

PENGEMBANGAN APLIKASI HARMONYEVENT UNTUK INFORMASI KEGIATAN KAMPUS: ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA MENGGUNAKAN UEQ

Made Nia Naryantika, I Nyoman Tri Anindia Putra, Gede Gilang Chandra Wijaya

Universitas Pendidikan Ganesha

Jl. Udayana No.11, Banjar Tegal, Singaraja, Kabupaten Buleleng, Bali 81116

nia.naryantika@student.undiksha.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi HarmonyEvent merupakan solusi berbasis teknologi yang dirancang untuk memberikan informasi terkait kegiatan kampus, seperti lomba nasional, internasional, seminar, webinar, konser, hingga kegiatan kemahasiswaan lainnya di Undiksha. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti pengelompokan kegiatan per kategori, kemampuan untuk mengikuti dan menyimpan kegiatan dalam daftar bookmark, pengingat, notifikasi, serta chat dengan penyelenggara kegiatan. Pengguna dapat mendaftar dan melakukan pembayaran untuk kegiatan berbayar, seperti seminar dan konser. Tiga jenis akun yang tersedia dalam aplikasi ini adalah akun ORMAWA, akun pengguna reguler, dan akun anonim. Akun ORMAWA memiliki kewenangan untuk membuat, mengelola, dan menghapus kegiatan mereka. Pengguna anonim dapat melihat kegiatan tanpa login, sedangkan pengguna reguler dapat mendaftar dan berinteraksi lebih lanjut dengan kegiatan yang ada. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengumpulkan data melalui User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap aplikasi ini. Populasi penelitian terdiri dari mahasiswa Undiksha yang terdaftar aktif dan terlibat dalam kegiatan kemahasiswaan. Sampel penelitian berjumlah 30 mahasiswa yang telah mencoba prototipe aplikasi. Hasil evaluasi menunjukkan skor UEQ yang baik, menunjukkan potensi aplikasi ini untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi kegiatan kampus dan berinteraksi dengan penyelenggara event.

Kata kunci : Sistem Informasi, UEQ, Aplikasi Mobile

1. PENDAHULUAN

Kegiatan kemahasiswaan merupakan bagian esensial dalam menyalurkan minat mahasiswa serta mengembangkan potensi kreativitas, kehidupan sosial, serta keterampilan kepemimpinan untuk karier mereka kedepannya [1]. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemahasiswaan, melalui kegiatan internal maupun kegiatan eksternal yang diselenggarakan masing-masing perguruan tinggi. Bergabung dalam sebuah organisasi kampus menciptakan sebuah interaksi dengan sesama minat atau tujuan yang sejalan, sehingga ini akan menjadi langkah awal untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal yang nantinya akan berguna di masa depan [2]. Aktif dalam organisasi tentunya akan memiliki banyak kesibukan untuk mengikuti berbagai kegiatan yang diselenggarakan sesuai dengan tujuan masing-masing individu. Kegiatan kemahasiswaan seperti lomba nasional maupun internasional, seminar, webinar, konser, kegiatan sukarela, serta open recruitment organisasi, menjadi kegiatan umum yang diadakan di perguruan tinggi.

Di era digital yang serba cepat, penyebaran informasi melalui media sosial telah menjadi salah satu cara paling mudah untuk menjangkau audiens [3]. Media informasi seperti Instagram, WhatsApp, Facebook, atau bahkan X menjadi sasaran media penyebaran informasi. Namun, dalam penyampaian informasi kegiatan kemahasiswaan masih dianggap kurang efektif dalam penyampaian informasi kepada mahasiswa [4]. Seringkali mahasiswa kesulitan

mencari informasi yang tepat terkait dengan minat mereka karena kegiatan-kegiatan tersebut tersebar di berbagai platform yang tidak terintegrasi, sehingga menyulitkan mahasiswa untuk mengaksesnya secara efisien. Peran teknologi menjadi sangat penting untuk mengimbangi kebutuhan informasi di dunia yang serba cepat [5].

Dalam rangka menjawab kebutuhan tersebut, aplikasi HarmonyEvent dirancang sebagai solusi inovatif yang mampu mengintegrasikan informasi terkait berbagai kegiatan kemahasiswaan dalam satu platform digital. Media digital seperti aplikasi memiliki peran yang signifikan dalam mempercepat pencarian informasi bagi pengguna [6]. Aplikasi memungkinkan pengguna dapat mengakses informasi dimana saja dan kapan saja. Dengan aksesibilitas ini, pengguna dapat memperoleh informasi secara langsung atau real-time dalam satu genggaman, selama mereka terhubung ke internet [4]. Aplikasi mobile dianggap dapat menyatukan berbagai metode untuk menyampaikan informasi, seperti notifikasi, SMS, atau informasi penting, seperti jadwal acara, pengumuman, atau tenggat waktu. Pertumbuhan teknologi informasi yang signifikan, aplikasi HarmonyEvent dirancang untuk menyediakan informasi fleksibilitas dalam mendukung partisipasi kegiatan kampus, serta memungkinkan mereka untuk tidak ketinggalan informasi penting yang mungkin tidak tersedia di platform lain.

Keberadaan aplikasi HarmonyEvent tidak lepas dari bagaimana aplikasi ini dirancang. Kualitas layanan sebuah sistem informasi dirancang haruslah

memenuhi standar tertentu agar dapat memenuhi kepuasan pengguna dengan baik [7]. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara mahasiswa dan kegiatan di kampus, sehingga dapat mengetahui kualitas dari sistem tersebut. Pengguna akan merasa nyaman menggunakan sistem informasi jika aplikasi ini mudah dipahami dan memiliki desain yang efisien, cepat, dan akurat sehingga memungkinkan mereka untuk dengan mudah menavigasi dan mengakses berbagai aktivitas di kampus [8].

Dalam upaya mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam sebuah sistem informasi dapat dilakukan dengan cara berbagai metode User Experience seperti (SUMI.), (SUS), (QUIS), (UEQ). Dari berbagai metode user testing, Aplikasi HarmonyEvent menggunakan metode UEQ karena memungkinkan pengumpulan data yang cepat dan efisien. User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan konsep untuk mengetahui kepuasan pengguna dengan cara memberikan 26 pertanyaan[9]. Pada setiap pertanyaan memiliki skala 1 sampai 7. Skala penilaian 1)) Attractiveness atau daya tarik sistem untuk mengikat pengguna kepuasan, 2) Perspicuity atau kenyataan yang jelas merupakan kemudahan pengguna dalam menggunakan suatu sistem, 3) Efficiency yang bertujuan untuk mengetahui kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan sistem, 4) Dependability memiliki arti ketepatan pengguna memiliki merasa terkendali dalam berinteraksi dengan sistem, 5) Stimulation atau stimulasi sistem dapat menarik serta memotivasi pengguna, dan 6) Novelty atau kebaruan artinya sistem mampu menciptakan sesuatu yang baru dan inovasi yang baru atau tidak [10].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Perancangan merupakan sebuah langkah awal untuk menciptakan bentuk atau ide-ide teratur yang berbentuk visual. Dalam sebuah aplikasi, perancangan aplikasi bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dapat berfungsi dengan baik, mudah digunakan, dan memenuhi kebutuhan pengguna dan juga tujuan bisnis yang diinginkan [11].

2.2. Aplikasi Mobile

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang di rancang untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu sesuai dengan tujuan aplikasi tersebut dirancang. Aplikasi mobile merupakan sebuah perangkat lunak yang di rancang untuk di jalankan pada perangkat seperti smartphone atau tablet. Aplikasi mobile dirancang untuk memberikan solusi praktis dalam memenuhi kebutuhan pengguna dalam satu genggam [12].

2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi menjadi media sumber daya berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk

berbagai keperluan, seperti contohnya proses akademik kampus. Dalam sebuah sistem informasi dapat terbentuk proses berkerja sama dalam mengumpulkan, memproses, menyimpan, serta mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, kontrol, analisis, dan visualisasi dalam suatu organisasi [13].

2.4. User Experience Questionnaire

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan metode evaluasi untuk menilai pengalaman pengguna dalam sebuah sistem. Tujuan penggunaan UEQ adalah untuk mengukur UX yang cepat dan intuitif, dapat dilakukan melalui kuisioner online maupun pengujian penggunaan tradisional [14]

2.5. Penelitian Terkait dengan Aplikasi Serupa

Penelitian-penelitian terkait yang dijadikan referensi untuk memulai penelitian ini adalah sebagai berikut. Pada penelitian dilakukan oleh Ezrifal Sany dengan judul "Aplikasi eVoting Pada Pemilihan Presiden Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Universitas Nurdin Hamza". Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem yang memudahkan mahasiswa untuk melakukan voting secara online, sehingga mahasiswa bisa memilih di mana saja tanpa perlu berkumpul. Aplikasi ini dirancang untuk mempercepat dan mempermudah proses pemilihan calon serta perhitungan suara [15].

Penelitian dilakukan oleh mengenai Sistem Informasi Organisasi Mahasiswa (SIOMAH). Penelitian ini mengembangkan aplikasi berbasis website sebagai sistem informasi untuk ORMAWA (Organisasi Mahasiswa), yang bertujuan untuk mempermudah pengelolaan informasi dan administrasi kegiatan di dalam organisasi mahasiswa [16].

Dalam penelitian Putra, usability testing digunakan untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi antarmuka SIMON, dengan 18 skenario tugas yang dijalankan oleh pengguna. Pendekatan Human-Centered Design yang diterapkan pada perbaikan antarmuka SIMON Warmadewa berhasil meningkatkan seluruh aspek pengalaman pengguna, baik dari hasil evaluasi UEQ maupun usability testing [17].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan kegiatan kampus melalui aplikasi HarmonyEvent dengan menganalisis pengalaman pengguna menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Aplikasi ini dirancang untuk memberikan kemudahan dalam mengakses informasi mengenai kegiatan kampus, termasuk lomba, seminar, konser, dan kesempatan lainnya, serta memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan panitia, mengikuti acara, dan melakukan transaksi tiket atau pembayaran.

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memahami pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi prototipe dan untuk mengidentifikasi potensi masalah serta saran perbaikan sebelum aplikasi diluncurkan secara penuh.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh dari responden relevan, peneliti menyusun kuesioner dalam bentuk Google Form dan membagikannya kepada responden yang merupakan mahasiswa yang telah mengakses prototipe aplikasi HarmonyEvent. Response diminta untuk memberikan jawaban yang jujur agar penilaian yang didapatkan dapat mencerminkan pengalaman pengguna yang sebenarnya. Gambar 1 menampilkan kuesioner *User Experience Questionnaire* yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

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

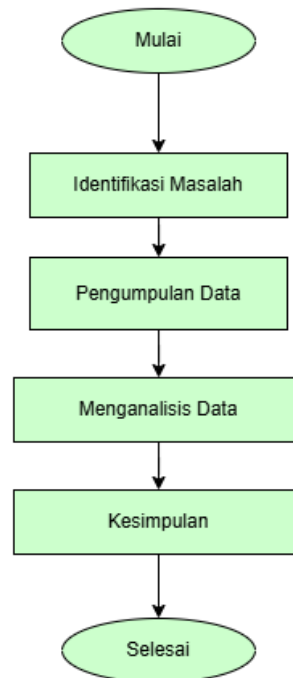
Gambar 1. Kuesioner UEQ versi bahasa Indonesia

3.3. Populasi dan Sempel

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa yang terdaftar aktif menjadi mahasiswa Undiksha dan memiliki keterlibatan dalam kegiatan mahasiswa. Sampel penelitian terdiri dari 30 orang mahasiswa yang telah mencoba prototipe aplikasi ini. Prototipe aplikasi HarmonyEvent diuji oleh dua kelompok pengguna utama, yaitu ORMAWA yang akan mengelola kegiatan organisasi dalam aplikasi dan mahasiswa yang menggunakan aplikasi untuk memperoleh informasi kegiatan kemahasiswaan. Pemilihan sampel dilakukan secara purposive, dengan tujuan agar responden dapat memberikan feedback yang relevan mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan prototipe aplikasi.

3.4. Tahapan Penelitian

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tahapan penelitian, berikut ini disajikan Gambar 4 yang menggambarkan secara visual alur atau proses tahapan penelitian yang dilakukan.



Gambar 2. Tahapan penelitian evaluasi user experience.

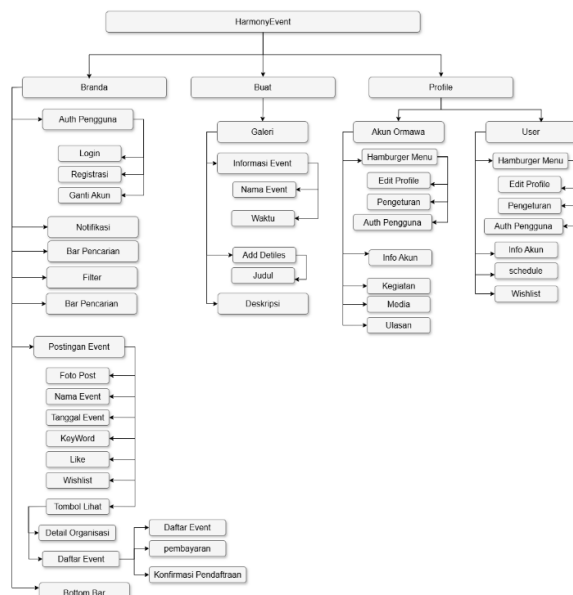
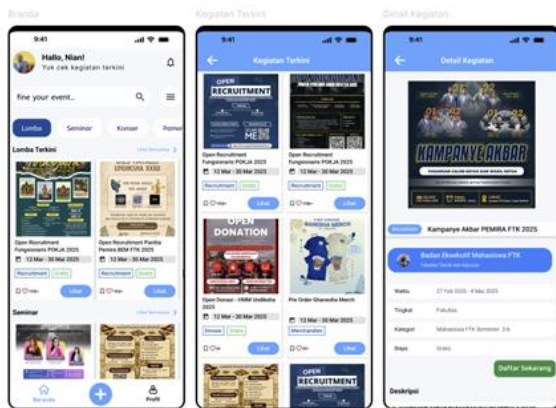
Langkah awal dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh mahasiswa dan pihak penyelenggara kegiatan kemahasiswaan. Berdasarkan masalah yang diidentifikasi, perancangan aplikasi HarmonyEvent dimulai untuk memenuhi kebutuhan akan platform yang terintegrasi. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan informasi yang terpusat mengenai kegiatan kemahasiswaan yang ada di kampus. Dalam mengukur tingkat pengalaman pengguna, data yang dikumpulkan melalui kuesioner akan dianalisis secara kuantitatif untuk mengukur aspek pengalaman pengguna aplikasi. Hasil analisis akan digunakan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna dan memberikan rekomendasi untuk peningkatan aplikasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan

Aplikasi HarmonyEvent juga berfungsi sebagai alat untuk mempermudah mahasiswa dalam mengakses informasi tentang kegiatan yang tersedia.

Pada gambar 3 merupakan arsitektur informasi aplikasi HarmonyEvent dirancang untuk mendukung pengelolaan kegiatan kampus secara efisien dengan struktur yang terorganisir. Berdasarkan diagram arsitektur, aplikasi ini memiliki tiga modul utama: Beranda, Buat, dan Profil.

Gambar 3. Arsitektur informasi *HarmonyEvent*

Gambar 4. Tampilan sistem informasi branda, kegiatan terkait, detail kegiatan

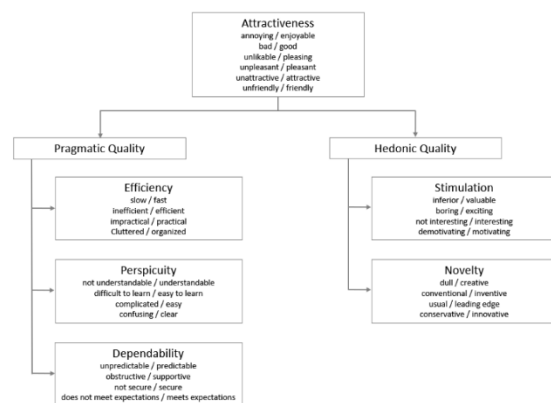
Pada Halaman Utama atau Beranda terdapat fitur autentikasi pengguna untuk login; registrasi; penggantian akun, fitur pencarian, notifikasi terkait dengan jadwal ataupun saran kegiatan kampus, postingan dari akun ORMAWA (organisasi Mahasiswa yang disarankan berdasarkan kategori untuk mempermudah mahasiswa menentukan minatnya, serta fitur filter kegiatan. Modul buat merupakan fitur diaman ORMAWA yang sudah terverifikasi dapat membuat kegiatannya, lalu membagikannya. Modul profil berisi tentang informasi akun serta daftar postingan. Pengguna ada 3 jenis, yaitu akun ORMAWA, akun user reguler, dan akun anonim atau belum melakukan login/signin. Pada akun ORMAWA, ORMAWA (organisasi mahasiswa) dapat mengelola akun beserta postingannya, pada tampilan user, profil ORMAWA terdapat bagian ulasan. Namun pada bagian akun user tidak tersedia fitur daftar ulasan.

Akun anonim, pada profil akan diberikan saran untuk melakukan login/signin untuk dapat menggunakan fitur lainnya. Akun anonim hanya akan bisa melihat

daftar kegiatan. Sedangkan akun user reguler dapat mengelola akunnya sendiri, seperti edit profil, mengelola *bookmarks* (postingan yang tersimpan), akun user reguler juga dapat melakukan pendaftaran ke kegiatan yang diadakan oleh akun ORMAWA, serta melakukan pembayaran *tiketing*.

4.2. Hasil Analisis

Sebagai prototipe awal, aplikasi *HarmonyEvent* telah diuji secara terbatas dengan sejumlah pengguna untuk menilai fungsi dan efektivitas fitur yang ada. Proses pengujian pengalaman pengguna dilakukan bertujuan untuk mengevaluasi apakah prototipe aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna terkait pengelolaan kegiatan kampus[18]. Hasil yang diperoleh dari pengujian prototipe ini memberikan wawasan tentang kelebihan dan kekurangan aplikasi dalam tahap pengembangan. Hasil analisis terhadap sistem informasi *HarmonyEvent* menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) menghasilkan sebuah kuesioner yang berguna untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) dalam sistem tersebut [19].



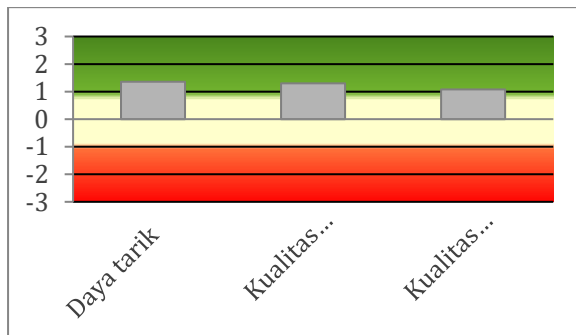
Gambar 5. Struktur pengelompokan skala UEQ

Gambar 5 menunjukkan struktur skala yang diasumsikan dalam metode user experience dalam bahasa Inggris. Daya tarik atau Attractiveness berperan sebagai kesan umum yang mengukur kesan pengguna terhadap keseluruhan produk, dimana daya tarik memiliki enam item. Kejelasan, Efisiensi, dan Ketergantungan adalah menilai kemudahan dalam memahami dan mempelajari produk[14]. Produk yang mudah dipelajari akan sangat efisien dalam menyelesaikan tugas tanpa usaha keras, hal ini juga dapat menciptakan rasa kendal pengguna dalam menggunakan produk. Sedangkan Stimulasi dan Kebaruan adalah aspek kualitas hedonis yang tidak berorientasi langsung terhadap tujuan pengujian aplikasi. Namun, aspek ini dapat dijadikan acuan untuk mengukur sejauh mana penggunaan produk menarik, memotivasi, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1.6	0.9	0.9	30	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1.5	1.3	1.1	30	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0.5	2.5	1.6	30	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1.1	2.4	1.5	30	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1.2	2.6	1.6	30	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	1.3	0.9	0.9	30	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1.4	1.0	1.0	30	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	1.8	1.3	1.2	30	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	0.6	2.4	1.6	30	cepat	lambat	Efisiensi
10	0.7	1.9	1.4	30	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	1.9	0.9	0.9	30	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	1.3	1.5	1.4	30	baik	buruk	Daya tarik
13	1.4	0.9	1.0	30	rumit	sederhana	Kejelasan
14	1.7	0.8	0.9	30	tidak disukai	menggembarakan	Daya tarik
15	1.1	1.4	1.2	30	lazim	terdepan	Kebaruan
16	1.4	1.0	1.0	30	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	0.8	2.6	1.6	30	aman	tidak aman	Ketepatan
18	1.0	2.5	1.6	30	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	1.4	2.2	1.5	30	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1.6	1.2	1.1	30	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1.2	2.3	1.5	30	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	1.6	0.9	1.0	30	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	0.8	2.2	1.5	30	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	1.0	2.3	1.5	30	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	1.2	1.7	1.3	30	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	1.5	1.3	1.1	30	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 6. Rata-rata varian simpanan baku

Dari gambar 6 merupakan hasil analisis menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) pada rancangan aplikasi HarmonyEvent menunjukkan evaluasi kualitas pengalaman pengguna berdasarkan enam skala utama: Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Skala yang paling baik pada aplikasi HarmonyEvent adalah Daya Tarik (Attractiveness). Item daya tarik menunjukkan hasil positif dengan nilai mean berkisar antara 1.0-1.7, dengan item tertinggi "tidak disukai/menggembarakan" (mean = 1.7) dan "menyusahkan/menyenangkan" (mean = 1.6). Kebaruan menjadi aspek yang paling lemah dengan "kreatif/monoton" (mean = 0.5), "berdaya cipta vs konvensional" (mean = 0.7), dan "konservatif/inovatif" (mean = 1.5).

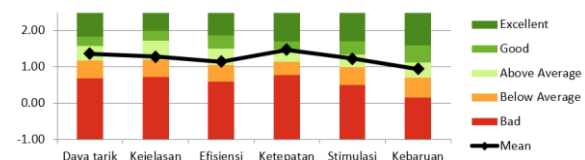


Gambar 7. Grafik rata-rata atribut kualitas QQ2

Gambar 7 menunjukkan grafik menunjukkan bahwa Daya Tarik berada di zona hijau (positif), menandakan penerimaan yang sangat baik dari pengguna. Selain itu, Kualitas Pragmatis (gabungan Kejelasan, Efisiensi, dan Ketepatan) juga berada di zona positif, meskipun sedikit lebih rendah dibandingkan Daya Tarik. Kualitas Hedonis (gabungan Stimulasi dan Kebaruan) memiliki skor yang lebih rendah dibandingkan dua kategori lainnya, menunjukkan ruang untuk perbaikan dalam aspek inovasi dan motivasi. Skala Daya Tarik adalah yang paling unggul dalam aplikasi HarmonyEvent, dengan pengguna memberikan penilaian tinggi terhadap aspek estetika dan kenyamanan penggunaan.

Tabel 1. Benchmark

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1.36	Above average	25% of results better, 50% of results worse
Kejelasan	1.28	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1.14	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Ketepatan	1.48	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Stimulasi	1.23	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Kebaruan	0.94	Above Average	25% of results better, 50% of results worse



Gambar 8. Grafik tolak ukur benchmark

Untuk perbandingan dengan produk lain, Tabel 1 menunjukkan hasil rata-rata dari analisis User Experience Questionnaire (UEQ) mengidentifikasi bahwa enam skala utama, yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan, semuanya berada pada kategori Above Average jika dibandingkan dengan benchmark. Ini berarti aplikasi HarmonyEvent memiliki performa yang cukup baik dalam memberikan pengalaman pengguna yang positif.

Skala Kebaruan memperoleh nilai rata-rata sebesar 1,03, yang lebih rendah dibandingkan dengan skala lainnya. Nilai ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi HarmonyEvent fungsional dan dapat diandalkan, pengguna merasa aspek inovasi atau elemen unik dari aplikasi ini masih kurang menonjol. Skala dengan performa terbaik adalah Ketepatan (Dependability) dengan nilai rata-rata sebesar 1,48, diikuti oleh Daya Tarik (Attractiveness) sebesar 1,34. Pada grafik gambar 8 menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk semua skala berada di zona hijau muda (Above Average) tetapi belum mencapai zona hijau tua (Good) atau biru (Excellent). Secara keseluruhan, aplikasi HarmonyEvent memiliki kualitas pengalaman pengguna yang baik, terutama dalam aspek seperti Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, dan Ketepatan. Hasil penelitian ini dapat di jadikan acuan untuk mengembangkan sistem informasi kegiatan mahasiswa yang baru.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire sebagai metode untuk menilai User Experience pada perancangan aplikasi HarmonyEvent. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa daya tarik (Attractiveness) 1,36, kejelasan(Perspicuity) memperoleh nilai 1,28, efisiensi atau Efficiency memperoleh nilai 1,14, ketepatan(Dependability) memperoleh nilai 1,47, stimulasi(Stimulation) memperoleh nilai 1,22, serta kebaruan atau Novelty memperoleh nilai 0,94. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Benchmark perancangan aplikasi HarmonyEvent menunjukkan kriteria diatas rata-rata (above average). Namun, masih perlu dilakukan peningkatan dalam semua aspek terutama kebaruan. Aspek kebaruan berhubungan dengan seberapa inovatif dan berbeda aplikasi tersebut dibandingkan dengan aplikasi lain yang sudah ada di pasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Dinda and C. S. Ade, "HUBUNGAN KEAKTIFAN BERORGANISASI DENGAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA FK UISU ANGKATAN 2019," *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, vol. 22, no. Vol. 22 No. 2 (2023): Juli 2023, Mar. 2023, doi: <https://doi.org/10.30743/ibnusina.v22i2.474>.
- [2] F. Aulia, P. R. Dwianggraeni, and A. R. Ishak, "Peran Organisasi Mahasiswa dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal yang Efektif," *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, vol. 3, no. 2, Nov. 2023, doi: 10.20885/cantrik.vol3.iss2.art5.
- [3] Y. Fitriani, "Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN KONTEN EDUKASI ATAU PEMBELAJARAN DIGITAL," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 5, no. 4, pp. 1006–1013, 2021, doi: 10.52362/jisamar.v5i4.609.
- [4] Sugiyatno, "Pengiriman Informasi Real Time Menggunakan Teknologi Database Firebase pada Aplikasi Mobile Android Abstrak (Bahasa Indonesia)," May 2023. doi: <https://doi.org/10.61805/fahma.v21i2.17>.
- [5] A. Anggraini and D. F. Suyatno, "Pengujian Usability Dan User Experience Aplikasi Threads Menggunakan System Usability Scale (SUS) Dan User Experience Questionnaire (UEQ)," 2024.
- [6] T. Indria, Y. Ys, I. P. Sari, and D. Setiawan, "Aplikasi E-Business Travel Berbasis Android," 2021.
- [7] N. K. R. Juniantari, I. Nyoman, and T. A. Putra, "ANALISIS SISTEM INFORMASI DPMPTSP MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," *Jurnal Informatika dan Komputer) Akreditasi KEMENRISTEKDIKTI*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.33387/jiko.
- [8] L. Trisnawati, D. Setiawan, and Budiman, "SISTEM MONITORING KEGIATAN KEMAHASISWAAN MENGGUNAKAN METODE AGILE DEVELOPMENT," *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 6, no. 1, pp. 49–57, Aug. 2022.
- [9] A. Pratama, A. Farqi, E. Prakarsa Mandyartha, J. Timur, J. Timur Jl Raya Rungkut Madya, and G. Anyar, "Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 4, no. 4, 2022, [Online]. Available: <http://journal-isi.org/index.php/isihttp://journal-isi.org/index.php/isi>
- [10] I. Nyoman Tri Anindia Putra, K. Sepdyana Kartini, P. Wirayudi Aditama, and S. Prian Tahalea, "Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *International Journal of Natural Science and Engineering*, vol. 5, pp. 25–29, 2021, doi: 10.23887/ijnse.v5i.
- [11] K. Dwi Utama, I. Made Ardwi Pradnyana, P. Yudia Pratiwi, J. Teknik Informatika, and K. Kunci, "Perancangan Aplikasi Go on Vacation Berbasis Mobile Dengan Metode User Centered Design Mobile-Based Go on Vacation Application Design Using User-Centered Design Method," Aug. 2024. doi: 10.62411/tc.v23i3.11226.
- [12] M. Fauzi Akbar, E. Erista Sinambela, B. Imanuel Pasaribu, H. Nur Raihan, D. Hania Irfani, and Y. S. Purwanto, "APLIKASI PEMESANAN PRODUK SEBAGAI UPAYA MEMBANTU MAHASISWA DAN MENINGKATKAN PELAYANAN UMKM KAMPUS," 2025.
- [13] I. D. N. M. Suputera, I. M. A. Pradnyana, and I. K. R. Arthana, "USABILITY TESTING PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK NEW GENERATION (SIK-NG) UNDIKSHA MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION DITINJAU DARI PENGGUNA MAHASISWA," *Information System and Emerging Technology Journal*, no. Vol. 3 No. 1 (2022), Sep. 2022, doi: <https://doi.org/10.23887/insert.v3i1.43173>.
- [14] N. Setiyawati and D. H. Bangkalang, "The Comparison of Evaluation on User Experience and Usability of Mobile Banking Applications Using User Experience Questionnaire and System Usability Scale," MDPI AG, Sep. 2022, p. 87. doi: 10.3390/proceedings2022082087.
- [15] E. Sany, *Seminar Nasional Informatika (SENATIKA) Prosiding SENATIKA 2021 Aplikasi eVoting Pada Pemilihan Presiden*

- Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Universitas Nurdin Hamzah.*
- [16] S. Sibagariang, A. Dzikri, D. P. Resda, and J. H. Purba, "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Organisasi Mahasiswa (SIOMAH)," *Jurnal Mahajana Informasi*, vol. 6, no. 2, 2021.
- [17] A. Agung, G. Krisna, E. Putra, H. Muslimah Az-Zahra, and D. Pramono, "Evaluasi dan Perbaikan User Experience pada Situs Web Sistem Informasi Mahasiswa Online (SIMON) Universitas Warmadewa menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Human Centered Design (HCD)," 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [18] K. W. Cahyadi, I. G. A. A. D. Indradewi, and P. Y. Pratiwi, "UI/UX Design for Mobile-based Sports Instructor Search Application 'Befind' using Design Thinking," *SISTEMASI*, vol. 12, no. 3, p. 835, Sep. 2023, doi: 10.32520/stmsi.v12i3.2986.
- [19] R. Juska Pratama and A. Junaidi, "Analisis User Experience Aplikasi Mobile Banking LivinbyMandiri Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, vol. 7, no. 6, 2024