

# ANALISIS USER EXPERIENCE JOGJAKARTA MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)

(ANALYSIS OF JOGJAKARTA'S USER EXPERIENCE USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ))

A Prayoga<sup>1</sup>, C W Kusuma<sup>2</sup>, M Christy<sup>3</sup>, R Andika<sup>4</sup>.

<sup>1-3</sup> Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

e-mail: [211711465@students.uajy.ac.id](mailto:211711465@students.uajy.ac.id)<sup>1</sup>, [211711038@students.uajy.ac.id](mailto:211711038@students.uajy.ac.id)<sup>2</sup>,  
[211711048@students.uajy.ac.id](mailto:211711048@students.uajy.ac.id)<sup>3</sup>, [211711524@students.uajy.ac.id](mailto:211711524@students.uajy.ac.id)<sup>4</sup>.

## ABSTRAK

*Pengalaman pengguna (user experience) menjadi salah satu cara untuk mengevaluasi karakteristik pengguna. Pengguna berpengaruh besar untuk memajukan pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi harus secara cepat beradaptasi terhadap cara pandang dan cara hidup manusia. Konsep dari User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan metode yang melakukan pendekatan melalui nilai yang dikumpulkan menjadi dasar pengalaman pengguna (user experience). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (user experience) aplikasi Jogjakita menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Data dikumpulkan melalui kuesioner yang terdiri dari 26 pertanyaan yang mencakup aspek kegunaan dan pengalaman pengguna. Analisis dilakukan terhadap 27 responden, dan data yang dikumpulkan diolah untuk mendapatkan nilai mean, varian, dan simpangan baku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Jogjakita mendapatkan nilai impresi yang positif pada aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi. Namun, aspek kebaruan masih memiliki nilai evaluasi yang normal. Dalam standar set benchmark, aspek kebaruan mendapatkan nilai rata-rata yang lebih rendah dibandingkan aspek lainnya.*

**Kata Kunci:** *Pengalaman pengguna, Jogjakita, Kuisisioner pengalaman pengguna.*

## ABSTRACT

*User experience is one way to evaluate the characteristics of the user. Users have great influence in advancing the growth of information and communication technologies. Technology has to quickly adapt to the way people look and live. User Experience Questionnaire (UEQ) is a method that approaches through the value collected into the basis of user experience. This study aims to evaluate user experience using the User Experience Questionnaire method. (UEQ). Data was collected through a questionnaire consisting of 26 questions covering aspects of usability and user experience. The analysis was carried out on 27 respondents, and the data collected was processed to obtain mean values, variants, and raw depreciation. Research results show that the Jogjakita app gets positive impression values in terms of attraction, clarity, efficiency, accuracy, and stimulation. However, the aspect of novelty still has normal evaluation values. In a standard set of benchmarks, the aspect of innovation gets a lower average value than the other aspects.*

**Keywords:** *User experience, Jogjakita, User experience questionnaire.*

## I. PENDAHULUAN

Don Tapscott (1996), seorang peneliti perkembangan teknologi dan informasi yang berasal dari Amerika Serikat, menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “*The Digital Economy, Promise and Danger in the Age of Networked Intelligence*” memberikan fakta bahwa ekonomi dunia sedang bertransisi dari model masyarakat

tradisional yang terdiri memanfaatkan baja, transportasi, dan jalan raya menjadi model masyarakat ekonomi baru yang memanfaatkan silikon, gawai, dan jaringan [1]. Pengolahan data yang diterima oleh perangkat teknologi akan diolah atau diproses secara detail hingga mendapatkan sebuah data yang disusun secara rinci dan disimpan melalui berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang akurat berkualitas merupakan bentuk dari kerangka kerja Teknologi Informasi.

Suatu Informasi menjadi berkualitas di saat informasi yang diberikan merupakan informasi yang benar, terbaru, akurat, dan objektif, serta jelas dan mudah untuk dipahami sehingga akan berguna untuk sebuah instansi, bisnis, hingga perorangan dalam menerapkannya dalam kehidupan berkomunikasi dimasyarakat. Perkembangan komunikasi dapat dipahami dengan mengamati pengaruh dari berbagai bentuk media melalui lisan, tulisan, media cetak, media massa, dan teknologi komunikasi modern seperti internet dan telepon seluler [2]. Dalam proses ini, terlihat bahwa gerakan kebudayaan komunikasi awalnya berjalan lambat, tetapi kemudian mengalami percepatan yang signifikan dan masif pada era modern [1].

Perubahan global didukung oleh perkembangan teknologi menjadi semakin pesat, pengaruh teknologi terhadap kehidupan manusia menjadi semakin signifikan. Kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti komunikasi, informasi, dan akses ke berbagai layanan publik. Dorongan dari pesatnya kemajuan juga membawa dampak signifikan terhadap lingkungan masyarakat serta mengubah cara kita hidup dan bekerja. Kemajuan teknologi menjadikan kehidupan manusia menjadi terhubung dari berbagai belahan dunia secara mudah dan cepat, penggunaan teknologi yang semakin luas ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan dari hiburan, pendidikan, hingga pekerjaan. Proses inovasi atau pembaharuan dari teknologi informasi membutuhkan dukungan internet untuk mendapatkan sumber informasi yang relevan sehingga UKM bisa terfasilitas [3].

Konsep *User experience* (pengalaman pengguna) secara langsung akan menaikkan penilaian kepuasan pengguna dan memberikan kesan antara pengguna dengan produk atau layanan [4]. Salah satu yang sangat berpengaruh adalah cara kita berinteraksi dengan aplikasi, dengan penggunaan aplikasi dengan intensif pada kehidupan sehari-hari baik untuk kepentingan bisnis, pendidikan, hiburan, maupun keperluan pribadi akan meningkatkan *User experience* (pengalaman pengguna). Dalam konteks ini, *user experience* (pengalaman pengguna) yang baik menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas sebuah aplikasi dan memperkuat hubungan antara pengguna dan aplikasi.

Salah satu aspek yang perlu dievaluasi adalah pengaruh perkembangan teknologi pada pengalaman pengguna atau *user experience*. *User*

*experience* merupakan aspek penting dalam mengembangkan produk atau layanan digital, karena kepuasan pengalaman pengguna dapat meningkat jika hubungan antara pengguna dengan produk atau layanan dapat diperkuat dengan memberikan pengalaman pengguna yang baik. Namun, selain aspek teknis, penggunaan aplikasi juga memiliki dampak yang signifikan pada lingkungan masyarakat. Salah satu contoh dampaknya adalah peningkatan penggunaan energi dan dampak lingkungan yang terkait. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan aplikasi/internet dan *user experience* terhadap lingkungan masyarakat [5].

Jogjakita merupakan aplikasi yang berfokus untuk menjadi media untuk warga Yogyakarta untuk dapat berekspresi dan saling menginspirasi, lewat Jogjakita ini juga turis atau pendatang dapat mengetahui tentang Jogja karena di Jogjakita memiliki fitur seperti video *sharing* yang mana hal ini dapat membantu masyarakat Yogyakarta atau pendatang dapat mengetahui hal-hal seperti; lokasi tempat tinggal, lokasi makanan, lokasi tempat liburan, informasi terbaru yang ada di Yogyakarta, dll. Jogjakita juga memiliki fitur untuk melakukan layanan *on-demand* yang lengkap seperti ojek *online*, pesan makanan *online*, pengantaran barang, dll. Jogjakita sudah berjalan selama beberapa tahun terakhir dan sudah menarik banyak pengguna untuk datang ke Yogyakarta. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi, maka diperlukan adanya peningkatan yang efektif agar dapat meningkatkan kualitas dari Jogjakita ini. Sehingga kami melakukan penelitian untuk aplikasi Jogjakita yang kami fokuskan untuk meneliti pada bagian pengalaman pengguna.

Melalui analisis yang akan dilakukan yaitu metode *user experience questionnaire* di mana metode penilaian yang berfokus pada sudut pandang pengalaman pengguna penelitian ini akan mengukur kualitas aplikasi Jogjakita berdasarkan beberapa topik yang terdiri dari *usability*, kegunaan, kepercayaan, estetika, dan kepuasan pengguna [6]. Data akan dikumpulkan kemudian akan dianalisis dan digunakan untuk menilai kualitas aplikasi dari perspektif pengguna yang memiliki pengalaman yang baik saat mengaplikasikan Jogjakita. Data yang akan dikumpulkan melalui survei dengan pertanyaan terkait dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Berdasarkan hasil dari riset akan diberikan rekomendasi dan saran untuk meningkatkan

kualitas aplikasi Jogjakita yang akan memberikan kesan yang baik dalam penggunaan aplikasi bagi pengguna yang lebih baik bagi pengguna yang lebih efektif dan efisien dalam mempromosikan Yogyakarta sebagai destinasi wisata unggulan di Indonesia. Selain itu, dengan adanya informasi yang lebih akurat dan terkini mengenai potensi wisata, kuliner, dan budaya yang dimiliki Yogyakarta, diharapkan para pelaku industri wisata dapat memanfaatkan informasi dalam aplikasi Jogjakita untuk meningkatkan kualitas produk dan jasa, serta dapat membantu meningkatkan popularitas dan citra Yogyakarta sebagai destinasi wisata yang menarik.

## II. STUDI PUSTAKA

Ada Konseptualisasi yang menjadi acuan untuk mengukur *user experience* salah satunya dalam penelitian yang telah dilakukan oleh A. Maharani *et al* yang menganalisis *Website SMK Negeri Tugumulyo* memberikan beberapa cara, diantaranya menggali tingkat kepuasan pengguna dari skala *usability*, penekanan performa pengguna, UX menjadi induk dari segala pemikiran dan respon pengguna secara langsung maupun tidak langsung, dan dapat disimpulkan *user experience* merupakan pengalaman pengguna dari beberapa persepsi. Telah banyak peneliti melakukan penelitian mengenai pengalaman pengguna/ *user experience*. Banyak metode yang bisa dilakukan salah satunya menggunakan pendekatan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh R. Umar *et al*, membahas tentang hasil uji sistem informasi web LSP UAD *User Experience Questionnaire (UEQ)* merupakan metode untuk menghitung pengalaman pengguna dan mengevaluasi berdasarkan tingkat skala *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspicuity*, *Dependability*, *Stimulation*, serta *Novelty* [7].

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh M. A. Maricar *et al*, menunjukkan bahwa metode untuk mengevaluasi menggunakan metode UEQ memiliki 26 pasangan pertanyaan yang saling bertolak belakang. Data yang dikumpulkan berdasarkan hasil kuisioner yang telah di sebar ke beberapa responden yang akan diolah dan mendapatkan hasil untuk melakukan evaluasi terhadap kelebihan dan kekurangan, sebagai hasil penelitian yang telah dilakukan penggunaan SLiMS pada E-Library mendapatkan hasil yang baik karena persentase rasio *Attractiveness*,

*Dependability*, *Efficiency*, dan *Stimulation* memiliki hasil yang baik dengan rata-rata impresi di atas 0,8 [9]. Faktor penting dalam melakukan pengukuran untuk melakukan evaluasi adalah manusia itu sendiri. Penelitian yang dilakukan oleh I. Rofni Wulandari dan L. Dwi Farida, yang melakukan penilaian *User Experience* pada *E-Learning* di lingkungan universitas menjelaskan interaksi dan komputer menjadi satu kesatuan dalam melakukan aktivitas sehari-hari, dan menurut penelitiannya keberhasilan dari sebuah sistem adalah melakukan analisis kebutuhan pengguna berdasarkan pengalaman dan kenyamanan pengguna [6].

Penelitian UEQ mengikat dua tingkatan yaitu *Usability* dan *User Experience*. Pada penelitian yang menganalisis penggunaan aplikasi sistem informasi Puskesmas *Paperless* dilakukan oleh W. A. Febrianto *et al*, aspek *Usability* dan *Usability testing* menjadi cara untuk melakukan observasi kepada pengguna, dan mengukur tingkatan *Usability* dari segi *Effectiveness*, *Efficiency*, dan *Satisfaction* [10]. Aspek sebelumnya tidak menjadi acuan, peneliti bisa mengubah dan memodifikasi kelengkapan aspek seperti yang dilakukan pada penelitian yang dilakukan oleh I, N, S, W, Wijaya *et al*, tentang “Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik bali Dengan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*” yang menggunakan Kelengkapan aspek, yaitu *attractiveness*, *pragmatic quality*, dan *hedonic quality* menjadi keunggulan *User Experience Questionnaire (UEQ)* [11].

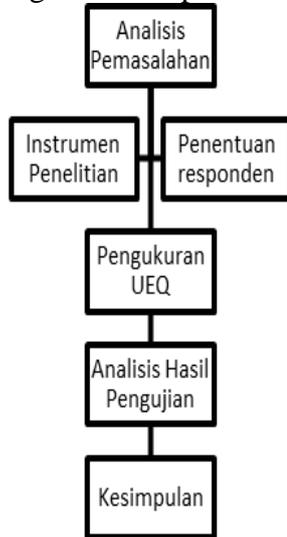
Penelitian ini menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* dalam mengukur *User Experience* pada aplikasi JogjaKita dengan jumlah populasi berdasarkan pengalaman pengguna untuk mendapatkan nilai pengukuran tingkatan kebutuhan pengguna dan melakukan evaluasi terhadap kesan yang baik dan buru terhadap aplikasi.

## III. METODE PENELITIAN

Penelitian dimulai dengan pengumpulan data berupa kuesioner dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*. UEQ mendapatkan penilaian lengkap terhadap UX (*User Experience*) berdasarkan aspek kegunaan dan aspek pengalaman pengguna. UEQ dapat secara langsung memberikan pengukuran

berdasarkan pengalaman penggunaan produk [10]. Sehingga secara tidak langsung UEQ dapat memberikan pengukuran secara aspek teknis dan non teknis dari persepsi hingga emosi dari pengguna [11].

Langkah-langkah yang akan di lakukan peneliti di atas dapat tergambarakan pada Gambar 1 :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada Gambar 1 menunjukkan mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian, mulai dari analisis permasalahan hingga menarik kesimpulan dari penelitian ini. Dasar permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini menggunakan objek aplikasi Jogjakita. Aplikasi Jogjakita merupakan aplikasi buatan anak bangsa yang baru diluncurkan tahun 2020. Aplikasi Jogjakita merupakan salah satu platform bisnis yang ditujukan untuk masyarakat Jogja dengan tujuan berkontribusi meningkatkan kesejahteraan masyarakat Yogyakarta.

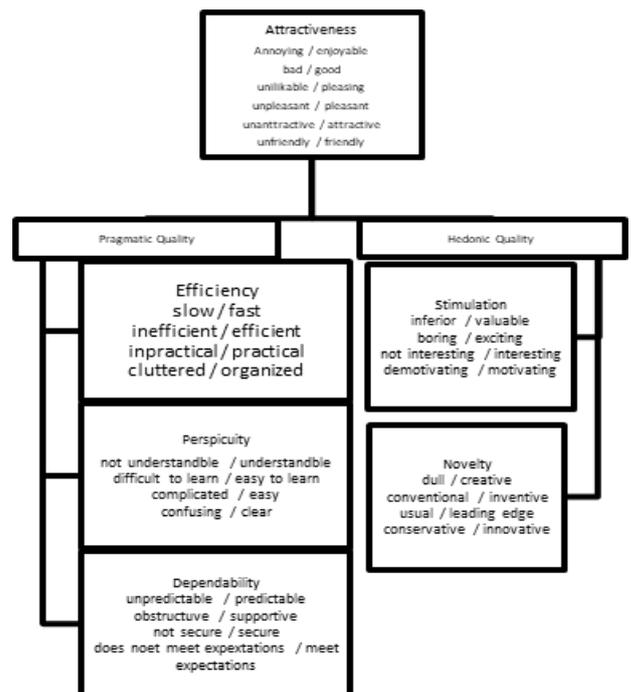
Kuesioner yang digunakan akan terbagi dua bagian utama berupa profil pengguna dan UEQ itu sendiri, terdiri dari 26 item pertanyaan, dan dikelompokkan menjadi 6 skala. Enam (6) skala tersebut adalah *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan) [12]. Pertanyaan yang akan di berikan dalam penelitian akan tergambarakan seperti pada Gambar 2.

Saat ini silakan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris item.

	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	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	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	○	○	○	○	○	○	○	membbingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

Gambar 2. pertanyaan UEQ

Kuesioner UEQ akan diberikan kepada 20-30 pengguna. Penentuan jumlah responden sekitar 20-30 dinilai cukup berdasarkan *Handbooks UEQ* [13]. Bentuk asli UEQ kuesioner dirancang menggunakan bahasa Jerman dan sudah dilakukan pembaharuan bahasa yang diterjemahkan ke berbagai bahasa, kurang lebih ada 30 bahasa. Pertanyaan UEQ di bagi menjadi 6 skala utama yang akan berguna untuk mengukur pemahaman hingga pengalaman pengguna dalam penggunaan aplikasi Jogjakita [14]. 6 skala tersebut dapat dilihat pada Gambar 3 Skala Struktur UEQ.



Gambar 3. Skala Struktur UEQ

Pada Gambar 3 telah menunjukkan pembagian 6 skala pertanyaan UEQ. Enam (6) skala tersebut diantaranya :

1. *Attractiveness* (Daya tarik) : Penilaian terhadap pandangan kepuasan dari produk.
2. *Perspicuity* (Kejelasan) : Penilaian terhadap seberapa fungsi *easy of use* terhadap produk.
3. *Efficiency* (Efisiensi) : Penilaian terhadap seberapa efisien dan efektifnya produk dapat di jalankan atau digunakan.
4. *Dependability* (Ketepatan) : Penilaian terhadap sejauh mana pengguna merasa yakin dan puas dengan prestasi yang konsisten dan dapat diandalkan dari produk.
5. *Stimulation* (Stimulasi) : Penilaian terhadap ketertarikan pengguna dalam pengaplikasian produk dalam kehidupan.
6. *Novelty* (Kebaruan) : Penilaian terhadap kebaruan yang ditawarkan oleh produk [8].

Dalam 26 pertanyaan yang diberikan memiliki nilai acak positif dan negatif dengan rentang nilai -3 sampai dengan +3. Nilai antara +1 hingga +2 merupakan aspek penilaian per poin yang berkualitas sangat baik, karena responden jarang memberikan nilai yang maksimal maupun minimal. Rentang nilai normal pada UEQ berada di antara -0,8 hingga +0,8. Nilai -0,8 dianggap sebagai pengalaman buruk, sedangkan nilai +0,8 dianggap sebagai pengalaman pengguna yang baik. Pengujian *branchmark* akan dianalisis menggunakan *UEQ analysis data tools* pada setiap aspek dengan data UEQ. Hasil dari *branchmark* sendiri dikelola dengan 5 kategori penilaian yaitu *Bad, Average, Below, Above, Average, Good, dan Excellent* yang bisa di lihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kategori Penilaian berdasarkan Aspek

No	Aspek	Kategori				
		<i>Excellent</i>	<i>Good</i>	<i>Above Average</i>	<i>Below Average</i>	<i>Bad</i>
1	Daya tarik	>1.75	>1.52	>1.17	>0.7	<=0.7
2	Kejelasan	>1.9	>1.56	>1.08	>0.64	<=0.64
3	Efisiensi	>1.78	>1.47	>0.98	>0.54	<=0.54

4	Ketepatan	>1.65	>1.48	>1.14	>0.78	<=0.78
5	Stimulasi	>1.55	>1.31	>0.99	>0.5	<=0.3
6	Kebaruan	>1.4	>1.05	>0.71	>0.3	<=0.5

Setiap kategori ditabel tersebut memiliki Interpretasi pada setiap kategorinya dengan kisaran:

1. *Excellent* dengan kisaran skor tertinggi 10%,
2. *Good* dengan kisaran lebih dari 10% hingga kurang dari 50%,
3. *Above Average* dengan kisaran data set lebih dari 25% dan kurang dari 25%,
4. *Bellow Average* dengan kisaran data set lebih tinggi dari 50% dan kurang dari 25%,
5. *Bad* dengan skor terendah yaitu 25% [15].

Data yang akan dikumpulkan dianalisis dengan data UEQ yang telah di tetapkan pada *UEQ data tools* berformat .xlsx (Microsoft Excel). Peneliti memasukkan hasil data responden ke dalam menu konversi data ke .xlsx (Microsoft Excel) kemudian diproses untuk pertama kali dengan cara mengkonversi rentang nilai yang positif dan negatif dari kuesioner yang telah di dapatkan untuk menghindari kecenderungan data seperti pada Tabel 2 :

Tabel 2. Konversi Data

Konversi Data
1 → -3
2 → -2
3 → -1
4 → 0
5 → 1
6 → 2
7 → 3

Tabel 2 tersebut memperlihatkan cara mengurutkan data dengan meminimal kecenderungan jawaban yang berpola sama dari setiap penelitian. Data konversi kemudian akan dikelola hingga menghasilkan nilai rata-rata per responden dengan pengelompokan berdasarkan aspek yang telah ditentukan sebelumnya [16].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis *User Experience* Jogjakita dilakukan kepada 27 responden menggunakan *User Experience Quistionnaire* dengan 26 pertanyaan mengenai 6 penilaian dengan masing-masing pertanyaan memiliki nilai pada skala 1 hingga 7. Data yang telah di terima dari 27 responden akan di konversikan secara berurut seperti pada Tabel 2 sehingga menghasilkan data seperti Gambar 4.

Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
0	2	0	1	2	0	1	-2	-1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	-1	1	1
2	1	-1	-1	-2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	1	0	0	0	2	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	-1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	2	-2	2	1	1	0	0	2	0	1	3	0	1	-1	1	3	2	1	2	3	1	3	1	3	3	3
1	2	-3	3	0	1	0	0	2	2	2	2	3	2	-2	2	2	0	1	1	2	3	3	0	2	2	2
2	2	2	3	3	2	2	-1	3	2	3	3	3	2	0	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3
0	2	0	2	2	0	1	-1	-1	1	2	2	1	1	0	2	-1	2	1	0	1	1	-1	1	1	1	1
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	-2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	0	2	2	2
2	2	0	0	1	1	2	1	-1	1	2	2	-1	2	2	0	2	2	2	1	0	-1	2	1	1	1	1
0	0	1	1	3	1	1	0	0	0	1	2	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	-1
-2	2	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-2	2	3	2	2	-2	-2	-1	-2	-3	2	2	2	1	3	3	3	3	2
0	0	1	1	0	0	1	1	-1	0	-3	-3	2	2	-1	1	3	-2	-1	3	3	-3	3	3	3	3	-3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	1	1	2	2	1	1	0	1	0	1	-1	1	0	-1	1	1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	-1
1	2	-1	-1	0	0	1	0	0	0	1	-1	1	1	1	0	-1	-1	1	1	1	1	1	-1	-1	1	0
3	3	-3	3	2	2	0	3	3	2	2	3	0	0	2	0	2	2	-2	-2	-3	2	-2	-2	3	1	1
1	2	-1	-2	-1	1	1	-2	-1	1	-2	3	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	2	2	1	3	1
0	2	-1	-1	2	1	1	2	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	2	-2	1	-1	1	1	-1
-1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	-1	0	-1	0	-2	0	-1	-1	0	-1	-1	0	0	-1	0
1	1	2	2	1	2	2	1	-1	-1	2	2	2	2	-2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2
2	2	2	2	3	2	2	2	2	-3	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2
1	1	1	-1	-1	0	-1	0	0	2	2	1	0	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
0	0	0	0	-1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
0	0	0	0	-1	0	0	0	1	0	1	2	1	0	-1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1

Gambar 4. Hasil Konversi Data

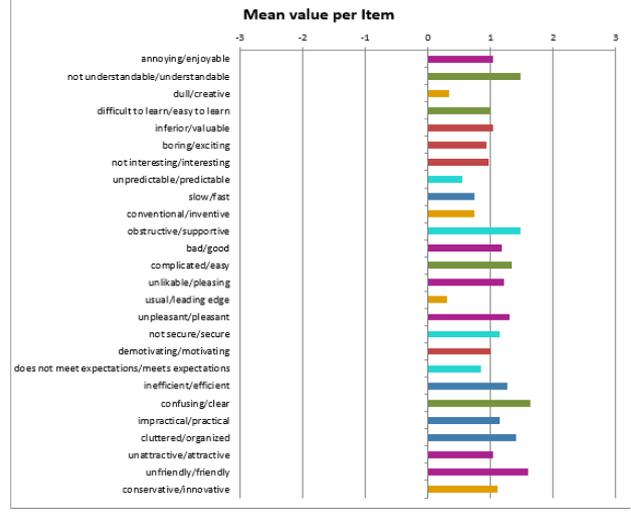
Pada Gambar 4 memperlihatkan data dari responden yang telah di konversikan. Setelah melakukan konversi data selanjutnya data akan diolah untuk mengetahui *mean*, *varian*, dan *simpangan bakunya* sehingga menghasilkan data seperti pada Gambar 5. *Mean*, *Varian*, *Simpangan Baku*.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1.0	1.7	1.3	27	annoying	enjoyable	Attractiveness
2	1.5	1.0	1.0	27	not understandable	understandable	Perspicuity
3	0.3	2.7	1.6	27	creative	dull	Novelty
4	1.0	2.4	1.5	27	easy to learn	difficult to learn	Perspicuity
5	1.0	2.7	1.6	27	valuable	inferior	Stimulation
6	0.9	1.5	1.2	27	boring	exciting	Stimulation
7	1.0	1.2	1.1	27	not interesting	interesting	Stimulation
8	0.6	1.9	1.4	27	unpredictable	predictable	Dependability
9	0.7	2.4	1.6	27	fast	slow	Efficiency
10	0.7	1.5	1.2	27	inventive	conventional	Novelty
11	1.5	1.3	1.2	27	obstructive	supportive	Dependability
12	1.2	3.2	1.8	27	good	bad	Attractiveness
13	1.3	1.5	1.2	27	complicated	easy	Perspicuity
14	1.2	0.9	0.9	27	unlikable	pleasing	Attractiveness
15	0.3	2.0	1.4	27	usual	leading edge	Novelty
16	1.3	1.1	1.1	27	unpleasant	pleasant	Attractiveness
17	1.1	1.4	1.2	27	secure	not secure	Dependability
18	1.0	2.0	1.4	27	motivating	demotivating	Stimulation
19	0.9	2.5	1.6	27	meets expectations	does not meet expectations	Dependability
20	1.3	1.4	1.2	27	inefficient	efficient	Efficiency
21	1.6	1.2	1.1	27	clear	confusing	Perspicuity
22	1.1	2.6	1.6	27	impractical	practical	Efficiency
23	1.4	1.8	1.3	27	organized	cluttered	Efficiency
24	1.0	1.7	1.3	27	attractive	unattractive	Attractiveness
25	1.6	1.5	1.2	27	friendly	unfriendly	Attractiveness
26	1.1	1.8	1.3	27	conservative	innovative	Novelty

Gambar 5. Mean, Varian, Simpangan Baku

Gambar 5 menunjukkan hasil dari *mean*, *varian*, dan *simpangan baku* setelah melakukan konversi data. Setelah itu setiap pertanyaan akan

diberikan label berupa warna yang sama sesuai aspeknya masing-masing dan telah mendapatkan nilai *mean*, *varian*, dan *simpangan bakunya* sehingga hasil dapat dilihat pada Gambar 6.



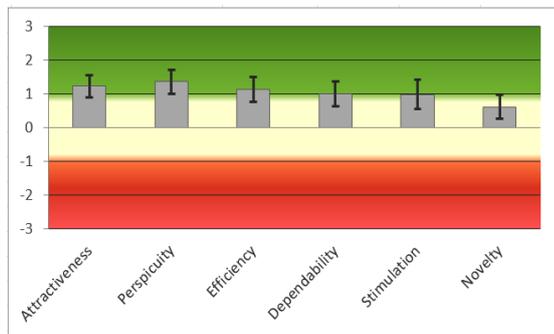
Gambar 6. Rata-rata Impresi.

Data nilai dari rata-rata impresi yang dapat di lihat pada Gambar 6. menunjukkan nilai impresi yang didapat setelah melakukan perhitungan nilai *mean*, *varian*, dan *simpangan baku*. Kemudian hasil dari rata-rata impresi menunjukkan hasil dengan persentase angka yang baik, dapat di lihat pada gambar 6.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	↑ 1.228	0.72
Perspicuity	↑ 1.361	0.86
Efficiency	↑ 1.139	0.94
Dependability	↑ 1.009	0.96
Stimulation	↑ 0.981	1.35
Novelty	→ 0.620	0.91

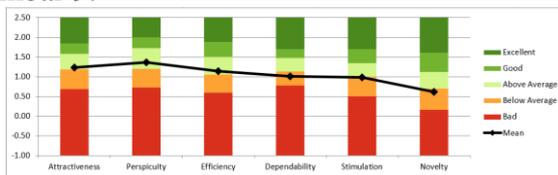
Gambar 7. Rata-rata Impresi dan Varian Skala.

Grafik rata-rata untuk semua aspek pada Gambar 7 tergolong ke dalam impresi skala dengan nilai positif, tetapi rata-rata persentase aspek kebaruan dari skala tersebut tergolong rendah dibandingkan dengan aspek lainnya. Sehingga peningkatan proporsional pengalaman pengguna guna untuk mengimbangi skala di aspek lain. Dari gambar 7 akan dilakukan penggambaran grafik secara menyeluruh terhadap 6 aspek dapat di lihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Grafik rata-rata Impresi Skala.

Gambar 8 mempresentasikan nilai grafik rata-rata impresi skala. Masing-masing aspek memiliki persentase angka antara  $-0.8$  dan  $0.8$  sebagai nilai acuan rentang nilai normal. Nilai  $>0.8$  adalah penilaian positif sedangkan  $<-0.8$  adalah penilaian negatif. Oleh karena di dapatkan kesimpulan pada aplikasi Jogjakita sudah menjurus memiliki nilai impresi positif dengan nilai lebih dari  $0.8$  pada skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi. Namun, masih ada yang memiliki nilai evaluasi normal yaitu skala kebaruan. Selanjutnya data di olah kembali untuk mengetahui standart set *benchmark* seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. Standar Set *Benchmark*

Gambar 9 memperlihatkan Standar Set *Benchmark* di mana rentang nilai dari daya tarik memiliki rata-rata  $1,23$ . Skala kejelasan mendapatkan nilai rata-rata  $1,36$ . Kemudian skala efisiensi memiliki nilai rata-rata  $1,14$ . Selanjutnya ketepatan mendapatkan nilai dengan rata-rata  $1,01$ . Stimulasi berada pada nilai rata-rata  $0,98$  dan kebaruan menunjukkan nilai dengan rata-rata  $0,62$ . Selanjutnya data akan dikategorikan untuk mengetahui apakah masuk dalam penilaian *Bad*, *Average*, *Below*, *Above*, *Average*, *Good*, atau *Excellent* seperti pada Gambar 10.

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Attractiveness	1.23	Above average	25% of results better, 50% of results worse
Perspicuity	1.36	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efficiency	1.14	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Dependability	1.01	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Stimulation	0.98	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Novelty	0.62	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Gambar 10. Hasil Set Data *Benchmark*.

Gambar 10 merupakan hasil set data *benchmark* di mana aspek kebaruan memiliki persentase paling rendah, oleh karena ini aspek kebaruan pada aplikasi Jogjakita harus melakukan pembenahan sehingga pengguna dapat merasakan kepuasan dalam penggunaan aplikasi Jogjakita.

## V. KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah persentase rata-rata impresi skala aspek kejelasan memiliki persentase nilai yang paling tinggi di antara yang lainnya sedangkan aspek kebaruan memiliki nilai paling rendah dari aspek lainnya. Kemudian pada set data *benchmark* pada aspek kejelasan tergolong memiliki nilai tertinggi dan aspek kebaruan masih memperoleh nilai di bawah aspek lainnya. Sehingga Pada level *User Experience* daya tarik, kejelasan, dan efisiensi mendapatkan nilai *Above Average* (diatas rata-rata). Sedangkan skala ketepatan, stimulasi, dan kebaruan mendapatkan persentase nilai *Below Average* (dibawah rata-rata). Hal ini menunjukkan bahwa pada skala ketepatan, stimulasi, dan kebaruan pada aplikasi Jogjakita memerlukan peningkatan lagi terutama di bagian kebaruan karena dari hasil set data *benchmark* nilainya yang paling rendah daripada skala lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. E. W. Wuryantai, "Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi," *J. ILMU Komun.*, vol. 1, no. 2, pp. 131–142, 2013, doi: 10.24002/jik.v1i2.163.
- [2] D. A. N. Kewirausahaan, "Yogyakarta Sbg Kota Pelajar," pp. 31–46, 2019.
- [3] K. A. Akhmad and S. Purnomo, "Pengaruh Penerapan Teknologi Informasi Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kota Surakarta," *Sebatik*, vol. 25, no. 1, pp. 234–240, 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i1.1293.
- [4] A. L. T. Adinegoro, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, "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)," *Tekno. Inf.*, vol. 2, no. 11, pp. 5862–5870, 2018, [Online]. Available: Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
- [5] J. F. Wawolumaja, "Jurnal Pengaruh User Experience (Ux) Design Terhadap Kemudahan Pengguna Dalam Menggunakan Aplikasi Carsworld," *J. Acta Diurna*, vol. 17, no. 1, pp. 53–71, 2021, doi: 10.20884/1.actadiurna.2021.17.1.3813.
- [6] I. Rofni Wulandari and L. Dwi Farida, "Pengukuran User Experience pada E-Learning di Lingkungan

- Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Mantik Penusa*, vol. 2, no. August 2018, pp. 146–151, 2018.
- [7] R. Umar, A. Z. Ifani, F. I. Ammatulloh, and M. Anggriani, “Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq),” *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt.*, vol. 4, no. 2, pp. 173–178, 2021, doi: 10.46880/jmika.vol4no2.pp173-178.
- [8] A. Maharani, B. Intan, and A. T. Susilo, “Analisis User Experience Pada Website Smk Negeri Tugumulyo Berbasis User Experience Questionnaire (Ueq),” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 6, no. 2, pp. 169–177, 2021, doi: 10.32767/jusim.v6i2.1479.
- [9] M. A. Maricar, D. Pramana, and D. R. Putri, “Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (EUQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 319, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824443.
- [10] W. A. Febrianto and W. H. N. Putra, “Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Puskesmas Tarik),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 6099–6106, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5648>
- [11] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, “Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 217, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [12] S. Prasetyaningsih and W. P. Ramadhani, “Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire,” *J. Integr.*, vol. 13, no. 2, pp. 147–157, 2021, doi: 10.30871/ji.v13i2.3180.
- [13] I. Kusuma Putri, S. Hadi Wijoyo, and Y. Tyroni Mursityo, “Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi pemesanan Budget Hotel Menggunakan User Experience questionnaire (UEQ) (Studi Kasus Pada Airy Rooms),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 7, pp. 6748–6756, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5800/2754>
- [14] R. Yuwono, A. Wibowo, S. H. Wijoyo, and R. I. Rokhmawati, “Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability a dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 5666–5673, 2019.
- [15] S. G. N. K. S. A. Jelantik, I. P. Satwika, and I. N. Y. Anggara, “Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 95–106, 2019.
- [16] E. Haerani and A. Rahmatulloh, “Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan,” *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 01–10, 2021, doi: 10.33372/stn.v7i1.762.