Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer
Vol. 4 No. 3 November 2024
p-ISSN: 2827-8135; e-ISSN: 2827-7953; Hal 55-62
DOI: https://doi.org/10.55606/juisik.v4i1.764

Evaluasi Pengalaman Penggunaan Aplikasi Onklas Pada SMAN 11 Surabaya Meggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Noer Alam Yahya
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Jalan Rungkut Madya No.1
Korespondensi penulis: noeralam30@gmail.com

Abstract: *The rapid development of Information and Communication Technology (ICT) has had a significant impact over time. Technological advancements in recent years have enabled the creation of more effective efforts and enriched the learning environment. User experience is described as the experience gained by users when using software products. This research aims to understand the experience obtained by users when using the Onklas application system. Measurement is conducted using the User Experience Questionnaire (UEQ). The study was conducted at SMAN 11 Surabaya with 290 respondents who are students of the school. This thesis evaluates the use of the Onklas The assessment of the application utilized the User Experience Questionnaire (UEQ). The UEQ methodology comprises 26 questionnaire items, serving as instruments categorized into 6 scales: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The study encompassed a population of 290 respondents, selected through the Slovin sampling technique. The outcomes of the user experience evaluation employing UEQ for each aspect are as follows: attractiveness 1.305, perspicuity 1.186, efficiency 1.214, dependability 1.200, stimulation 1.251, and novelty 1.246. These findings indicate that all facets of the user experience have been assessed. received positive impressions.*

Keywords: *evaluation, user experience, UEQ, onklas, information, communication technology*.

Abstrak: Perkembangan di dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi mengalami dampak yang signifikan dengan seiring berjalannya waktu. Kemajuan teknologi dalam beberapa tahun terakhir memungkinkan terciptanya upaya yang lebih efektif dan memperkaya lingkungan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman yang dialami oleh pengguna saat menggunakan sistem aplikasi Onklas, sebuah produk perangkat lunak. Pengukuran pengalaman pengguna dilakukan dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki dan mendapatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan aplikasi Onklas, dengan fokus pada berbagai aspek pengalaman pengguna yang diukur melalui kuesioner UEQ. SMAN 11 Surabaya pada 290 responden yang merupakan siswa siswi sekolah tersebut.Penelitian ini melakukan evaluasi dari penggunaan aplikasi Onklas dengan memanfaatkan kuesioner Pengalaman Pengguna (User Experience Questionnaire/UEQ). Terdapat metode UEQ yang terdiri dari 26 item pertanyaan sebagai instrumen pertanyaan dalam kuesioner yang termasuk dalam 6 skala yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan. Pada penelitian ini mengambil populasi sebanyak 290 responden menggunakan teknik sampling Slovin. Hasil dari penilaian pengalaman pengguna (user experience) dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) diperoleh untuk setiap elemen UEQ adalah daya tarik 1,305, kejelasan 1,186, efisiensi 1,214, ketepatan 1,200, stimulasi 1,251 dan kebaruan 1,246. Hal ini menunjukan bahwa dari seluruh aspek user experience memperoleh impresi positif.

Kata kunci: evaluasi, pengalaman pengguna, UEQ, onklas, teknologi informasi dan komunikasi

LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi dalam beberapa tahun terakhir telah memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan lingkungan belajar (Ozcelik et al., 2009). Salah satunya adalah seiring dengan semakin canggihnya pemikiran manusia, berbagai jenis aplikasi pembelajaran dikembangkan dan diperkenalkan ke dalam sistem pendidikan. Hal ini terlihat dengan berkembangnya ilmu komputer di zaman modern ini. Saat ini informasi yang disebarluaskan tidak hanya di media kertas, tetapi juga di media elektronik seperti Internet.

Received Desember 10, 2023; Accepted Januari 10, 2024; Published Maret 30, 2024
* Noer Alam Yahya, noeralam30@gmail.com

Media elektronik juga dapat dijadikan sebagai alat pendukung dalam dunia pembelajaran. Dengan semakin pesatnya perkembangan di bidang teknologi, Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran semakin menjadi kebutuhan yang krusial. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dukungan signifikan bagi sekolah dalam memberikan layanan kepada para siswa. Teknologi informasi dan komunikasi semakin meningkat dalam konteks ini memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran secara lebih interaktif, menyenangkan dan efisien. Salah satu faktor kunci keberhasilan suatu Perangkat lunak berorientasi pada kebutuhan dan emosi pengguna selama interaksi, sesuai dengan penelitian A. Anggoro dan A. B. L. Mailangkay (2021). Pengalaman Pengguna (User Experience/UX) memiliki peran sentral dalam eksplorasi dan pemenuhan kebutuhan dalam pengembangan produk yang berfokus pada pengguna, sehingga perlu dipertimbangkan sejak awal proses pengembangan produk.

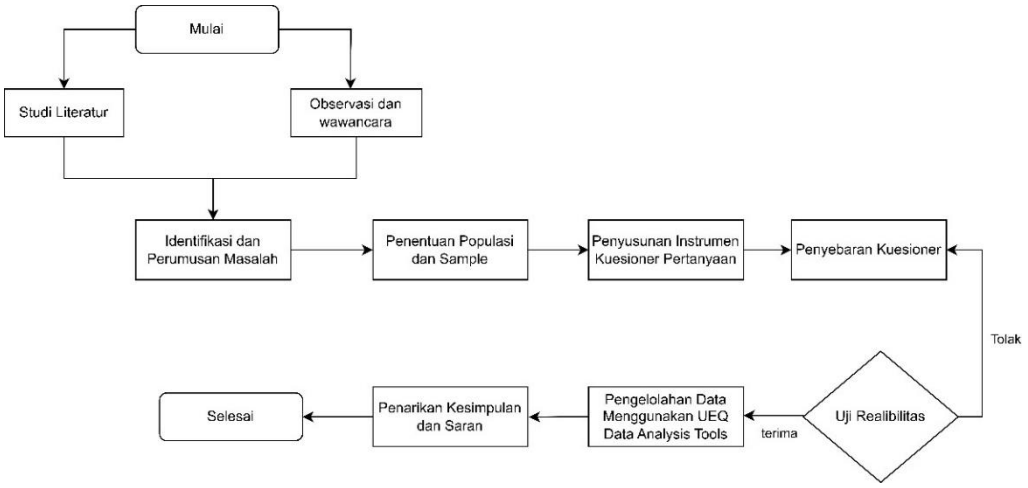
Sejauh ini Aplikasi Onklas belum pernah dilakukan pengukuran atau evaluasi dari sisi penggunanya (User Experience). Berdasarkan hasil observasi terhadap penggunanya terdapat permasalahan yang diidentifikasi bahwa ada beberapa kesalahan atau kendala yang dirasakan oleh pengguna apikasi Onklas. Terdapat kendala seperti kualitas sistem yang kurang memuaskan bagi penggunanya seperti terjadi kendala seperti gagal login pada saat mengakses halaman login pengguna sehingga pengguna mengharuskan refresh ulang halaman berulang kali saat mengakses halaman login yang menyebabkan kendala dan menimbulkan pengguna merasa kurang efisien dan membuang waktu saat mengakses aplikasi tersebut, terdapat juga kendala saat melakukan gagal absensi saat menggunakan aplikasi dan adanya bug saat mengakses beberapa fitur seperti kesalah sistem input yang terdapat pada aplikasi yang menjadikan penurunan nilai pada penggunanya. Menurut hasil observasi terdapat adanya keluhan dan kendala tersebut menjadikan pengguna aplikasi merasa kurang puas saat menggunakan dan mengakses pada aplikasi tersebut. Hal ini juga mengurangi tujuan utama penggunaan Aplikasi Onklas yaitu mempermudah sistem manajemen sekolahan.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan teori yang dibahas melibatkan dalam beberapa konsep, termasuk evaluasi yang diukur menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) sebagai alat pengukuran untuk mengevaluasi suatu aplikasi. Penggunaan UEQ dipilih karena dianggap sebagai metode pengukuran yang memberikan keuntungan, mampu menghasilkan evaluasi yang menyeluruh terhadap pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut (M Schrepp, 2016).

METODE PENELITIAN

Bab Metodologi Penelitian memuat urutan langkah-langkah yang diterapkan pada penelitian ini agar terorganisir dengan baik. Adapun tahapan-tahapan metodologi yang dijalankan terlihat dalam gambar bawah ini.



Gambar 1. Alur Metodologi Penelitian

Guna mencapai target penelitian, nantinya metode pengumpulan data responden yang akan diterapkan dalam proses penelitian ini adalah melakukan observasi dan studi literatur. Tahap pengumpulan data responden bertujuan untuk mencari informasi dari pengalaman pengguna yang berkaitan dengan kasus yang diteliti dalam penelitian ini. Data yang diperoleh harus akurat, terkini, dan relevan dengan topik penelitian yang dibahas.

Identifikasi masalah dilakukan setelah melakukan tahap observasi dan wawancara yang dilakukan pada objek yaitu Aplikasi Onklas dan responden yang merupakan pengguna Aplikasi Onklas yaitu siswa SMAN 11 Surabaya. Selanjutnya dilakukan identifikasi masalah berdasarkan data dan informasi yang telah didapat. Permasalahan yang telah diidentifikasi akan menjadi sumber utama dalam Pada penelitian ini, masalah dirumuskan sebagai evaluasi pengalaman penggunaan pada Aplikasi Onklas dengan menggunakan metode pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ), yang dievaluasi dengan membandingkan nilai pada skala pengukuran.

Sampling populasi digunakan dalam penelitian ini menggunakan perhitungan dengan sampling Slovin dan berdasarkan jumlah pengguna dari para siswa aktif 1055 didapatkan 290 responden dengan tingkat interval keyakinan 5% (0,05).

Penyusunan Instrumen pertanyan yang disajikan berdasarkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) terdiri dari enam skala. yang terdiri dari 26 item pertanyaan dengan penyebaran kuesioner melaluki *google form* dengan melengkapi data diri responden serta memberikan penilaian mulai dari angka 1-7 untuk setiap pertanyaan yang telah disediakan.

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan cara mengukur sebuah data yang nantinya akan digunakan pada penilitian yang bertujuan untuk melihat sejauh mana pengukuran dapat dipercaya karena tingkat konsistensinya. Data yang telah dinyatakan reliabel pada Cronbach Alpha selanjutnya dapat diolah menggunakan UEQ Data Analysis Tools versi12 kemudian dilanjutkan dengan memaparkan Hasil dari evaluasi yang diukur dengan menggunakan metode pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan temuan pembahasan dari pengukuran evaluasi aplikasi Onklas menggunakan metode pengukuran yang mengukur evaluasi tentang pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Inconsistencies Data

Sebelum dapat mengaplikasikan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini, tahap awal akan melibatkan proses pemeriksaan dan penyaringan data. Dalam pengukuran UEQ, akan dideteksi kecurigaan tersebut dengan melihat seberapa besar perbedaan evaluasi terbaik dan terburuk dari suatu skala yang ditinjau dari tingkat kritis. Jika hasil tingkat kritis memiliki selisih lebih besar dari 3, maka hal ini dipandang sebagai pola yang bermasalah. Artinya, jawaban responden tersebut memiliki jawaban yang tidak serius. Apabila hal tersebut terjadi, maka disarankan untuk menghapus jawaban responden yang memiliki nilai tingkat kritis lebih besar dari 3. Pada UEQ Data Anlysis Tool, terdapat tab yang melakukan perhitungan inkonsistensi pada data yang digunakan. Tujuannya adalah untuk melakukan pengecekan terhadap setiap jawaban yang mungkin berasal dari responden yang menjawab acak atau tidak serius, tanpa benar-benar membaca setiap pertanyaan dengan seksama. Tab inconsistencies pada Aplikasi Onklas menunjukkan bahwa critical pad pada Aplikasi Onklas tidak lebih dari 3. Hal tersebut mengindikasikan bahwa data yang didapatkan tersebut dinyatakan valid dan data tidak harus dihilangkan. Sehingga didapatkan responden berjumlah 290 responden

Uji Reliabilitas

Pengujian Reliabilitas digunakan untuk menilai derajat reliabilitas suatu instrumen penelitian. Pada tahap ini, instrumen penelitian melalui uji reliabilitas menggunakan nilai koefisien Cronbach's Alpha untuk memastikan bahwa seluruh instrumen dapat dianggap dapat diandalkan. Dalam konteks penelitian ini, reliabilitas dievaluasi menggunakan metode Cronbach's Alpha, di mana data dianggap memiliki reliabilitas jika nilai r hitung melebihi nilai r tabel pada tingkat signifikansi 5%. Sebaliknya, jika nilai r hitung lebih kecil dari nilai r tabel

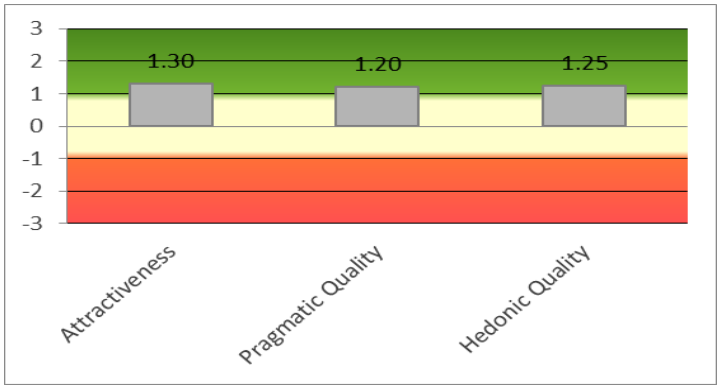
pada tingkat signifikansi 5%, data dianggap tidak reliabel. Dalam pengujian reliabilitas, dianggap bahwa data dapat diandalkan jikahasil uji pada setiap skala mencapai nilai di atas 0,7.

Tabel 1. Hasil uji reliabilitas berdasarkan Cronbach's alpha

Skala	Nilai *Cronbach's Alpha*
Daya Tarik	0.87
Kejelasan	0.75
Efisiensi	0.82
Ketepatan	0.82
Stimulasi	0.86
Kebaruan	0.76

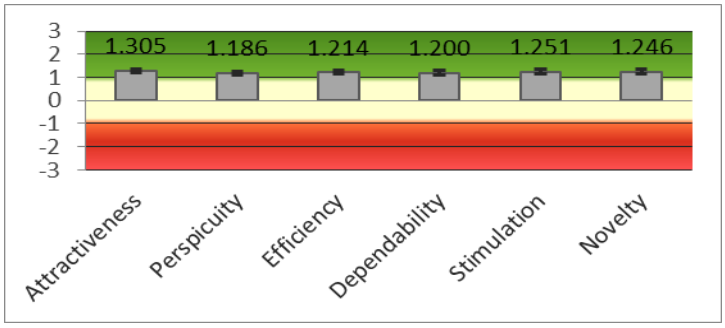
Analisis Data

Setelah menyelesaikan uji reliabilitas data, langkah berikutnya adalah menganalisis data menggunakan UEQ Data Analysis Tool. Hasil analisis ini akan menghasilkan nilai mean untuk setiap aspek dan skala yang digunakan dalam metode UEQ.



Gambar 2. Grafik mean ketiga Aspek UEQ

Berdasarkan informasi Dalam Tabel 1, pada dimensi Daya Tarik (attractiveness), tercatat nilai rata-rata sebesar 1,30. Sementara itu, Kualitas Pragmatis (Pragmatic Quality), yang mencakup tiga aspek pengukuran, yakni Kejelasan, Efisiensi, dan Ketepatan, memperoleh hasil evaluasi rata-rata sebesar 1.20. Sebagai aspek yang mencerminkan pandangan pengguna terhadap aspek teknis (task-oriented), aspek kualitas pragmatis menunjukkan bahwa aplikasi Onklas dapat dianggap cukup kompeten dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan teknis yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut. Sedangkan dimensi kualitas hedonis terdiri dari dua skala pengukuran, yakni Stimulasi dan Kebaruan. termasuk kedalam aspek yang menggambarkan persepsi pengguna suatu aplikasi yang berhubungan dengan aspek non teknis (non task-oriented). Aspek kualitas hedonis mendapat nilai hasil evaluasi rata-rata sebesar 1.25. Meskipun pada aspek kualtias pragmatis yang dijelaskan pada penjelas diatas mempunyai hasil evaluasi rata-rata terkecil sebesar 1.20 dapat juga dilakukan pengembangan serta perbaikan tingkat kualitas layanannya supaya para pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan kesan yang baik.



Gambar 3. Grafik Mean Keenam Skala UEQ

Berdasarkan Gambar 3 ditunjukkan bahwa nilai hasil evaluasi rata-rata tertinggi diperoleh skala Attractiveness, artinya aplikasi Onklas memberikan kesan pengguna mendapatkan daya tarik yang luar biasa dikarenakan pengguna merasa tertarik oleh aspek-aspek tertentu dari pengalaman mereka menggunakan aplikasi tersebut dapat diartikan bahwa aplikasi Onklas memiliki daya tarik produk yang menonjol dan mampu membedakan dirinya dari aplikasi lainnya. Pada perolehan pencapaian nilai tertinggi pada variabel attractiveness dalam metode UEQ menjadi pendorong positif, menandakan bahwa produk atau layanan tersebut telah berhasil menciptakan daya tarik yang kuat dan memenuhi atau bahkan melebihi harapan pengguna.

Temuan masalah pada pengguna aplikasi Onklas memberikan gambaran awal yang setara dengan hasil evaluasi penelitian ini, sehingga saran-saran pengguna pada kuisoner dapat menjadikan kunci bagi pengembang aplikasi untuk melakukan pembenahan pada aplikasi Onklas kedepannya agar dapat menjadi aplikasi Learning Management System yang lebih baik lagi.

Tabel 2. Nilai Interval Kepercayaan Keenam Skala UEQ

Interval Kepercayaan dengan p = 0.05 per skala						
Skala	Mean	Standar Deviasi	N	Kepercayaan	Interval Kepercayaan	
Daya Tarik	1.30	0,66	290	0,076	1,23	1,38
Kejelasan	1.19	0,75	290	0,087	1,10	1,27
Efisiensi	1.21	0,72	290	0,083	1,13	1,23
Ketepatan	1.20	0.73	290	0,084	1,12	1,28
Stimulasi	1.25	0,79	290	0,091	1,16	1,34
Kebaruan	1.25	0.77	290	0,088	1,16	1,33

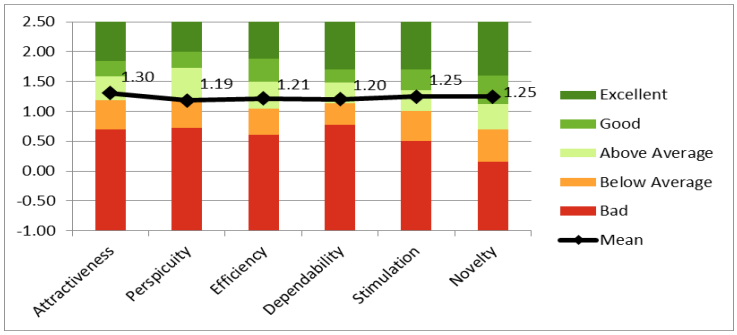
Pada Tabel 2 Interval kepercayaan merupakan sebuah ukuran dalam memastikan keakuratan suatu sampel terhadap populasi yang digunakan. Semakin sempit Dengan menghasilkan interval kepercayaan yang lebih kecil, tingkat kepastian terhadap hasil yang dapat diandalkan akan meningkat. Dalam penelitian skripsi ini, perhitungan interval kepercayaan dilakukan pada tingkat kepercayaan 5%, berdasarkan standar deviasi dan jumlah responden. Interval kepercayaan diperoleh melalui operasi penjumlahan dan pengurangan

antara nilai rata-rata dan batas kepercayaan. Semakin sempit interval kepercayaan yang dihasilkan, tingkat ketepatan estimasi terhadap hasil yang dapat diandalkan akan semakin tinggi. diandalkan akan semakin tinggi (Schreep, 2019). Oleh karena itu, skala stimulasi memiliki presisi estimasi hasil yang paling rendah dibandingkan dengan skala daya tarik yang mendapatkan nilai interval kepercayaan terendah.

Hasil Benchmark

Tabel 3. Hasil *Benchmark* Aplikasi Onklas

Skala	Nilai *Mean*	Perbandingan Hasil Benchmark	Interpretasi
Daya Tarik	1,30	*Above average*	25% of results better, 50% of results worse
Kejelasan	1,19	*Below Average*	50% of results better, 25% of results worse
Efisiensi	1,21	*Above Average*	25% of results better, 50% of results worse
Ketepatan	1,20	*Above Average*	25% of results better, 50% of results worse
Stimulasi	1,25	*Above Average*	25% of results better, 50% of results worse
Kebaruan	1,25	*Good*	10% of results better, 75% of results worse



Onklas terhadap 468 produk lainnya yang juga menggunakan pengukuran menggunakan metode UEQ menjelaskan bahwa hasil dari skala Daya Tarik, Ketepatan, Efisiensi dan Stimulasi mendapatkan hasil perbandingan atau benchmarking yang diatas rata rata (above avarage) dengan keterangan interpretasi yang didapat ialah *25% of results better, 50% of results worse* yang menunjukan bahwa dalam hal tersebut aplikasi dapat memudahkan penggunanya untuk menyelesaikan serangkaian tugas dengan efisien serta memiliki daya tarik pengguna yang bisa dikatan baik. Pada skala Kebaruan mendapatkan Pencapaian standar benchmark yang positif/*good*. Dengan keterangan interpretasi *10% of results better, 75% of results worse,* Aplikasi Onklas dapat dikatakan memiliki keunikan dari segi daya cipta dibandingkan 468 produk lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil pengukuran menggunakan metode UEQ menyatakan bahwa skala Daya Tarik mendapat nilai mean tertinggi (1.30), menunjukkan bahwa aplikasi Onklas memiliki daya tarik pengguna yang bisa dikatakan baik dan menunjukkan kesan dan tanggapan yang positif.

Dengan item pertanyaan berkode AT1 bernilai mean tertinggi (1,4) menyatakan bahwa aplikasi tersebut sangat menyenangkan saat digunakan karena memiliki daya tarik pengguna.

Hasil evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Onklas menggunakan pengukuran UEQ menunjukan bahwa dari seluruh skala mendapatkan hasil evaluasi positif yaitu daya tarik (1,30), kelejasan (1,19), efisiensi (1,21), ketepatan (1,20), stimulasi (1,25), kebaruan (1,25). Hasil benchmark membandingkan aplikasi Onklas dengan 468 produk lainnya yang sudah diuji menggunakan metode UEQ menunjukan bahwa pada aspek kebaruan menunjukan hasil yang bagus/good. Sedangkan 3 sakala (daya tarik, efisiensi, ketepatan) mendapatkan hasil above avarage. Sedangkan pada aspek kejelasan mendapatkan hasil dibawah rata-rata/below avarage. Harapannya hasil akan mendapatkan peringkat Excellent.

DAFTAR REFERENSI

Baird, C. (2015). "Useful, Usable, Desirable: Implementing User Experience Design in Libraries." Journal of Electronic Resources Librarianship, 27(2), 142–143. [DOI: 10.1080/1941126x.2015.1029781].

Ozcelik, E., Karakus, T., Kursun, E., & Cagiltay, K. (2009). "An Investigation of Color Coding's Impact on Multimedia Learning through Eye-tracking." Computers and Education, 53(2), 445–453. [DOI: 10.1016/j.compedu.2009.03.].

Santoso, H. B., Schrepp, M., Yugo Kartono Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). "Evaluation of User Experience in a Student-Centered E-learning Environment." Journal of Educators Online, 13(1), 1–79.

Schrepp, M. (2019). "User Experience Questionnaire Handbook Version 8." URL: https://www.researchgate.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2 (Accessed: 02.02. 2017), 1–15. www.ueq-online.org.

Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2010). "Management Information System.11th Edition." New Jersey: Pearson Prentice Hall.

Santoso, H. B., M. Schrepp, R. Yugo Kartono Isal, Y. Utomo, and B. Priyogi (2016). "Assessment of User Experience in a Student-Centered e-Learning Environment." J. Educ. Online-JEO, 13(1), 142–166.