

PENGUKURAN USER EXPERIENCE PENGGUNAAN KRAPYAK-U MENGUNAKAN FRAMEWORK USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE PLUS

Galih Aditama, Bambang Soedijono, Alva Hendi Muhammad

Magister Teknik Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta
aditamagalih161@students.amikom.ac.id,

ABSTRAK

Krapyak-U merupakan aplikasi yang diproduksi oleh PT Solusi Infotech Semesta Indonesia (SIESTA) aplikasi ini dikembangkan untuk menjadi pusat pelayanan yang dimiliki oleh Yayasan Ali Maksum Pondok Pesantren krapyak. Menurut hasil dari pengamatan awal yang dilakukan, masih banyak terdapat bebrapa kendala yang dialami oleh pengguna aplikasi. Dengan adanya permasalahan, peneliti akan melakukan penelitian tentang User Experience (UX) aplikasi Krapyak-U. Proses Evaluasi UX dibuat berdasarkan framework User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) yang nantinya akan menganalisis bagaimana respon yang didapat dari pengguna aplikasi Krapyak-U. Skala yang digunakan pada kuesiner tersebut adalah tingkat efisiensi, tingkat kejelasan, tingkat keandalan, tingkat kepercayaan, tingkat kegunaan, penggunaan secara intuitif, tingkat kualitas konten dan tingkat kejelasan tampilan. Data yang didapat dianalisis menggunakan UEQ Data Analysis Tools yang berguna untuk mengukur kepuasan pelanggan dan menyajikan hasil dari analisis data dalam bentuk grafis yang akan mempermudah dalam memberikan rekomendasi tindakan yang akan dilakukan. Hasil yang didapat dari 55 responden pengguna aplikasi Krapyak-U yang merupakan guru, wali santri, dan mahasiswa menunjukkan hasil yang baik pada beberapa aspek skala yang diajukakan. Namun pada skala kemudahan masih mendapat rata-rata 0,82 dan pada skala kualitas konten yang hanya mendapat rata rata di bawah standar dari development.

Kata kunci: *Krapyak-U, UX, UEQ+, Analissis, Pengalaman Pengguna.*

1. PENDAHULUAN

Sudah menjadi hal yang wajar jika penggunaan teknologi semakin mudah diterima dikalangan masyarakat. Penggunaan teknologi yang pesat ini tidak lepas dari pengaruh meluasnya pengguna internet dan smartphone [1]. Banyaknya model penerapan teknologi di masyarakat yang akan mempermudah menyelesaikan suatu masalah ataupun pekerjaan. Pondok pesantren yang terkenal menggunakan metode tradisional dalam oprasional mereka kini telah menggunakan teknologi informasi yang akan memudahkan pekerjaan mereka.

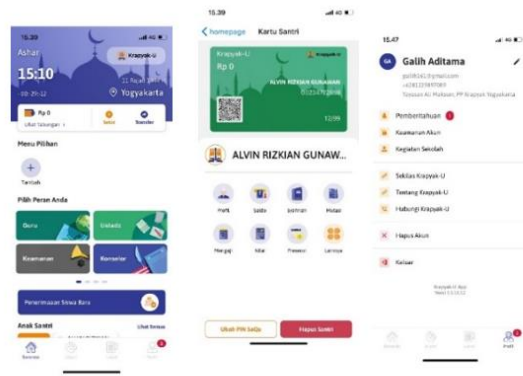
Sebagai pusat layanan pada Pondok Pesantren Krapyak Yayasan Ali Maksum, Krapyak-U berperan penting sebagai penghubung antara pondok pesantren dan wali santri. Krapyak-U merupakan sistem informasi berbasis aplikasi mobile, fitur yang disediakan aplikasi ini meliputi pembayaran SPP, presensi santri, nilai santri, prentasi santri dan informasi lainnya terkait dengan akademik santri.

Keberhasilan penerapan sistem informasi dapat diukur dengan mengevaluasinya secara berkala, sehingga pengembang dapat mengetahui apa yang perlu diperbaiki didalam sistem informasi tersebut. Evaluasi merupakan suatu tahapan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi dari suatu sistem informasi, untuk mengukur efek antar muka pengguna yang mengetahui seberapa sederhana dan mudahnya aplikasi tersebut dapat dipelajari, selain itu juga dapat mengetahui bagaimana pengalaman dari pengguna Pesantren Krapyak Yayasan Ali Maksum Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini bukan hanya untuk pengembang aplikasi, namun juga bagi para orang tua,

sehingga dapat mengidentifikasi masalah yang ada dalam suatu sistem informasi [2].

Evaluasi merupakan hal yang penting dalam pengembangan suatu sistem informasi, seringkali, pengembangan sistem informasi hanya membutuhkan satu indicator untuk menilai secara keseluruhan, namun masih ada banyak hal yang harus dipertimbangkan seperti mudah dimengerti, efisien dan control dengan baik [3]. Selain itu suatu sistem informasi juga memiliki kriteria pelengkap seperti estetika, kesenangan pengguna, kebaruan dan keinginan untuk mendapat respon dari pengguna yang layak [4].

UX merupakan suatu hal yang diterima oleh pengguna aplikasi setelah menggunakannya [5]. Banyak tersedia alat untuk mengetahui UX dari suatu produk yang telah dikembangkan, misalnya kuisisioner kepuasan interaksi pengguna (QUIS) [4], Skala kegunaan sistem (SUS) dan kuesioner pengalaman pengguna plus (UEQ+). Evaluasi yang akan dilakukan terhadap aplikasi Krapyak-U berfokus pada *user experience*-nya. Salah satu alat ukur yang dapat diterapkan dalam penelitian ini adalah UEQ+, yaitu kuesioner umum yang terstandarisasi dan valid dengan alat evaluasi untuk mengukur dan menganalisis pengalaman pengguna suatu produk dan layanan secara subyektif [6]. Berdasarkan pertimbangan yang ada, penelitian ini ditujukan untuk mengevaluasi aplikasi Krapyak-U yang telah digunakan sebagai pusat layanan pada Pondok wali dan guru agar dapat digunakan secara maksimal dan efisien.



Gambar 1. Antarmuka aplikasi Krapyak-U

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Krapyak-U

Krapyak-U merupakan aplikasi yang diproduksi oleh PT Solusi Infotech Semesta Indonesia (SIESTA). Krapyak-U adalah sistem informasi digital pesantren di era 4.0 yang digunakan oleh Yayasan Ali Maksum, Pondok Pesantren Krapyak Yogyakarta. Platform ini mulai digunakan pada tahun 2022 awal, dengan platform ini bukan hanya pondok pesantren yang akan mendapat kemudahan, namun dari pengasuh, pengurus, ustadz, guru, hingga yang paling penting adalah wali-wali santri untuk selalu memantau dan mendampingi putra – putrinya selama menimba ilmu di Yayasan Ali Maksum, Pondok Pesantren Krapyak [7].

Berdasarkan data yang didapat, pengguna aplikasi Krapyak-U ini sudah lebih dari 2000 pengguna. Melihat data yang ada pada play store maupun appstore, pengguna aplikasi Krapyak-U memiliki penilaian 3,8 dari 5 bintang yang berarti aplikasi ini masih memiliki beberapa kendala yang membuat aplikasi ini masih mendapat penilaian yang rendah. Dengan data tersebut, evaluasi terkait pengalaman yang didapat oleh pengguna harus dilakukan.

2.2. User Experience

Bagian dari *Human-Computer Interaction* (HCI) adalah *User experience* (UX), yang diciptakan oleh Norman pada pertengahan 1990-an. UX adalah ide yang mencakup semua aspek interaksi pengguna dengan produk atau layanan yang digunakan [6].

UX adalah respon dari pengguna yang didapatkan dari penggunaan suatu sistem informasi, produk maupun layanan UX dapat memahami bagaimana perasaan seseorang saat berinteraksi dengan sistem informasi, seperti web, aplikasi atau perangkat lunak lainnya [8].

Denangan demikian, UX dapat memahami motifvsi dan nilai sebuah produk, sehingga menemukan nilai di atas efisiensi, efektivitas dan kepuasan subjektif [9].

UX adalah cara pengguna melihat dan bertindak terhadap produk, sistem, dan layanan masyarakat. Salah satu prinsip dalam membangun pengalaman pengguna adalah bahwa individu berhak untuk menentukan ukuran kepuasan mereka sendiri (rule of customer). Tidak peduli seberapa baik produk, sistem, atau layanan berfungsi, jika pelanggan tidak puas, memiliki aturan, dan senang berinteraksi, tingkat pengalaman pengguna akan sangat rendah [10].

2.3. User Experience Questionnaire Plus (UEQ+)

UX menggambarkan bagaimana konsumen mendapat kesan dari produk yang mereka gunakan. Semakin banyak pengguna dari suatu produk maka pengalaman dari pengguna akan semakin bervariasi. Untuk melakukan pengukuran pengalaman dari pengguna dibutuhkan media yang dapat mengkomunikasikan dengan tepat dan dapat diterima dengan baik. Kuesioner merupakan yang paling efisien dan dapat menjangkau banyak pengguna produk digital.

Untuk melakukan evaluasi user experience (UX) secara kualitatif, penulis menggunakan framework User Experience Questionnaire Plus. Framework ini merupakan pengembangan modular dari Metode UEQ yang hanya menggunakan 6 skala dalam mengukur pengalaman pengguna [8]. Framework UEQ+ mengatasi persoalan tersebut dengan pendekatan modular. Isi dari UEQ+ merupakan susunan daftar skala pengalaman pengguna yang lebih banyak. Ada sebanyak 20 skala yang cocok untuk dimasukkan kedalam kuesioner evaluasi pengalaman pengguna suatu produk. Oleh karena itu, UEQ+ adalah lebih dari sekedar kuesioner tentang pengalaman pengguna, melainkan adalah alat untuk membuat kuesioner yang sesuai dan relevan dengan produk yang ingin dievaluasi. Dari 20 skala yang ditawarkan UEQ+, ada 8 skala yang direkomendasikan untuk bisa digunakan untuk mengevaluasi Krapyak-U, sebagai berikut:

a. Efficiency (efisiensi)

Mengatasi persepsi subjektif tentang seberapa baik pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan produk dengan sedikit usaha. Ini juga tentang seberapa baik produk dapat merespons tindakan pengguna dengan cepat. Pada UEQ+, item efisiensi termasuk lambat/cepat, tidak efisien/efektif, tidak praktis/praktis, dan terorganisir/penuh. Skala ini berlaku untuk produk yang sering digunakan untuk mencapai tujuan kerja tertentu.

b. Perspicuity (kejelasan)

Kesan subjektif terkait dengan kemudahan memahami dan mempelajari cara menangani produk terukur. Tidak dapat dipahami / dapat dipahami, sulit dipelajari / mudah dipelajari, kompleks / mudah dipelajari, dan jelas / membingungkan adalah item untuk perspicuity pada UEQ+. Semua jenis produk dengan kompleksitas tertentu dan sering digunakan dapat diukur pada skala ini.

- c. **Dependability (tingkat keandalan)**
Terkait dengan persepsi subyektif bahwa produk merespons input dan perintah pengguna dengan cara yang dapat diprediksi dan konsisten saat menggunakan produk. Tidak dapat diprediksi atau diprediksi, mengganggu atau mendukung, tidak aman atau memenuhi harapan, dan tidak memenuhi harapan atau memenuhi harapan adalah beberapa item yang berkaitan dengan dependability untuk UEQ+. Skala ini penting untuk produk yang sering digunakan untuk mencapai tujuan kerja tertentu.
- d. **Trust (tingkat kepercayaan)**
Terkait dengan keyakinan pengguna bahwa informasi produk tersebut aman dan tidak akan disalahgunakan untuk merugikan pengguna. Tidak aman/aman, tidak dapat diandalkan/dapat dipercaya, tidak dapat diandalkan/dapat dipercaya, dan buram/transparan adalah kategori kepercayaan item pada skala UEQ+. Sangat penting untuk menggunakan skala ini untuk produk yang berkaitan dengan data pribadi, seperti messenger dan jejaring sosial, atau produk yang berkaitan dengan bisnis, seperti aplikasi perbankan dan toko online.
- e. **Usefulness (tingkat kegunaan)**
Berkaitan dengan pendapat konsumen tentang apakah menggunakan produk membawa keuntungan. Seluruh produk yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan skala UEQ+, yang mencakup istilah tidak berguna/berguna, tidak berguna/berguna, tidak menguntungkan/menguntungkan, dan tidak menguntungkan/menguntungkan.
- f. **Intuitive Use (penggunaan secara intuitif)**
Terkait dengan persepsi pelanggan bahwa produk dapat digunakan tanpa instruksi, pelatihan, atau bantuan orang lain. Pada skala UEQ+, penggunaan item yang intuitif mencakup kategori berikut: sulit/mudah, illogical/logis, tidak dapat diterima/tidak dapat diterima, inconclusive/konfirmatif. Skala ini relevan untuk hampir semua jenis produk, tetapi mungkin kurang relevan untuk produk yang memiliki banyak kompleksitas.
- g. **Quality of Content (kualitas konten)**
Terkait dengan persepsi pengguna dengan Informasi yang tersedia tentang produk akurat, tertata dengan baik, mudah dipahami dan menarik untuk dibaca. Pada UEQ+, kualitas konten item termasuk: kuno/baru; tidak menarik/menarik; tidak baik/dilengkapi dengan baik; tidak dapat dipahami/dipahami; dan tidak bisa dipahami. Skala ini sangat penting untuk situs web dan produk yang menawarkan pilihan kepada pelanggan berdasarkan konten tertentu. Namun, untuk alat yang dimaksudkan untuk membuat konten baru, skala ini tidak relevan.
- h. **Clarity (kejelasan tampilan)**

Berhubungan dengan cara pengguna melihat urutan, struktur, dan kompleksitas visual dari tampilan antarmuka pengguna grafis (GUI). Ambiguitas item dalam UEQ+ mencakup klasifikasi baik atau tidak sama sekali, tidak terorganisir atau terorganisir, terorganisir atau terorganisir, dan terorganisir atau terorganisir. Semua produk yang memiliki UI atau GUI sesuai dengan skala ini.

Kuisisioner UEQ+ terdiri dari pasangan istilah yang berlawanan makna untuk setiap skala dengan rating berskala 7 [9]. Berikut adalah contohnya kuisisioner Pengalaman pengguna UEQ+:

Effisiensi (Efficiency)													
Untuk mencapai tujuan saya, menurut saya KRAPYAK-U													
Lambat	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	Cepat
Tidak efisien	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	Efisien
Tidak praktis	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	Praktis
Tidak terstruktur	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	Terstruktur
Saya pikir kriteria efisiensi pada KRAPYAK-U yang dijelaskan diatas													
Sama sekali tidak relevan	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	Relevan

Gambar 2. Kuisisioner UEQ+

Selanjutnya akan dilakukan pengolahan data menggunakan UEQ Data Analysis Tools. Pada setiap skala dalam framework UEQ+ menunjukkan pengukuran dari nilai evaluasi sistem skala mulai dari -3 sampai +3. Untuk skala -3 menunjukkan bahwa sistem tersebut dianggap sangat sulit oleh responden, sedangkan skala +3 menunjukkan bahwa sistem sangat mudah dipahami atau sangat menyenangkan [10].

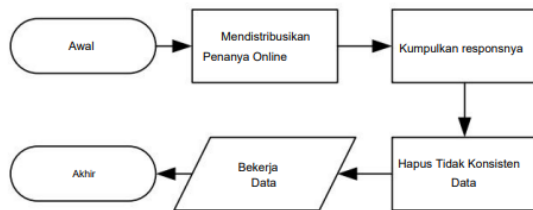
Indicator	Score
Very Negative	-3
Slightly Negative	-2
Quite Negative	-1
Netral	0
Slightly Positive	+1
Quite Positive	+2
Very Positive	+3

Gambar 3. Skala Indikator UEQ+

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pengumpulan Data

Sebelum membuat kuisisioner, peneliti melakukan penelitian awal dengan cara wawancara terhadap admin dari aplikasi Krapyak-U untuk menentukan siapa saja yang dapat dijadikan responden untuk mengisi kuisisioner tersebut. Penulis mendapat 55 responden yang telah mengisi kuisisioner pengalaman pengguna. Menganalisis data adalah langkah selanjutnya. Operasi selesai dijelaskan sebagai berikut seperti gambar 4.



Gambar 4. Langkah pengumpulan data

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan informasi dari berbagai pihak dengan menggunakan aplikasi tersebut yaitu orang tua atau wali santri, guru, civitas, dan mahasiswa Pondok Pesantren Krapyak Yayasan Ali Maksum Yogyakarta.

3.2. Jenis Data

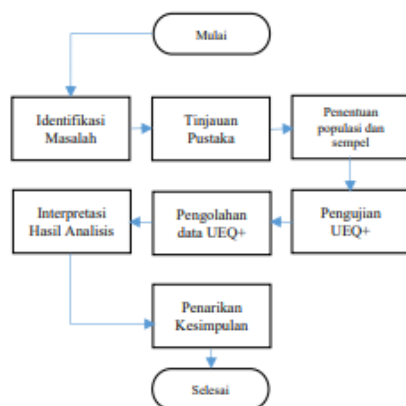
Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah angka-angka yang dikumpulkan dari responden kuesioner tentang pengalaman pengguna. kuesioner ini dibagikan kepada pengasuh, pengurus, dewan asatudz, guru hingga wali-wali santri.

3.3. Metode Analisis Data

Untuk melakukan analisis data, pendekatan kuantitatif digunakan. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada sejumlah peserta, dan kemudian dianalisis dengan alat analisis data UEQ+. Selanjutnya, transformasi dilakukan dengan menghitung nilai dari kuesioner UEQ+ dikurangi dengan 4 dan mendapatkan nilai positif atau negatif untuk setiap aspek UEQ+. Nilai +3 menunjukkan nilai positif tertinggi dan nilai -3 menunjukkan nilai negative terendah. Setelah mengetahui nilainya, hasil transformasi data akan diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata untuk setiap variabel UEQ+.

3.4. Tahapan-Tahapan Penelitian

Dalam hal ini penelitian dilakukan secara sistematis. Dengan cara ini, penelitian yang dilakukan dapat digunakan sebagai garis besar agar tidak menyimpang dari tujuan awal. Diagram alur langkah penelitian yang lengkap dan terperinci tersedia di bagian ini. Adapun langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini, dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Alur penelitian

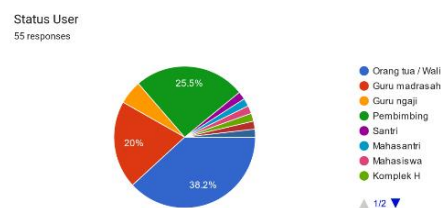
Berikut adalah penjelasan dari alur penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

- Identifikasi Masalah**
Pada tahapan pertama ini dilakukan observasi terhadap penggunaan ICT pada Pondok Pesantren Krapyak Yayasan Ali Maksum untuk memperoleh gambaran dan mengetahui permasalahan apa yang dialami oleh pengguna ICT khususnya aplikasi KRAPYAK-U.
- Tinjauan Pustaka**
Penulis juga mencari literatur terkait penelitian sebelumnya tentang pengukuran pengalaman pengguna, penggunaan teknologi informasi, dan penerapan pengukuran pengalaman pengguna pada penelitian sebelumnya yang menggunakan UEQ dan UEQ+.
- Menentukan Populasi dan Sempel**
Pada langkah ini, peneliti akan menentukan jumlah responden yang diperlukan.
- Pengujian UEQ+**
Pada tahap ini, peneliti akan menentukan elemen kuesioner menggunakan pedoman framework UEQ+, dan google form akan digunakan sebagai medianya. Setelah itu, kuesioner akan disebarluaskan kepada responden.
- Pengolahan data UEQ+**
Pada langkah ini, data yang dikumpulkan dari responden akan diolah dengan alat analisis data UEQ+.
- Interpretasi Hasil Analisis**
Tahap selanjutnya adalah penelitian dan interpretasi untuk mendapatkan nilai pengalaman pengguna untuk menjawab masalah penelitian setelah mendapatkan hasil perhitungan di atas.
- Penarikan Kesimpulan**
Pada tahap terakhir, peneliti akan menarik kesimpulan dan membuat rekomendasi berdasarkan temuan penelitian.

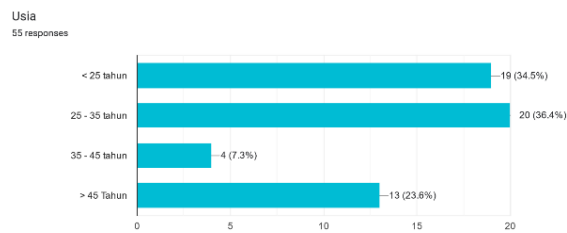
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Demografi

Dari 55 responden yang didapat, mereka adalah 24 orang tua/wali (38%), pembimbing 14 orang (25%), guru madrasah 11 orang (20%), guru ngaji 3 orang (5%) dan sisanya adalah mahasiswa seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6. Distribusi rentan usia responden adalah 19 untuk kurang dari 25 tahun, 20 untuk antara 25 sampai 35 tahun, 4 untuk antara 35 sampai 45 tahun dan 13 untuk lebih dari 45 tahun seperti yang diilustrasikan pada Gambar 7.



Gambar 6. Demografi status



Gambar 7. Demografi usia

4.2. Hasil Kuesioner Pengalaman Pengguna

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian metode, peneliti menggunakan UEQ+ untuk mengevaluasi user experience (UX) aplikasi Kranyak-U menggunakan 8 skala untuk membuat kuesioner yang tepat dengan objek yang diteliti. Dari 8 skala yang digunakan menghasilkan 40 pertanyaan kuesioner dengan rincian 4 pertanyaan inti pada setiap skala dan 1 pertanyaan skala untuk mengukur seberapa penting skala yang digunakan. Data yang dikumpulkan

dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan statistik deskriptif. Data tersebut merupakan jawaban responden terhadap UEQ+ dan pertanyaan terkait pengalaman penggunaan aplikasi kranyak-U.

Alat analisis data berisi lembar kerja berikut: Data_Items (data yang diamati untuk item dalam setiap skala); Data_Importance (data yang diamati mengenai peringkat kepentingan skala); Berarti (rata-rata, standar deviasi, interval kepercayaan untuk skala, peringkat kepentingan, dan item tunggal); Konsistensi (nilai alpha Cronbach dan korelasi semua item dalam setiap skala); KPI (keseluruhan KPI dihitung dari item dan peringkat kepentingan); dan Teks (berisi teks untuk nama skala dan item).

Hasil perhitungan didasarkan pada penggunaan alat analisis data UEQ+ yang terdiri dari delapan skala: Efisiensi, Perspicuity, Dependability, Trust, Usefulness, Intuitive Use, Quality of Content, dan Clarity. Hasilnya ditampilkan pada Tabel berikut ini

Tabel 1. Rata-rata skala UEQ+

Scale	Mean	Var.	Std.dev.	N	Conf.	Confidence Interval	
Efficiency	1,43	1,80	1,34	55	0,35	1,08	1,79
Perspiciuity	1,28	2,15	1,46	55	0,39	0,89	1,66
Dependability	1,65	1,73	1,31	55	0,35	1,30	1,99
Trust	1,77	1,82	1,35	55	0,36	1,41	2,12
Usefulness	1,90	1,38	1,17	55	0,31	1,59	2,21
Intuitive Use	1,52	1,89	1,37	55	0,36	1,16	1,89
Quality of Content	1,36	2,27	1,50	55	0,40	0,97	1,76
Clarity	1,82	2,01	1,41	55	0,37	1,45	2,20

Tabel 2. Rata-rata kepentingan skala UEQ+

Scale	Mean	Var.	Std.dev.	N	Conf.	Confidence Interval	
Efficiency	2,12	1,20	1,09	52	0,30	1,82	2,41
Perspiciuity	2,10	1,15	1,06	52	0,29	1,81	2,38
Dependability	1,88	1,40	1,17	52	0,32	1,57	2,20
Trust	2,19	1,37	1,16	52	0,32	1,88	2,51
Usefulness	2,29	0,92	0,95	52	0,26	2,03	2,55
Intuitive Use	2,31	0,65	0,80	52	0,22	2,09	2,52
Quality of Content	2,04	1,88	1,36	52	0,37	1,67	2,41
Clarity	2,23	1,24	1,10	52	0,30	1,93	2,53

Tabel 2. Rata-rata skala cornbach alpha

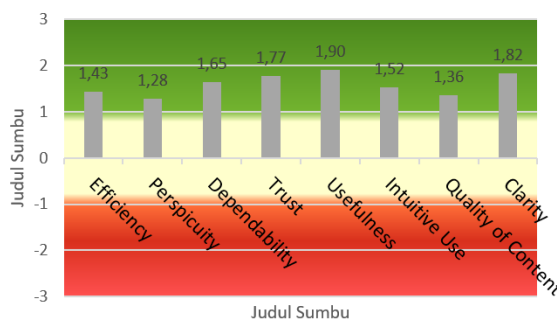
Scale	Average Corr.	Cronbach Alpha
Efficiency	0,57	0,84
Perspiciuity	0,68	0,90
Dependability	0,66	0,89
Trust	0,73	0,91
Usefulness	0,73	0,92
Intuitive Use	0,70	0,90
Quality of Content	0,67	0,89
Clarity	0,85	0,96

Hasil pada tabel 1 menunjukkan rata-rata diubah dari -3 menjadi +3 dan mendapatkan hasil yang positif. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa rata rata dari

semua skala adalah >1, artinya Kranyak-U mendapat hasil yang sangat baik. Sementara pada nilai selang kepercayaan, semua skala menunjukkan rata-rata nilainya >1 menunjukkan tingkat kepercayaan yang baik.

Selain mengukur rata-rata kepercayaan, UEQ+ juga mengukur tingkat kepentingan rata rata dan menunjukkan seberapa penting skala yang digunakan. Pada tabel 2 menunjukkan bahwa semua skala itu penting. Tingkat rata rata dan interval kepercayaan adalah >2 pada setiap skala yang menunjukkan bahwa pengguna menganggap semua skala itu relevan. Pada UEQ+ juga menghitung alfa Cornbach yang menunjukkan nilai konsistensi pada seluruh pendapat pengguna yang terdapat di semua skala, dan dapat dilihat pada tabel 3.

Pada evaluasi UX aplikasi Krapyak-U semua skala memiliki nilai Cornbach alpha $> 0,7$, menunjukkan semua skala konsisten.



Gambar 8. Nilai skala aspek kuesioner UEQ+ aplikasi Krapyak-U

Grafik di atas menunjukkan hasil perbandingan visualisasi dari skala yang digunakan untuk evaluasi ini. Skala tersebut meliputi *efisiensi*, *persepsi*, *dependability*, *kepercayaan*, *manfaat*, *penggunaan intuitif*, *kualitas konten*, dan *clarity*.

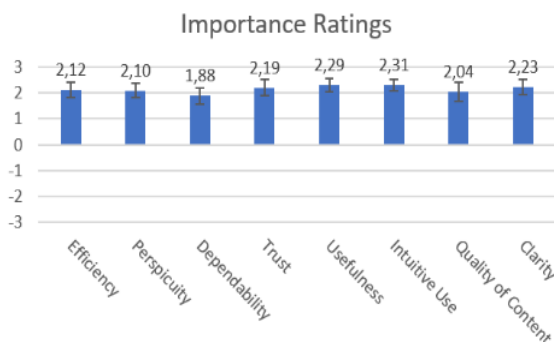
Efficiency, *Perspicuity* dan *Quality of Content* menunjukkan rentan nilai dari 1,28 hingga 1,43 yang berarti dari ke empat aspek tersebut nilai rata-rata yang di dapat masuk dalam kategori rata-rata.

Dependability dan *Intuitive Use* menunjukkan rentan nilai dari 1,52 hingga 1,65 yang berarti dari ke empat aspek tersebut nilai rata-rata yang di dapat masuk dalam kategori baik.

Trust, *Usefulness* dan *Clarity* memiliki rentan nilai dari 1,77 hingga 1,90 yang berarti dari ke empat aspek tersebut nilai rata-rata yang di dapat masuk dalam kategori sangat baik.

4.3. Hasil Kuesioner Pengalaman Pengguna

Selain menggunakan nilai rata-rata, peneliti juga melakukan survei dengan memberikan pertanyaan langsung terhadap responden. Hasil yang didapat dari tanggapan responden akan dibandingkan dengan hasil rata-rata yang sudah dijabarkan diatas, sehingga akan lebih menjelaskan temuan dari UEQ+. Pertanyaan yang di berikan mewakili setiap skala yang digunakan dalam mengevaluasi aplikasi Krapyak-U.



Gambar 9. Nilai skala kepentingan

Skala *Efficiency*, *Perspicuity*, *dependability*, *trust*, *usefulness*, *clarity* menunjukkan bahwa semua tanggapan responden menunjukkan hasil yang positif. Hasil ini sama dengan hasil analisis rata-rata yang di dapat, maknanya aplikasi Krapyak-U sudah baik dalam pengaplikasiannya sebagai pusat layanan yang di sediakan oleh Pondok. Pesantren Krapyak Yayasan Ali Maksum Yogyakarta. Namun ada satu skala yang menunjukkan kurang baik yaitu pada skala kualitas konten. Ada sebanyak 19% responden yang rasa bahwa konten yang disediakan oleh kurang update sehingga masih ada beberapa fitur yang memerlukan peningkatan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Studi ini menunjukkan bahwa rangka kerja ini dapat digunakan secara efektif untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Krapyak-U dengan menggunakan skala yang sesuai dengan produk yang akan dievaluasi.

Untuk aplikasi Krapyak-U, penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi tersebut sangat baik pada seluruh skala yang diukur. (*Efficiency*, *Perspicuity*, *Dependability*, *Trust*, *Usefulness*, *Intuitive Use*, *Quality of Content*, *clarity*) skala yang ditentukan juga mendapat nilai yang tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua skala dianggap penting dan relevan untuk mengukur evaluasi Krapyak-U.

Pada perhitungan yang dilakukan menggunakan UEQ data analysis tools, menunjukkan nilai rata-rata yang konsisten. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa respon yang didapat mengarah ke positif dari pada negative. Krapyak-U dianggap bisa membantu menyelesaikan dan mempermudah pekerjaan dari penggunanya, namun pengguna aplikasi Krapyak-U masih memiliki masalah, terutama pada aplikasi yang terlalu sering update, perlunya sosialisasi dan sistem keamanan yang dianggap sangat menyusahkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ananda, "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Virtual Hotel Operator di Kota Malang menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Importance Performance Analysis (IPA) (Studi RedDoorz dan OYO)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. %1 dari %2Vol. 5, No. 12, p. 5651, 2021.
- [2] A. I. I. Paramitha, "The Evaluation of Web Based Academic Progress Information System Using Heuristic Evaluation and User Experience Questionnaire (UEQ)," *IEEE*, p. 2, 2018.
- [3] A. Hinderks, "Developing a UX KPI based on the user experience," *Computer Standards and Interfaces*, no. 65(2019), pp. 38-44, 2019.
- [4] M. N. HUDHA, "E-LOW CARBON MEDIA AWARENESS FOR ELEMENTARY SCHOOL IN INDONESIA USING USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," *Journal of Engineering Science and Technology*, pp. 67 - 74, 2022.

- [5] K. Y. Lin, "User experience-based product design for smart production User experience-based product design for smart production," *Computers and Industrial Engineering*, vol. 125, no. 2018, p. 729–738, 2018.
- [6] M. H. A. Schrepp dan J. and Thomaschewski, "Design and evaluation of a short version of the user experience questionnaire (UEQ-S)," *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, vol. 4, no. 6, pp. 103-108., 2017.
- [7] P. S. I. S. Indonesia, "sisesta," 2020. [Online]. Available: <https://siesta.id/>.
- [8] H. F. S. C. Angela., "Pengukuran Pengalaman Pengguna Aplikasi Platform Pembelajaran dan Konferensi Video Menggunakan Framework UEQ+," *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 6, 2022.
- [9] C. Abdul Cholik, "Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi / ICT dalam Berbagai Bidang," *Jurnal Fakultas Teknik*, vol. 2, 2021.
- [10] F. S. U. F. Fariyanto, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus : Kampung Kuripan)," *Jurnal Teknis dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, 2021.