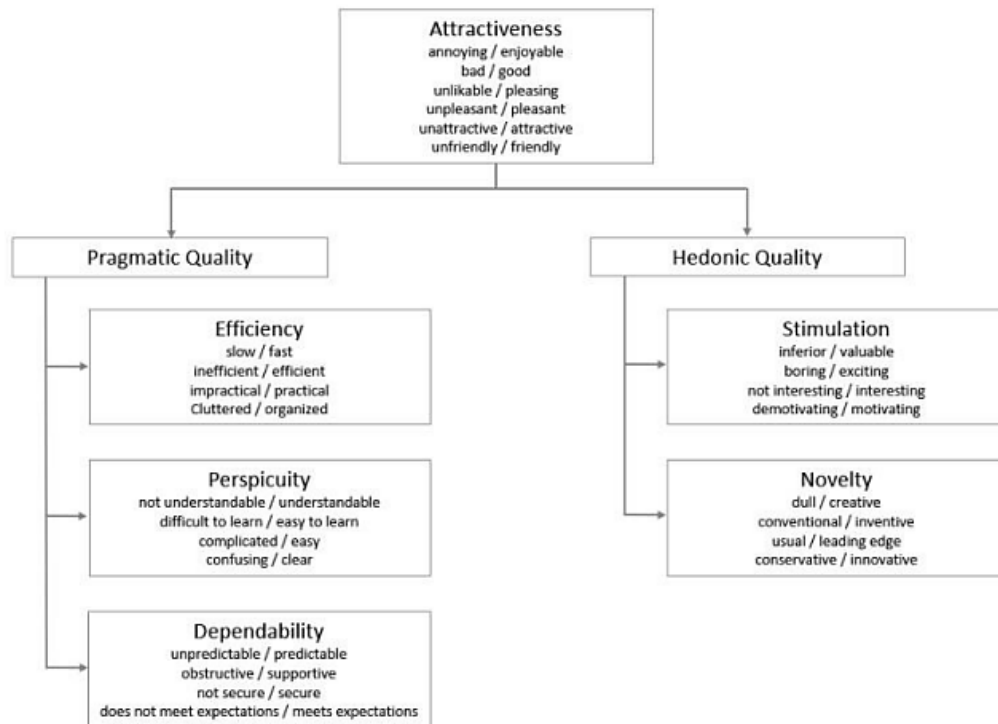
Sejumlah 67 guru sebagai jumlah populasi dalam penelitian ini, dimana *margin of error* sebesar 10% [7]. Perhitungan sampel minimal sebagai berikut:

$$n = \frac{67}{1 + (67 \times (0,1)^2)}$$
$$n = 40,12$$

Dilihat dari hasil perhitungan hasilnya adalah 40,12 kemudian dibulatkan menjadi 41, maka jumlah populasi minimal berjumlah 41 guru dengan status aktif. Dalam pengambilan kuisioner jumlah guru yang mengisi adalah 57 guru sehingga sudah memenuhi jumlah populasi minimal nya [8].

2.2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, instrumen evaluasi yang digunakan yaitu kuesioner. Pembuatan kuesioner ini mengacu pada enam skala struktur *User Experience Questionnaire (UEQ)*, yaitu *Attractiveness, Efficiency, Perspicuity, Dependability, Stimulation, Novelty* [9], sebagai berikut :



Gambar 3. Skala Struktur UEQ [10]

Skala kuesioner dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang pengalaman pengguna [11]. Dari enam skala tersebut, sehingga pembuatan kuesioner evaluasi tersusun dari 26 item pertanyaan dengan mengacu pada pertanyaan UEQ [12], sebagai berikut :

	1	2	3	4	5	6	7		
annoying	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	conservative	1
not understandable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	understandable	2
creative	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dull	3
easy to learn	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	difficult to learn	4
valuable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inferior	5
boring	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	exciting	6
not interesting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	interesting	7
unpredictable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	predictable	8
fast	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	slow	9
inventive	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	conventional	10
obstructive	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	supportive	11
good	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	bad	12
complicated	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	easy	13
unlikable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	pleasing	14
usual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	leading edge	15
unpleasant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	pleasant	16
secure	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	not secure	17
motivating	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	demotivating	18
meets expectations	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	does not meet expectation	19
inefficient	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efficient	20
clear	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	confusing	21
impractical	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	practical	22
organized	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	cluttered	23
attractive	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	unattractive	24
friendly	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	unfriendly	25
conservative	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	innovative	26

Gambar 4. Dua Puluh Enam Item Pertanyaan UEQ [13]

Data yang diperoleh, dengan penyebaran kuesioner menggunakan Google Form kepada pengguna SIM Portal Spensix, khususnya peserta didik di SMP Negeri 6 Singaraja.

2.3. Pengolahan dan Analisis

Ketika data sudah terkumpul, selanjutnya data diolah dengan UEQ *Data Analysis Tool* Version12 yang telah disediakan dalam format Ms. Excel [14]. Proses pengolahan data melewati beberapa tahapan, sehingga menghasilkan nilai *mean* per item dari kuesioner yang telah disediakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Transformasi Data

User Experience Questionnaire (UEQ) digunakan pada penelitian ini untuk mengevaluasi pengalaman pengguna Sistem Informasi dan Manajemen Portal SMP Negeri 6 Singaraja (SIM Portal SPENSIX). Survei yang disebar melalui *Google Forms* berhasil mengumpulkan data dari 57 responden guru pada tanggal 14 Oktober 2024. Data kuantitatif yang diperoleh dari survei tersebut telah ditabulasikan ke dalam tabel UEQ Data Analysis. Tabel ini berfungsi sebagai basis data mentah yang kemudian akan diolah lebih lanjut menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Input 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
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	7	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	7	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	7	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	7	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	7	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	7	1	7	1	7	1	1	1	7
...
6	6	2	2	1	7	7	5	3	2	5	1	5	6	5	6	2	7	2	5	1	6	2	2	2	6

Kemudian dilanjutkan dengan melakukan transformasi data. Setiap nilai pada kuisisioner dikurangkan dengan 4, sehingga menghasilkan skala baru dengan rentang -3 hingga +3. Skala ini memungkinkan interpretasi yang lebih mudah, di mana nilai positif menunjukkan persetujuan terhadap pernyataan, sedangkan nilai negatif menunjukkan ketidaksetujuan.

Tabel 2. Hasil tahap pertama 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	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	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	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	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	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	-3	3	3	3	3	3	3	3	3
...
2	2	2	2	3	3	3	1	1	2	1	3	1	2	1	2	2	-3	2	1	3	2	2	2	2	2

Tabel 3. Hasil tahap kedua transformasi data

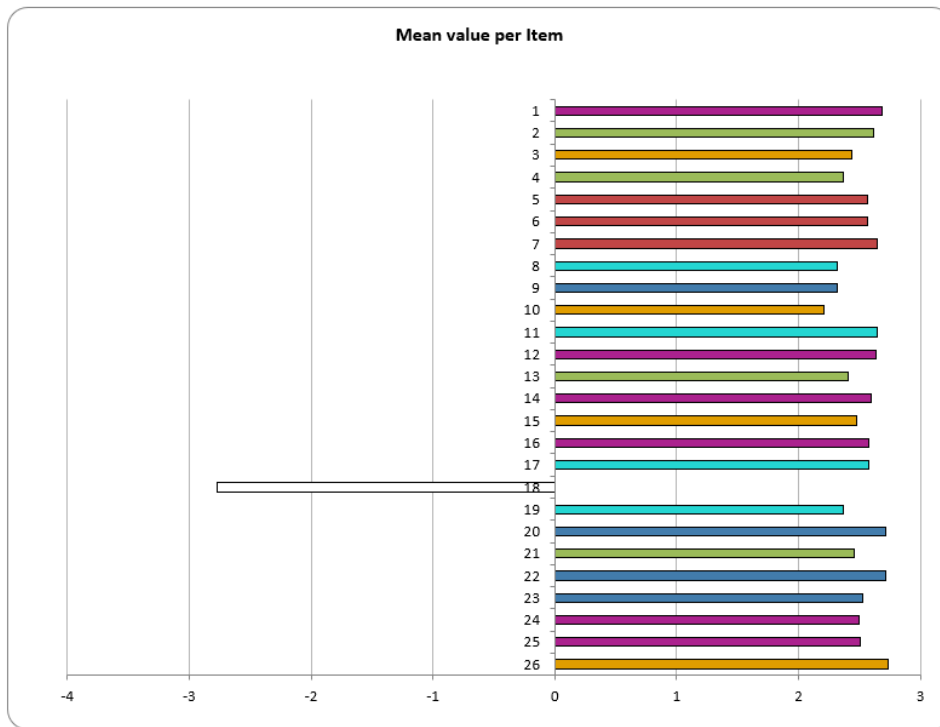
Scale means per person					
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
3,00	3,00	3,00	3,00	1,50	3,00
3,00	3,00	3,00	3,00	1,50	3,00
3,00	3,00	3,00	3,00	1,50	3,00
3,00	3,00	3,00	3,00	1,50	3,00
3,00	3,00	3,00	3,00	1,50	3,00
3,00	3,00	3,00	3,00	1,50	3,00
0,67	0,75	0,50	1,00	0,25	-0,25
...
2,17	2,00	1,50	1,50	1,50	1,75

Tahap kedua pada Tabel 3 melibatkan perhitungan rata-rata skor 6 aspek UEQ dari daya tarik sampai kebaruan untuk seluruh responden. Dengan demikian, data individual yang beragam dapat disimpulkan menjadi satu pandangan umum mengenai pengalaman pengguna terhadap aplikasi.

Tabel 4. Hasil perhitungan UEQ

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	2,7	0,4	0,7	57	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	2,6	0,6	0,8	57	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	2,4	2,0	1,4	57	kreatif	monoton	Kebaruan
4	2,4	1,8	1,3	57	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	2,6	1,5	1,2	57	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	2,6	0,5	0,7	57	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	2,6	0,5	0,7	57	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	2,3	0,8	0,9	57	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	2,3	1,6	1,3	57	cepat	lambat	Efisiensi
10	2,2	2,2	1,5	57	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	2,6	0,4	0,6	57	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	2,6	1,2	1,1	57	baik	buruk	Daya tarik
13	2,4	0,8	0,9	57	rumit	sederhana	Kejelasan
14	2,6	0,4	0,6	57	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	2,5	1,1	1,0	57	lazim	terdepan	Kebaruan
16	2,6	0,5	0,7	57	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	2,6	1,1	1,1	57	aman	tidak aman	Ketepatan
18	-2,8	0,3	0,5	57	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	2,4	1,5	1,2	57	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	2,7	0,3	0,5	57	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	2,5	1,5	1,2	57	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	2,7	0,3	0,6	57	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	2,5	1,3	1,1	57	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	2,5	1,4	1,2	57	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	2,5	1,3	1,1	57	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	2,7	0,2	0,5	57	konservatif	inovatif	Kebaruan

Selain menunjukkan rata-rata pada gambar 5 varian dan simpangan baku juga dihitung dari respons 57 responden. Berdasarkan perhitungan pada sheet DT, hasil analisis menunjukkan bahwa dari 26 item yang diukur, 25 cenderung memiliki penilaian positif, dan satu item cenderung memiliki penilaian negatif. Gambar 6 menunjukkan representasi visual dari hasil ini.



Gambar 5. Rata-rata nilai per item

Rincian rata-rata aspek UEQ dapat di lihat pada tabel 5.

Tabel 5. Rincian rata-rata aspek UEQ

	Nilai Skala UEQ	Aspek UX	Nilai Skala UEQ
Daya tarik	2,582	Daya tarik	2,582
Kualitas Pragmatis	2,503	Kejelasan	2,461
		Efisiensi	2,570
		Ketepatan	2,478
Kualitas Hedonis	1,857	Stimulasi	1,250
		Kebaruan	2,465

3.2. Hasil Pengukuran UEQ

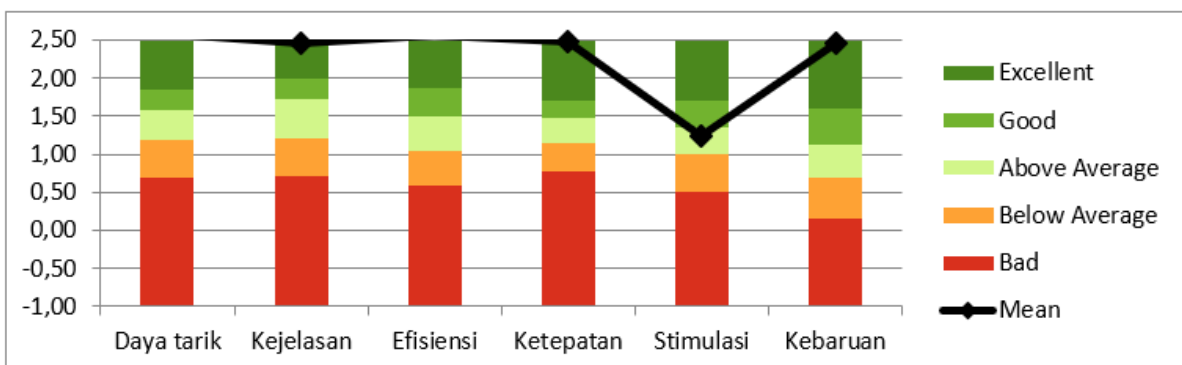
Nilai rata-rata untuk setiap komponen UEQ dihitung setelah melakukan transformasi. Nilai rata-rata antara -0,8 dan 0,8 menunjukkan bahwa responden melihat aspek tersebut secara netral, nilai rata-rata di atas 0,8 menunjukkan persepsi positif, dan nilai rata-rata di bawah 0,8 menunjukkan persepsi negatif [15].

Berdasarkan data UEQ yang disajikan, dapat dilakukan evaluasi kinerja aplikasi Portal SPENSIX terhadap enam dimensi pengalaman pengguna (*user experience*). Berikut adalah analisis mendalam dari setiap dimensi Daya Tarik (*Attractiveness*) dengan nilai rata-rata yang cukup tinggi yaitu 2,585 mengindikasikan bahwa aplikasi berhasil menarik minat pengguna. Elemen visual, konten, atau fitur tertentu dalam aplikasi kemungkinan besar telah berhasil menciptakan kesan positif pada pengguna, berikutnya Kualitas Pragmatis yang terdiri dari

Kejelasan (*Perspicuity*) memberikan Nilai yang baik yaitu 2,461 menunjukkan bahwa antarmuka pengguna (*user interface*) aplikasi dirancang dengan cukup jelas dan mudah dipahami dan dalam aspek Efisiensi (*Efficiency*) memberikan nilai yang juga baik yaitu 2,570 menunjukkan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas mereka dengan cepat dan mudah menggunakan aplikasi. Namun dalam aspek Kualitas Hedonis yang terdiri dari Stimulasi (*Stimulation*) memberikan nilai yang relatif rendah yaitu 1,25 mengindikasikan adanya potensi perbaikan dalam hal memberikan pengalaman yang lebih merangsang atau menyenangkan bagi pengguna. Elemen-elemen seperti desain interaktif, animasi, atau fitur yang tidak biasa dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan dimensi ini, dan Kebaruan (*Novelty*) dengan nilai yang cukup baik yaitu 2,465 menunjukkan bahwa aplikasi telah berhasil menghadirkan beberapa fitur atau pendekatan yang baru. Namun, masih ada ruang untuk inovasi lebih lanjut. Sedangkan dalam aspek Ketepatan (*Dependability*) mendapat nilai yang baik yaitu 2,478 menunjukkan bahwa pengguna merasa dapat mengandalkan aplikasi untuk memberikan informasi yang akurat dan relevan. Hal ini penting untuk membangun kepercayaan pengguna terhadap aplikasi. Lebih jelas dapat dilihat dalam tabel dan visualisasi grafik *Benchmark* berikut:

Tabel 6. Benchmark dari Portal Spensix

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	2,58	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	2,46	Excellent	In the range of the 10% best results
Efisiensi	2,57	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	2,48	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	1,25	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Kebaruan	2,46	Excellent	In the range of the 10% best results



Gambar 7. Grafik Benchmark dari Portal Spensix

Grafik pada gambar 7 digambarkan dengan Garis hitam sebagai rerata nilai setiap skala, Nilai rerata skala UEQ Daya Tarik (*Attractiveness*) 2,58 pada batas are *Excellent*, Kejelasan (*Perspicuity*) 2,46 pada batas are *Excellent*, Efisiensi (*Efficiency*) 2,57 pada batas are *Excellent*, Ketepatan (*Dependability*) 2,48 pada batas are *Excellent*, Stimulasi (*Stimulation*) 1,25 pada batas are *Above Average* (diatas rata-rata) dan Kebaruan (*Novelty*) 2,46 pada batas are *Excellent*.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil analisis diatas menunjukkan aplikasi Portal SPENSIX telah berhasil memenuhi beberapa aspek pengalaman pengguna dengan penilaian UEQ dengan rata-rata nilai sangat baik, seperti dalam aspek daya tarik (2,582), kejelasan (2,461), efesiensi (2,570), ketepatan (2,478) dan kebaruan (2,465). Namun, terdapat potensi paling rendah pada aspek stimulasi (1,250) hal ini menjadi potensi pengembangan selanjutnya. Saran berikutnya dalam meningkatkan aspek stimulasi adalah dengan mengevaluasi elemen-elemen visual [16], interaksi, dan fitur yang dapat meningkatkan tingkat stimulasi pengguna. Misalnya, dengan menambahkan animasi, efek visual yang menarik, atau fitur gamifikasi. Dan sebagai evaluasi tindak lanjut dengan melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap komentar pengguna untuk mendapatkan insight yang lebih spesifik mengenai apa yang mereka harapkan dari aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Fauzi, B. Harto, Mulyanto, M. Dulame, dan P. Pramuditha, *Pemanfaatan Teknologi Informasi Di berbagai Sektor Pada Masa Society 5.0. PT. Sonpedia Publishing Indonesia*, no. January. 2023.
- [2] I Putu Gede Raka Wisnawa DS, I Dewa Gde Rat Dwiyana Putra, dan Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari, "Penggunaan Gadget dalam Pendidikan Agama Hindu: Studi Fenomenologi di SMA N 2 Tabanan," *VIDYA SAMHITA J. Penelit. Agama*, vol. 9, no. 1, hal. 44–52, 2023, doi: 10.25078/vs.v9i1.2582.
- [3] Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, dan Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital," *Semin. Nas. Dies Natalis 62*, vol. 1, hal. 32–37, 2023, doi: 10.59562/semnasdies.v1i1.431.
- [4] M. Riyan Maulana dan D. Nurdiana, "Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Website Sistem Informasi Akademik Universitas Terbuka (SIA UT) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Informatics Commun. Technol.*, vol. 1, no. 17, hal. 1–017, 2024.
- [5] D. Zhu, D. Wang, R. Huang, Y. Jing, L. Qiao, dan W. Liu, "User Interface (UI) Design and User Experience Questionnaire (UEQ) Evaluation of a To-Do List Mobile Application to Support Day-To-Day Life of Older Adults," *Healthc.*, vol. 10, no. 10, 2022, doi: 10.3390/healthcare10102068.
- [6] H. S. Rasio dan S. R. Perdana, "Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. 1, hal. 69–78, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- [7] S. P. Kristanto, L. Hakim, dan F. Hariyati C, "Usability Evaluation In Ruang Guru Applications Using User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Mantik*, vol. 4, no. 1, hal. 181–186, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/index>
- [8] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook," URL [www.ueq-](https://www.Res.net/publication/303880829}_{User}_{Experience}_{Questionnaire}_{Handbook}_{Version}_{2}.(Accessed 02.02. 2017), hal. 1–15, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <a href=)

online.org

- [9] A. Saepudin, U. Hayati, dan A. Bahtiar, "Analisis Aplikasi Ditonton App Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq)," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 7, no. 1, hal. 284–288, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6216.
- [10] M. Q. Laksono, S. S. Kusumawardani, dan R. Ferdiana, "Evaluating User Experience on E-learning using the User Experience Questionnaire (UEQ) with Additional Functional Scale," no. Conrist 2019, hal. 18–24, 2020, doi: 10.5220/0009339900180024.
- [11] S. Prasetyaningsih dan S. P. N. Muchtar, "Analisis Perbandingan User Experience pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee Menggunakan UEQ," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.,* vol. 5, no. 3, hal. 162–170, 2023, doi: 10.35746/jtim.v5i3.326.
- [12] S. R. M. Mahening dan Y. Handrianto, "Analisis Kepuasan Pelanggan Terhadap Aplikasi Mcdonald's Dengan Perspektif Pengguna Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Informatics Comput. ...,* vol. 4, no. 1, hal. 25–38, 2024.
- [13] A. Pratama, A. Faroqi, dan E. P. Mandyartha, "Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Inf. Syst. Informatics,* vol. 4, no. 4, hal. 1019–1029, 2022, doi: 10.51519/journalisi.v4i4.394.
- [14] D. Khuntari, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.,* vol. 8, no. 1, hal. 275–286, 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i1.4499.
- [15] M. Schrepp, "Enhancing the UEQ heuristic for data cleansing by a threshold for the number of identical responses Research Report," no. March, hal. 1–18, 2023, [Daring]. Tersedia pada: www.ueq-online.org.
- [16] S. Widuri, "Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain User Interface dan User Experience yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik," vol. 3, no. 4, 2024.