

ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA BEBAS UMPO DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Muhammad Hisam Aszaini¹

Email: muhammadhisamaszaini@gmail.com

Wahyu Priambodo²

Email: wahyupriambodo2811@gmail.com

Fembri Haris Hafiludin³

Email: fembri28haris@gmail.com

Akhmad Tio febriansyah⁴

Email: akmadtio@gmail.com

Camellen Calvin Yonuson⁵

Email: camellenyonuson2002@gmail.com

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Ponorogo

ABSTRAK

Dalam era kemajuan teknologi saat ini, terutama di dunia pendidikan, platform pembelajaran online (Moodle) menjadi semakin penting. Universitas Muhammadiyah Ponorogo (UMPO), sebagai salah satu perguruan tinggi di Provinsi Jawa Timur, menggunakan Moodle yang disebut “Bebas UMPO” untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Namun, kepuasan pengguna terhadap Bebas UMPO belum sepenuhnya teruji. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengalaman pengguna Bebas UMPO pada mahasiswa UMPO dengan kuisioner untuk menentukan kepuasan penggunaannya. Metode penelitian melibatkan penetapan lingkup, tinjauan pustaka, analisis masalah, instrumen penelitian, pemilihan responden, pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ), analisis hasil pengujian, dan kesimpulan. Hasil pengujian melibatkan 46 mahasiswa. Evaluasi berdasarkan UEQ menyoroti enam aspek pengalaman pengguna, yang akan membantu menyimpulkan hasil penelitian ini.

Kata Kunci: Pengalaman Pengguna, E-Learning, EUQ, Bebas UMPO, Evaluasi UX

ABSTRACT

In the current era of technological advancement, especially in the field of education, online learning platforms like Moodle are becoming increasingly important. Muhammadiyah University of Ponorogo (UMPO), one of the higher education institutions in East Java Province, uses Moodle, called "Bebas UMPO," to facilitate the teaching and learning process. However, user satisfaction with Bebas UMPO has not been fully tested. This study aims to examine the user experience of Bebas UMPO among UMPO students using a questionnaire to determine user satisfaction. The research methodology involves defining the scope, reviewing

the literature, problem analysis, research instruments, respondent selection, User Experience Questionnaire (UEQ) measurement, test result analysis, and concluding. The test results involve 46 students. Evaluation based on the UEQ highlights six aspects of user experience, which will help conclude this research.

Keywords: *User Experience, E-Learning, UEQ, Bebas UMPO, UX Evaluation.*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan adalah Learning Management System (LMS), yang memungkinkan proses belajar mengajar dilakukan secara daring (online). Moodle LMS merupakan salah satu platform LMS yang paling populer dan banyak digunakan di dunia karena sifatnya yang open-source dan fleksibel.

Bebas UMPO adalah platform e-learning yang digunakan oleh Universitas Muhammadiyah Ponorogo (UMPO) yang berbasis pada Moodle LMS. Platform ini dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran secara daring bagi mahasiswa dan dosen, menyediakan berbagai fitur yang mendukung kegiatan akademik seperti pengelolaan kursus, penilaian, forum diskusi, dan akses ke berbagai sumber belajar. Sejak implementasinya, Bebas UMPO telah menjadi bagian integral dari sistem pendidikan di UMPO, terutama dalam situasi yang menuntut pembelajaran jarak jauh seperti pandemi COVID-19.

Namun, seiring dengan penggunaannya, evaluasi terhadap pengalaman pengguna (user experience) menjadi sangat penting. Pengalaman pengguna yang baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, kepuasan pengguna, dan produktivitas akademik. Sebaliknya, pengalaman yang kurang memuaskan dapat menghambat proses belajar mengajar dan menurunkan motivasi pengguna. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis dan evaluasi mendalam terhadap pengalaman pengguna Bebas UMPO.

Salah satu metode yang efektif untuk mengevaluasi pengalaman pengguna adalah User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ adalah alat yang dirancang untuk mengukur berbagai aspek dari pengalaman pengguna, termasuk daya tarik, kejelasan, efisiensi, keandalan, stimulasi, dan kebaruan. Dengan menggunakan UEQ, kita dapat memperoleh gambaran yang komprehensif tentang bagaimana pengguna merasakan interaksi mereka dengan Bebas UMPO.

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas metode User Experience Questionnaire (UEQ) dalam evaluasi pengalaman pengguna. Maharani (2021) menemukan bahwa UEQ

dominan digunakan untuk aplikasi pemesanan tiket, sementara Abdillah (2019) menganalisis aplikasi transportasi online dan menemukan hasil positif untuk Gojek. Maricar dkk. (2021) mengevaluasi SLiMS di e-library ITB STIKOM Bali, menunjukkan evaluasi positif dalam daya tarik, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi, namun hasil netral pada kejelasan dan kebaruan. Aditya Pebrialdy Arswanda dkk. (2022) meneliti aplikasi OneDrive, yang menunjukkan UI/UX yang baik tetapi membutuhkan peningkatan lebih lanjut. Irawan & Tambotih (2024) menemukan masalah aksesibilitas dan antarmuka pada platform Flexible Learning UKSW, menekankan kebutuhan peningkatan UI/UX.

Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa metode UEQ adalah alat yang efektif untuk mengevaluasi berbagai aspek pengalaman pengguna dalam konteks yang berbeda, termasuk aplikasi pemesanan tiket, aplikasi transportasi online, penyimpanan cloud, dan platform pembelajaran daring. Berdasarkan keberhasilan penelitian terdahulu dalam menggunakan UEQ, metode ini dipilih untuk menganalisis dan mengevaluasi pengalaman pengguna Bebas UMPO. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diidentifikasi kekuatan dan kelemahan platform Bebas UMPO dari sudut pandang pengguna, sehingga dapat memberikan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, platform ini dapat lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran daring di Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

2. KAJIAN LITERATUR

Literatur Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi landasan penting dalam memahami efektivitas metode User Experience Questionnaire (UEQ) untuk evaluasi pengalaman pengguna. Penelitian pertama, oleh Maharani menunjukkan bahwa metode UEQ digunakan secara dominan dalam evaluasi aplikasi pemesanan tiket antara tahun 2017 hingga 2021. UEQ dipilih karena kemampuannya mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna secara cepat dan komprehensif, memberikan gambaran yang lebih lengkap terkait interaksi pengguna dengan produk digital. (Maharani, 2021)

Penelitian kedua, Abdillah menganalisis pengalaman pengguna aplikasi transportasi online di kalangan milenial dan Gen Z menggunakan UEQ. Kuesioner disebarluaskan melalui grup media sosial seperti Facebook dan WhatsApp. Data dianalisis menggunakan alat otomatis UEQ, menghasilkan perhitungan mean, varians, dan benchmark. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi Gojek berada di area evaluasi positif, dengan skala “Good” dan “Above

Average”, menandakan pengalaman pengguna yang baik dibandingkan aplikasi serupa di Indonesia. (Abdillah, 2019)

Penelitian ketiga, M. Azman Maricar, Dian Pramana, dan Dian Rahmani Putri menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna e-library ITB STIKOM Bali dengan Senayan Library Management System (SLiMS). Hasilnya menunjukkan bahwa SLiMS umumnya mendapat evaluasi positif dalam hal daya tarik, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi, tetapi memperoleh hasil netral pada kejelasan dan kebaruan. Dibandingkan dengan benchmark dari 401 studi, SLiMS berada di antara 25% produk dengan penilaian lebih baik dan 50% produk dengan penilaian kurang baik. Penelitian ini menyarankan peningkatan pada aspek kebaruan dan kejelasan antarmuka untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. (Maricar dkk., 2021)

Penelitian keempat, Aditya meneliti pengalaman mahasiswa dalam menggunakan aplikasi OneDrive melalui metode UEQ. Hasilnya menunjukkan bahwa OneDrive memiliki UI/UX yang bagus, efisiensi, keakuratan, dan manfaat yang baik. Namun, beberapa pengguna melaporkan pengalaman yang kurang mengesankan, menunjukkan bahwa ada ruang untuk peningkatan dalam fungsionalitas dan antarmuka pengguna. (Aditya Pebrialdy Arswanda dkk., 2022)

Penelitian kelima, Frengki meneliti pengalaman pengguna Flexible Learning UKSW menggunakan metode UEQ pada proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan beberapa masalah yang dihadapi pengguna, seperti kesulitan dalam mengakses platform karena proses loading yang lama atau koneksi internet yang lambat, serta masalah teknis seperti downtime atau slow loading. Antarmuka pengguna juga terkadang kurang menarik dan sulit dioperasikan, menunjukkan adanya kebutuhan untuk peningkatan UI/UX. (Irawan & Tambotoh, 2024)

Setelah meninjau beberapa jurnal, tidak ditemukan penelitian serupa yang menilai kepuasan dan kenyamanan mahasiswa terhadap aplikasi "Bebas UMPO". Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada "Evaluasi Pengalaman Pengguna Bebas UMPO Menggunakan Metode User Experience Questionnaire pada Proses Pembelajaran". UEQ dipilih karena mampu memberikan pandangan komprehensif tentang pengalaman pengguna, mencakup manfaat kegunaan klasik hingga hasil pengalaman pengguna secara keseluruhan. Metode ini juga menyediakan alat analisis yang memudahkan interpretasi hasil yang akurat. (Santoso dkk., 2016)

Bebas UMPO

Bebas UMPO adalah platform e-learning yang digunakan oleh mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Ponorogo (UMPO). Platform ini dirancang untuk memberikan akses online ke materi pembelajaran, tugas, ujian, dan berbagai sumber pendukung lainnya. Mahasiswa dapat mengakses Bebas UMPO melalui perangkat komputer, laptop, atau perangkat mobile dengan koneksi internet.

User Experience

Pengalaman pengguna (User Experience atau UX) menggambarkan perasaan dan pikiran yang dialami oleh pengguna saat mereka berinteraksi dengan produk atau layanan digital. (Adinegoro dkk., 2018)

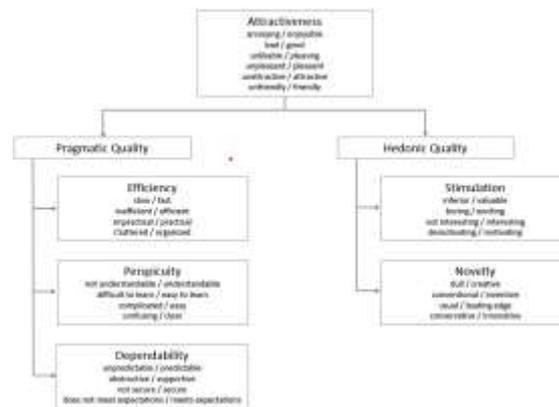
Pengukuran User Experience Questionnaire

Pengukuran pengalaman pengguna bertujuan untuk mengevaluasi interaksi pengguna dengan platform e-learning Bebas UMPO. Penelitian ini akan menggunakan seluruh instrumen dari User Experience Questionnaire (UEQ). Awalnya, para ahli menghasilkan lebih dari 200 item terkait UX melalui dua sesi brainstorming, yang kemudian disederhanakan menjadi 26 item pertanyaan. (Schrepp dkk., 2017). Enam skala yang digunakan dalam UEQ adalah:

1. Daya Tarik (Attractiveness): Menggambarkan impresi umum pengguna terhadap produk, apakah mereka menyukainya atau tidak.
2. Kejelasan (Perspicuity): Seberapa mudah pengguna memahami dan menggunakan produk.
3. Efisiensi (Efficiency): Seberapa cepat dan mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas mereka dengan menggunakan produk.
4. Ketepatan (Dependability): Sejauh mana pengguna merasa dapat mengontrol interaksi dengan produk, dan sejauh mana produk dapat diandalkan.
5. Stimulasi (Stimulation): Seberapa besar motivasi pengguna untuk menggunakan produk, apakah produk tersebut dianggap bermanfaat dan menarik bagi mereka.
6. Kebaruan (Novelty): Seberapa inovatif dan baru produk tersebut bagi pengguna, apakah dianggap kreatif dan menghadirkan hal baru.

Enam skala di atas dapat dikelompokkan menjadi tiga skala seperti pada gambar 1, yaitu skala daya tarik (attractiveness), skala pragmatic quality, dan skala hedonic quality. Skala daya

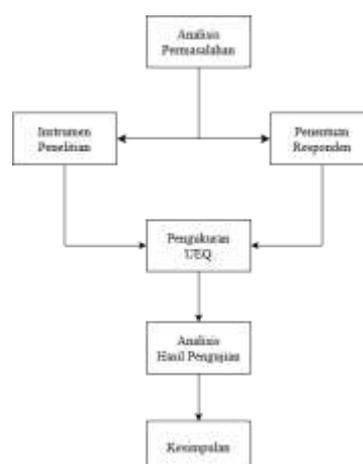
tarik merupakan valensi murni dari aspek daya tarik. Skala pragmatic quality adalah penilaian terhadap manfaat yang dirasakan, efisiensi, dan kemudahan. Skala ini merupakan gabungan dari aspek kejelasan, aspek efisiensi, dan aspek ketepatan. Sedangkan skala hedonic quality atau kualitas hedonis merupakan gabungan dari aspek stimulasi dan kebaruan. (Irawan & Tambotoh, 2024).



Gambar 1. Struktur Skala UEQ

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode UEQ untuk menganalisis dan mengevaluasi pengalaman pengguna Bebas UMPO. Metode UEQ merupakan pendekatan yang dikembangkan oleh Schrepp, yang bertujuan untuk memberikan pengukuran terhadap berbagai aspek pengalaman pengguna. Proses penelitian melalui beberapa tahapan, yang dijelaskan secara detail dalam gambar 2.



Gambar 2. Tahap-Tahapan Penelitian

Analisis Permasalahan

Metode UEQ memungkinkan peneliti untuk mengukur berbagai aspek pengalaman

pengguna melalui beberapa skala yang telah ditentukan. Skala-skala ini dirancang untuk memahami aspek-aspek teknis dan non-teknis dari antarmuka pengguna, termasuk kepraktisan, kegunaan, daya tarik, dan kualitas kesenangan dari pengalaman pengguna. Dengan menggunakan metode UEQ, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana pengalaman pengguna Bebas UMPO berinteraksi dengan platform e-learning tersebut dan bagaimana kualitas pengalaman pengguna dapat ditingkatkan.

Dalam penelitian ini, fokus utama adalah platform e-learning Bebas UMPO, yang dapat diakses melalui web browser. Platform ini memberikan akses kepada pengguna untuk mengakses materi pembelajaran, tugas, dan berinteraksi dengan pengajar dan sesama mahasiswa secara online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengalaman pengguna (UX) dalam menggunakan platform *e-learning* Bebas UMPO.

Instrumen Penelitian

Sebagai instrumen penelitian, kami menggunakan kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan ini diadaptasi dari penelitian sebelumnya (Kharis dkk., 2016), dan rinciannya dapat dilihat pada gambar 2. Dengan menggunakan UEQ, kami dapat secara holistik mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna Bebas UMPO.

Penentuan Responden

Evaluasi UEQ dilakukan terhadap pengguna platform *e-learning* Bebas UMPO. Kuisisioner akan disebarakan kepada sekitar 40 hingga 50 pengguna yang merupakan pengguna aktif platform Bebas UMPO. Jumlah responden ini dianggap sudah mencukupi untuk memberikan hasil yang stabil, sesuai dengan praktik yang telah dilakukan dalam penelitian sejenis. Hal ini juga sesuai dengan syarat jumlah responden UEQ yang direkomendasikan (Schrepp, 2023). Versi asli UEQ dirancang menggunakan Bahasa Jerman, namun hingga hari ini telah diterjemahkan setidaknya dalam 12 bahasa, salah satunya Bahasa Indonesia (Suastini dkk., 2018). Struktur UEQ terdiri dari enam skala, dapat dilihat pada gambar 3.

	1	2	3	4	5		
menyenangkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1				
tidak dapat dipelajari	<input type="radio"/>	dapat dipelajari	2				
kreatif	<input type="radio"/>	inovatif	3				
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	tidak dipelajari	4				
bermanfaat	<input type="radio"/>	tidak bermanfaat	5				
menantang	<input type="radio"/>	menantang	6				
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7				
tidak dapat dipelajari	<input type="radio"/>	dapat dipelajari	8				
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9				
bersaya cepat	<input type="radio"/>	konvensional	10				
menantang	<input type="radio"/>	menantang	11				
tidak	<input type="radio"/>	baik	12				
rumah	<input type="radio"/>	selektif	13				
tidak dibekali	<input type="radio"/>	menyediakan	14				
terasa	<input type="radio"/>	terlepas	15				
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16				
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17				
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18				
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19				
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20				
jelek	<input type="radio"/>	menyebabkan	21				
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22				
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23				
struktural	<input type="radio"/>	tidak struktural	24				
mudah digunakan	<input type="radio"/>	tidak mudah digunakan	25				
konvensional	<input type="radio"/>	inovatif	26				

Gambar 3. Soal-soal UEQ

Pengukuran UEQ

Pengukuran *User Experience* dilakukan oleh peneliti kepada pengguna Bebas UMPO untuk memahami bagaimana pengalaman mereka dalam menggunakan *e-learning* tersebut.

Analisis dan Pengujian

Analisis data menggunakan UEQ dilakukan dengan memanfaatkan alat bantu UEQ dalam format .xlsx (Microsoft Excel). Data hasil kuesioner dapat langsung diinput ke dalam alat bantu UEQ melalui menu Data. Proses pada alat bantu UEQ melibatkan beberapa tahap, seperti yang dijelaskan oleh Umar dkk., (2020):

1. Konversi Data

Proses konversi data dalam UEQ dimulai dengan memasukkan hasil kuesioner ke dalam Excel. Setelah itu, nilai-nilai dalam kuesioner diubah secara sistematis agar urutan nilai tidak mengarah pada respons yang bias. Data yang semula disusun dari positif ke negatif akan dibalik.

Tabel 1. Konversi Data

Data	Nilai
1	-3
2	-2
3	-1
4	0

5	1
6	2
7	3

Tabel di atas adalah cara pemberian nilai setelah data diurutkan dari negatif ke positif. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan dapat meminimalkan kemungkinan bias dalam respons dari setiap survei. Data yang sudah diubah ini kemudian digunakan untuk menghitung rata-rata skor, baik untuk individu maupun kelompok berdasarkan kategori yang ditetapkan. Model rumus datanya:

$$-x = \frac{\sum x [person]}{\sum item}$$

$-x$ = rata-rata skala perorang

$\sum x [person]$ = total item perskala

$\sum item$ = jumlah item perskala

2. Hasil Utama

Setelah data kuesioner diubah melalui konversi, langkah berikutnya adalah menghitung ulang data untuk mendapatkan hasil utama dari UEQ. Hasil ini adalah indikator utama yang digunakan untuk analisis lebih lanjut. Proses penghitungan melibatkan item dan skala dengan menggunakan rata-rata (mean) dan varians dari hasil transformasi data yang telah dilakukan sebelumnya.

Setelah data dikonversi, dilakukan perhitungan ulang untuk menghasilkan hasil utama, yaitu indikator dari UEQ. Hasil ini mencerminkan indikator-indikator yang digunakan untuk perhitungan selanjutnya. Item dan skala dihitung berdasarkan mean dan varians dari data yang telah diubah. Penentuan hasil skala rata-rata menggunakan standar nilai. Nilai < 0,8 merupakan nilai negatif, 0,8 merupakan nilai normal, dan nilai > 0,8 adalah nilai positif. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$-x = \frac{\sum x [skala]}{\sum item}$$

$-x$ = rata-rata skala perorang

$$\sum x [skala] = \text{total item perskala}$$

$$\sum item = \text{total responden}$$

3. Set Data Benchmark

User Experience Questionnaire (UEQ) menggunakan standar benchmark untuk membandingkan aplikasi tertentu dengan data benchmark yang sudah ada, sehingga memperoleh nilai perbandingan. Berdasarkan tabel benchmark (Jelantik dkk., 2019), hasil evaluasi UEQ dapat diklasifikasikan ke dalam lima kategori per skala:

- Excellent: Berada di kisaran 10% hasil terbaik.
- Good: 10% hasil dalam benchmark lebih baik dan 75% hasilnya lebih buruk.
- Above average: 25% hasil benchmark lebih baik dari hasil produk yang dievaluasi, 50% hasilnya lebih buruk.
- Below average: 50% hasil benchmark lebih baik dari hasil produk yang dievaluasi, 25% hasilnya lebih buruk.
- Bad: Berada di kisaran 25% hasil terburuk.

Tabel 2. Kategori Pada UEQ Data Analysis Tool

Kategori	Daya Tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
Excellent	≥ 1.75	≥ 1.9	≥ 1.78	≥ 1.65	≥ 1.55	≥ 1.4
Good	≥ 1.52 < 1.75	≥ 1.56 < 1.9	≥ 1.47 < 1.78	≥ 1.48 < 1.65	≥ 1.31 < 1.55	≥ 1.05 < 1.4
Above Average	≥ 1.17 < 1.52	≥ 1.08 < 1.56	≥ 0.98 < 1.47	≥ 1.14 < 1.48	≥ 0.99 < 1.31	≥ 0.71 < 1.05
Below Average	≥ 0.7 < 1.17	≥ 0.64 < 1.08	≥ 0.54 < 0.98	≥ 0.78 < 1.14	≥ 0.5 < 0.99	≥ 0.3 < 0.71
Bad	< 0.7	< 0.64	< 0.54	< 0.78	< 0.5	< 0.3

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Jumlah responden yang telah mengisi kuesioner UEQ Bebas UMPO ada sebanyak 41 mahasiswa. Data responden tersebut dikelompokkan berdasarkan program studi, meliputi Pendidikan Agama Islam 1 responden, Manajemen 4 responden, Ilmu Komunikasi 1 responden, Teknik Mesin 2 responden, Teknik Elektro 3 responden, Teknik Informatika 25 responden, Kebidanan 1 responden, Keperawatan 2 responden, dan Ilmu Hukum 2 responden.

Hasil Uji Validitas

Studi ini melibatkan penyebaran kuisioner kepada 46 responden dengan tingkat signifikansi 5% dan koefisien korelasi (r) sebesar 0,291. Uji validitas menggunakan SPSS versi 27 menunjukkan bahwa semua item tes validitas dianggap valid berdasarkan nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel. Hasil ini diperoleh dari analisis data kuisioner. (Aditya Pebrialdy Arswanda dkk., 2022)

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Total Pertanyaan	Rata-rata r hitung	r tabel	Kriteria
46	1	0,291	Valid

Hasil Uji Realibilitas

Tabel 4. Hasil Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,969	26

Pada tabel 4 menunjukkan hasil uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,969 untuk 26 item. Pada tabel 5 adalah hasil dari setiap item yang dianalisis menunjukkan reliabilitas yang tinggi dengan nilai Alpha Cronbach yang konsisten.

Tabel 5. Item Total Uji Realibilitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	23,65	884,499	,737	,967
P2	23,37	895,305	,583	,968
P3	24,30	863,816	,803	,967
P4	23,24	895,697	,690	,968
P5	23,30	889,461	,730	,967
P6	24,00	865,111	,822	,967
P7	23,87	867,494	,859	,966
P8	23,80	885,761	,718	,967
P9	24,52	877,633	,624	,968
P10	24,59	890,070	,570	,969
P11	23,65	882,365	,738	,967

P12	24,07	872,418	,758	,967
P13	23,46	898,654	,599	,968
P14	23,76	878,186	,847	,967
P15	24,09	878,303	,839	,967
P16	23,67	877,514	,852	,967
P17	24,04	880,309	,640	,968
P18	24,15	885,643	,637	,968
P19	24,43	869,718	,786	,967
P20	23,98	864,777	,849	,966
P21	23,83	884,991	,642	,968
P22	23,76	878,230	,809	,967
P23	24,00	879,467	,743	,967
P24	24,02	879,622	,739	,967
P25	23,85	874,221	,746	,967
P26	24,33	879,469	,627	,968

Tabel 6. Hasil Uji Realibilitas

Total Pertanyaan	Rata-rata <i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Kriteria
46	0,969	0,60	Realiablel

Salah satu cara untuk mengukur reliabilitas dalam suatu uji adalah dengan menggunakan metode Alpha Cronbach. Metode ini cocok untuk variabel dengan nilai lebih besar dari 0,60, yang menunjukkan bahwa variabel tersebut konsisten dan sesuai dengan yang diukur (Aditya Pebrialdy Arswanda dkk., 2022).

Uji reliabilitas yang dilakukan terhadap kuesioner ini melibatkan 46 responden, menghasilkan data yang dianggap valid, menunjukkan bahwa seluruh kuesioner telah diproses dengan baik.

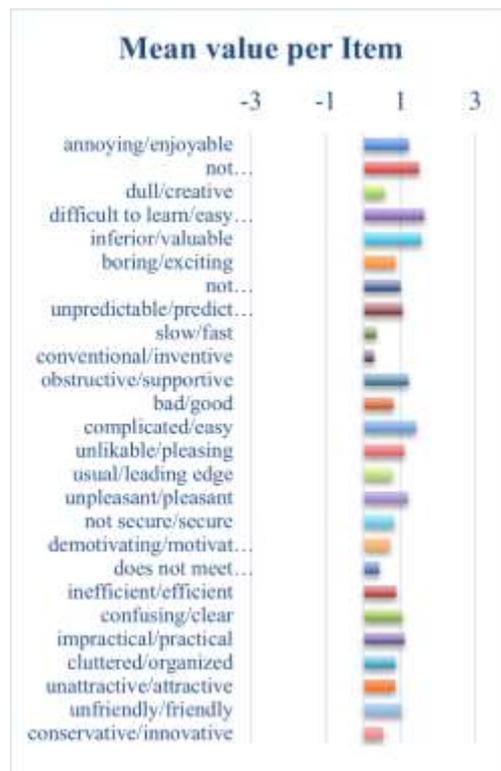
Tabel 7. Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	46	100,0
	Exclude d ^a	0	,0
	Total	46	100,0

Tabel 8. Hasil Pengukuran Bobot Nilai Variabel EUQ

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale	
1	↑ 1,2	2,1	1,5	46	annoying	enjoyable	Attractiveness	
2	↑ 1,5	2,3	1,5	46	not understandable	understandable	Perspiciuity	
3	→ 0,6	3,1	1,8	46	creative	dull	Novelty	
4	↑ 1,6	1,7	1,3	46	easy to learn	difficult to learn	Perspiciuity	
5	↑ 1,6	1,9	1,4	46	valuable	inferior	Stimulation	
6	↑ 0,9	2,9	1,7	46	boring	exciting	Stimulation	
7	↑ 1,0	2,5	1,6	46	not interesting	interesting	Stimulation	
8	↑ 1,1	2,2	1,5	46	unpredictable	predictable	Dependability	
9	→ 0,3	3,5	1,9	46	fast	slow	Efficiency	
10	→ 0,3	2,9	1,7	46	inventive	conventional	Novelty	
11	↑ 1,2	2,3	1,5	46	obstructive	supportive	Dependability	
12	↑ 0,8	2,8	1,7	46	good	bad	Attractiveness	
13	↑ 1,4	1,9	1,4	46	complicated	easy	Perspiciuity	
14	↑ 1,1	2,0	1,4	46	unlikable	pleasing	Attractiveness	
15	→ 0,8	2,0	1,4	46	usual	leading edge	Novelty	
16	↑ 1,2	2,0	1,4	46	unpleasant	pleasant	Attractiveness	
17	↑ 0,8	3,1	1,8	46	secure	not secure	Dependability	
18	→ 0,7	2,7	1,6	46	motivating	demotivating	Stimulation	
19	→ 0,4	2,8	1,7	46	meets expectations	does not meet expectations	Dependability	
20	↑ 0,9	2,8	1,7	46	inefficient	efficient	Efficiency	
21	↑ 1,0	2,7	1,6	46	clear	confusing	Perspiciuity	
22	↑ 1,1	2,1	1,5	46	impractical	practical	Efficiency	
23	↑ 0,9	2,4	1,6	46	organized	cluttered	Efficiency	
24	↑ 0,8	2,4	1,6	46	attractive	unattractive	Attractiveness	
25	↑ 1,0	2,8	1,7	46	friendly	unfriendly	Attractiveness	
26	→ 0,5	3,3	1,8	46	conservative	innovative	Novelty	

Berikut adalah grafik skala rata-rata yang dari setiap pertanyaan dari 26 responden berdasarkan hasil perhitungan bobot nilai variabel EUQ.



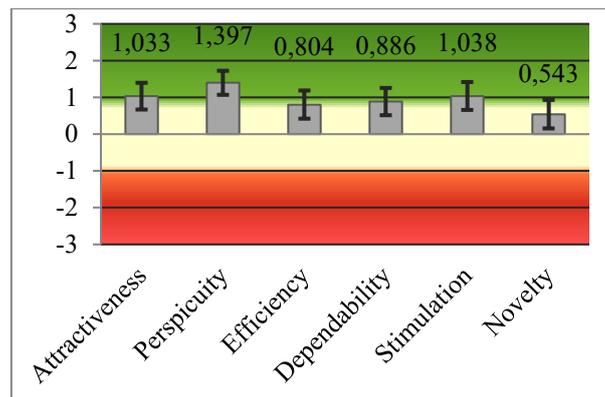
Gambar 4. Rata-rata Value Per Item

Pada gambar 4 menunjukkan bahwa dari 26 pertanyaan dapat dikatakan baik karena tidak ada nilai rata-rata yang dibawah skala 0. Hasil berikut di dapatkan dari perhitungan mean, varians, deviasi standar. Nilai rata-rata 6 aspek UEQ tampak pada tabel 9.

Tabel 9. Rata-rata Impresi dan Varian Skala

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	↑ 1,033	1,58
Perspicuity	↑ 1,397	1,28
Efficiency	↑ 0,804	1,76
Dependability	↑ 0,886	1,65
Stimulation	↑ 1,038	1,72
Novelty	→ 0,543	1,81

Pada tabel 9 menunjukkan hasil rata-rata dari enam aspek UEQ, kelima aspek yang meliputi *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, dan *Stimulation* masuk dalam skala positif (> 0,8). Sedangkan aspek *Novelty* tergolong negatif karena berada di bawah skala normal (< 0,8). Hasil rata-rata enam aspek penggunaan Bebas UMPO dari tabel di atas dapat dilihat dalam bentuk grafik pada gambar 5.



Gambar 5. Grafik Rata-rata Impresi Skala

Tabel 10. Nilai Confidence Interval pada Setiap Skala

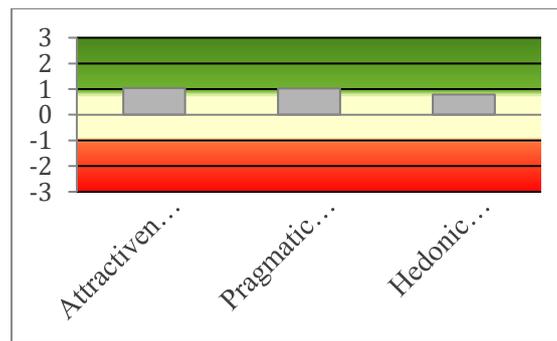
Confidence intervals (p=0.05) per scale						
Scale	Mean	Std. Dev.	N	Confidence	Confidence interval	
Attractiveness	1,033	1,258	46	0,364	0,669	1,396
Perspicuity	1,397	1,134	46	0,328	1,069	1,724
Efficiency	0,804	1,326	46	0,383	0,421	1,188
Dependability	0,886	1,283	46	0,371	0,515	1,257
Stimulation	1,038	1,312	46	0,379	0,659	1,417
Novelty	0,543	1,345	46	0,389	0,155	0,932

Dari gambar 5 dan tabel 10, aspek kejelasan (*Perspicuity*) memiliki nilai rata-rata tertinggi dengan nilai 1,397. Hal ini menunjukkan jika tampilan dan fitur pada Bebas UMPO mudah untuk dimengerti oleh mahasiswa/mahasiswi Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

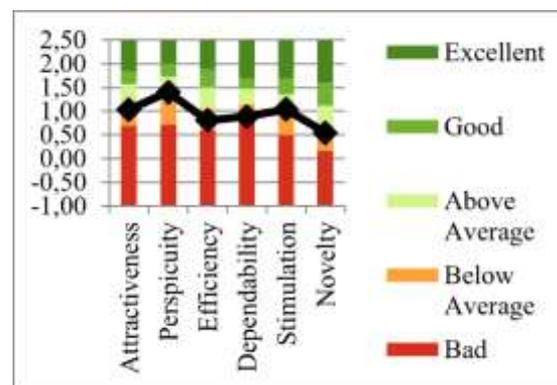
Selanjutnya, dari penilaian keenam aspek di atas dapat dikelompokkan menjadi 3 skala utama, yaitu *Attractiveness* (daya tarik), *Pragmatic Quality* (kualitas pragmatis), dan *Hedonic Quality* (kualitas hedonis). Hasil penilaiannya dapat dilihat pada tabel 11 dan gambar 6.

Tabel 11. Hasil Pengukuran Struktur Skala EUQ

Attractiveness, Pragmatic, Hedonic Quality			
Attractiveness	1,03	Attractiveness	1,033
Pragmatic Quality	1,03	Perspicuity	1,397
		Efficiency	0,804
		Dependability	0,886
Hedonic Quality	0,79	Stimulation	1,038
		Novelty	0,543



Gambar 6. Grafik Rata-rata *Attractiveness*, *Pragmatic*, dan *Hedonic Quality*



Gambar 7. Grafik Benchmark EUQ Bebas UMPO

Dari hasil pengujian benchmark Bebas UMPO yang membandingkan enam aspek dengan standar UEQ, terlihat bahwa aspek *Perspicuity* dan *Stimulation* tergolong dalam kategori *Above Average* dengan 25% hasil benchmark lebih unggul dan 50% lebih rendah. Aspek *Perspicuity* mencatat skor rata-rata 1,40 menunjukkan bahwa Bebas UMPO cukup mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Aspek *Stimulation* mencatat skor 1,04 dan termasuk dalam kategori *Above Average*, menunjukkan bahwa Bebas UMPO ini cukup menarik dan memotivasi bagi pengguna. Meski demikian, ada ruang untuk peningkatan lebih lanjut pada kedua aspek ini agar pengalaman pengguna bisa lebih optimal.

Sementara itu, empat aspek lainnya, yaitu *Attractiveness*, *Efficiency*, *Dependability*, dan *Novelty*, mendapatkan skor masing-masing 1,03, 0,80, 0,89, dan 0,54, yang semuanya termasuk dalam kategori *Below Average*, dengan 25% hasil benchmark lebih baik dan 50% lebih buruk. Skor rendah pada aspek *Attractiveness* menunjukkan bahwa Bebas UMPO kurang menarik secara visual, sedangkan skor rendah pada aspek *Efficiency* mengindikasikan bahwa pengguna merasa prosesnya lambat. *Dependability* yang rendah menunjukkan masalah stabilitas atau keandalan, dan *Novelty* yang rendah menunjukkan kurangnya fitur baru dan inovatif. Oleh

karena itu, perbaikan perlu difokuskan pada peningkatan desain visual, optimasi alur kerja dan navigasi, peningkatan stabilitas sistem, serta penambahan fitur inovatif untuk meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna.

Tabel 12. Hasil Perbandingan Antara Evaluasi Pengalaman Pengguna Bebas UMPO dengan Set Standar Uji Benchmark

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Attractiveness	1,03	Below average	50% of results better, 25% of results worse
Perspiciuity	1,40	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efficiency	0,80	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Dependability	0,89	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Stimulation	1,04	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Novelty	0,54	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

5. KESIMPULAN

Hasil analisis menggunakan EUQ Benchmark dari 46 responden pada Bebas UMPO menunjukkan bahwa aspek kejelasan (Perspicuity) memiliki nilai rata-rata tertinggi, yaitu 1,397, yang mengindikasikan bahwa tampilan dan fitur aplikasi ini mudah dimengerti oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Aspek Stimulation juga memiliki nilai yang tinggi, yaitu 1,038, diikuti oleh Attractiveness dengan nilai 1,033. Sebaliknya, aspek Efficiency dan Dependability memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah, yaitu 0,804 dan 0,886, sementara aspek Novelty memiliki nilai terendah yaitu 0,543. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa Perspicuity dan Stimulation berada dalam kategori Above Average. Sedangkan aspek Attractiveness, Efficiency, Dependability, dan Novelty dalam kategori Below Average.

Hasil benchmark UEQ ini menegaskan bahwa meskipun beberapa fitur aplikasi Bebas UMPO sudah memenuhi atau melampaui standar rata-rata, masih terdapat aspek yang memerlukan peningkatan agar keseluruhan pengalaman pengguna dapat ditingkatkan. Perbaikan perlu difokuskan pada peningkatan desain visual, optimasi alur kerja dan navigasi, peningkatan stabilitas sistem, serta penambahan fitur inovatif untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2019). Analisis Aplikasi Mobile Transportasi Online Menggunakan User Experience Questionnaire pada Era Milenial dan Z. *JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS*, 9(2). <https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp204-211>
- Adinegoro, A. L. T., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id). *Teknologi Informasi*, 2(11).
- Aditya Pebrialdy Arswanda, M., Caesar, C., Sihombing, J., Andri, A., & Prima Laia, A. (2022). Evaluasi Pengalaman Mahasiswa Mikroskil pada Aplikasi OneDrive Menggunakan UEQ. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 23(1). <https://doi.org/10.55601/jism.v23i1.876>
- Irawan, F., & Tambotih, J. J. C. (2024). EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA FLEXIBLE LEARNING UKSW MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE PADA PROSES PEMBELAJARAN. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 8, 79–88.
- Jelantik, S. G. N. K. S. A., Satwika, I. P., & Anggara. I Nyoman Yudi. (2019). Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 95–106.
- Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2016). Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *The Journal of Educators Online-JEO*, 13(1).
- Maharani, L. (2021). Systematic Literature Review : Evaluate User Systematic Literature Review : Evaluate User Experience On the Ticket Booking Application. *International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*.
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(2). <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824443>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Yugo Kartono Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring user experience of the student-centered E-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1).
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short

Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6).
<https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.09.001>

Suastini, N. K., Putra, A. R., & Satwika, P. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans). *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 7(3).

Umar, R., Zakilah Ifani, A., Irbati Ammatulloh, F., & Anggriani, M. (2020). METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi ANALISIS SISTEM INFORMASI WEB LSP UAD MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *manajemen informatika*, 4(2).