



Evaluation of the User Experience of the Muslim Pro Application Using the User Experience Questionnaire (UEQ) Method

Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Muslim Pro Menggunakan Metode Analisis User Experience Questionnaire (UEQ)

Ahmeid Aqeil^{1*}, Dani Harmade², Hapid Ramdani³

^{1,2,3}Information System, Faculty of Science and Technology,
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

E-Mail: ¹12250310356@students.uin-suska.ac.id

Received 30 Januari 2024; Revised 10 April 2024; Accepted 05 Juni 2024
Corresponding Author: Ahmeid Aqeil

ABSTRAK

The Muslim Pro application is a reminder application for Muslim worship, Hijri calendar, and guidance on how to worship. Muslim Pro has been downloaded by one hundred million users and received one million reviews from users. Given its massive users and its role as a worship reminder, an evaluation is needed to improve user experience. User experience can influence future system development based on the results of user experience evaluation. One method to evaluate user experience is User Experience Questionnaire (UEQ). The advantage of UEQ is that it is available in Indonesian and free of charge. UEQ focuses on six aspects: attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, novelty. This research is aimed at the people of Riau province who have used Muslim Pro quantitatively as a data collection method. The data obtained was analyzed using the UEQ analysis tool, namely the UEQ data analysis tool. The results of the analysis show users who feel less satisfied with attractiveness (0), clarity (0.17), efficiency (0.07), fixity (0.02), novelty (0.16), the stimulation aspect (-0.11) is rated as the lowest value. Based on the evaluation using the UEQ method, users have an unsatisfactory perception of the Muslim Pro application. The results of the analysis indicate the need for development on the Muslim Pro application to suit user needs.

Keywords: Muslim Pro Application, User Experience Evaluation, User Experience Questionnaire (UEQ)

ABSTRAK

Aplikasi Muslim Pro merupakan aplikasi pengingat ibadah umat islam, kalender hijriyah, dan tuntunan tata cara beribadah. Muslim Pro telah diunduh sebanyak seratus juta pengguna dan menerima ulasan sebanyak satu juta ulasan dari pengguna. Mengingat penggunaannya yang masif serta perannya sebagai pengingat ibadah, maka diperlukan evaluasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna dapat berpengaruh terhadap pengembangan sistem di masa mendatang dengan berlandaskan pada hasil evaluasi pengalaman pengguna. Salah satu metode untuk mengevaluasi pengalaman pengguna adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). Keunggulan UEQ adalah tersedia dalam bahasa Indonesia dan gratis. UEQ berfokus enam aspek: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, kebaruan. Penelitian ini ditujukan kepada masyarakat provinsi Riau yang pernah menggunakan Muslim Pro secara kuantitatif sebagai metode pengumpulan data. Data yang didapat dianalisis menggunakan tool analisis UEQ yaitu UEQ data *analysis* tool. Hasil analisis menunjukkan pengguna yang merasa kurang puas daya tarik (0), kejelasan (0,17), efisiensi (0,07), ketetapan (0,02), kebaruan (0,16), aspek stimulasi (-0,11) dinilai sebagai nilai terendah. Berdasarkan evaluasi menggunakan metode UEQ pengguna memiliki persepsi kurang memuaskan pada aplikasi Muslim Pro. Hasil analisis menunjukkan dibutuhkan pengembangan pada aplikasi Muslim Pro untuk sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Aplikasi Muslim Pro, Evaluasi Pengalaman Pengguna, *User Experience Questionnaire* (UEQ)

1. PENDAHULUAN

Aplikasi merupakan program yang dirancang untuk mempermudah manusia dalam menjalankan tugas-tugas tertentu [1]. Dalam perkembangan dunia internet, aplikasi yang tersedia pada platform mobil merupakan pengembangan terbaru yang memungkinkan perangkat seperti smartphone atau tablet dapat terhubung ke dalam jaringan melalui WiFi atau layanan seluler [2]. Aplikasi yang dapat digunakan pada

smartphone tentu akan semakin memudahkan masyarakat dalam mengerjakan tugas-tugas atau bahkan sebagai pengingat perihal kegiatan sehari-hari dimana smartphone saat ini sudah sangat banyak masyarakat yang memiliki smartphone [3].

Salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai pengingat kegiatan sehari-hari bagi seorang Muslim adalah Muslim Pro. Aplikasi Muslim Pro merupakan aplikasi pengingat untuk melaksanakan ibadah bagi umat umat Muslim. Yang di dalamnya terdapat fitur kalender Hijriyah serta tuntunan tata cara ibadah. Beberapa aplikasi pengingat ibadah lain seperti Sajda, Salaam, Muslim 360, dan juga Muslim Pro telah diunduh hingga satu juta kali pada platform Play Store. Hal ini menunjukkan banyaknya pengguna yang menggunakan aplikasi pengingat dalam beribadah. Hingga pada saat penelitian ini dilaksanakan, aplikasi Muslim Pro merupakan aplikasi pengingat ibadah dengan jumlah unduhan sebanyak seratus juta unduhan dengan penilaian 4,4/5,0 dengan ulasan mencapai satu juta ulasan. Karena hal inilah yang membuat peneliti menjadikan Muslim Pro sebagai objek penelitian untuk mempelajari lebih lanjut mengenai kepuasan pelanggan terhadap aplikasi Muslim Pro.

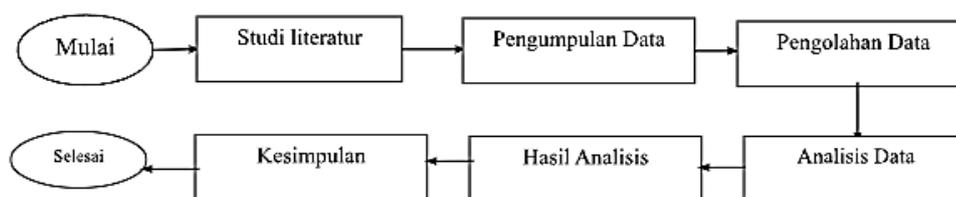
Evaluasi pengalaman pengguna sangat dibutuhkan untuk mengidentifikasi kekurangan sistem dan pengembangan aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Karena itu kepuasan pengguna merupakan faktor krusial dalam pengembangan aplikasi, sebab jika pengguna merasa puas maka pengguna akan terus menggunakan aplikasi tersebut. Pengalaman pengguna juga digunakan untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang [4].

Salah satu jenis kuesioner yang dapat digunakan untuk memberikan gambaran kebermanfaatan serta pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ) [5][6]. UEQ terdiri dari 6 aspek yang mendasari 26 pertanyaan mengenai pengalaman pengguna. Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan UEQ berkisar 3-5 menit [7]. UEQ memiliki keunggulan yaitu gratis serta tersedia dalam bahasa Indonesia [8][9].

Terdapat sebuah permasalahan yaitu bagaimana tanggapan pengguna berdasarkan pengalamannya dalam menggunakan aplikasi Muslim Pro untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi Muslim Pro. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengalaman pengguna terhadap penggunaan aplikasi Muslim Pro dan menerapkan metode UEQ dalam melakukan analisis pengalaman pengguna terhadap penggunaan aplikasi Muslim Pro. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dengan mendapatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Muslim Pro dan menggunakan metode UEQ untuk mendapatkan data dari pengguna yang dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya. Penelitian ini berfokus pada pengguna Muslim Pro yang berada di provinsi Riau.

2. BAHAN DAN METODE

Penelitian ini melakukan evaluasi *User Experience* terhadap aplikasi Muslim Pro yang dilakukan menggunakan kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ). Terdapat lima tahapan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yaitu : studi literatur, pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, hasil analisis hingga yang terakhir menyimpulkan dari hasil beberapa tahap yang sudah dilakukan sebelumnya. Alur tahapan metode penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

2.1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh teori serta pengetahuan dasar dari penelitian terdahulu dan sumber literatur yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Ini dilakukan dengan membaca artikel-artikel yang berkaitan dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

2.2. Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini didapatkan melalui pendistribusian kuesioner melalui google form yang sudah disebarakan kepada masyarakat Provinsi Riau menggunakan platform daring seperti Sosial Media. Kuesioner tersebut berisi pertanyaan mengenai data diri responden dan dilanjutkan dengan 26 pertanyaan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang diperoleh dari website UEQ www.ueq-online.org.

Data yang didapatkan dari penyebaran kuesioner sebanyak 100 responden yang berada di kabupaten dan kota Provinsi Riau yang berbeda.

2.3. Pengolahan Data

Langkah selanjutnya adalah pengolahan data berdasarkan hasil survei yang telah dibagikan kepada responden. Data diolah menggunakan metode yang telah ditentukan dengan cara menginputkan data ke dalam Tools yang tersedia untuk mengetahui nilai setiap aspek *User Experience Questionnaire* (UEQ). Namun, sebelum data diolah, hasil kuesioner harus melalui uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu untuk mengukur seberapa akurat dan konsisten pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

2.3.1. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk menganalisis hasil jawaban dari responden yang ingin digunakan. Uji validitas dilakukan melalui perhitungan nilai koefisien korelasi pada setiap item pertanyaan yang digunakan pada kuesioner. Validitas dapat diketahui dengan melakukan perbandingan antara nilai koefisien korelasi (r_{xy}) dan nilai r tabel. Rumus uji validitas dapat dilihat pada persamaan (1).

$$r_{xy} = \frac{N(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(N(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(N(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}} \quad (1)$$

2.3.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengevaluasi keandalan kuesioner dalam mengukur objek yang dimaksud melalui konsistensi skor pada setiap item dalam kuesioner. Metode yang digunakan untuk melakukan uji reliabilitas adalah Cronbach's Alpha, dengan rumus yang terdapat pada persamaan (2). Untuk menentukan nilai reliabilitas (r_i), diperlukan informasi mengenai jumlah item yang diuji, jumlah varians skor pada setiap dan varians total.

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right) \quad (2)$$

2.4. Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis yang dilakukan menggunakan bantuan dari UEQ data *analysis tools*. Analisis ini bertujuan untuk mendapatkan persepsi setiap responden terhadap aplikasi Muslim Pro dalam aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketetapan, stimulasi dan kebaruan. Persepsi tersebut diukur melalui hasil rata-rata nilai dari setiap aspek. Kemudian rata-rata tersebut dilakukan perbandingan dengan aplikasi lain yang serupa.

2.5. Hasil Analisis

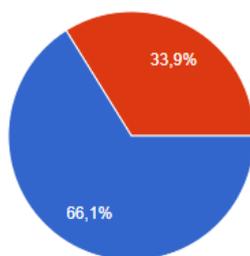
Hasil analisis diperoleh setelah menyelesaikan tahap pengolahan dan analisis data. Analisis ini akan menunjukkan tingkat *user experience* pada aplikasi Twitter berdasarkan enam variabel: *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*.

3. HASIL DAN DISKUSI

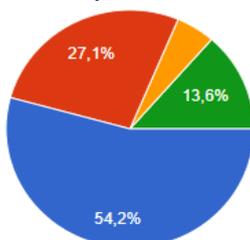
Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang telah dilakukan, data yang telah dikumpulkan menunjukkan distribusi responden berdasarkan beberapa variabel identitas seperti usia, jenis kelamin, dan asal. Gambar 2 menunjukkan distribusi responden berdasarkan jenis kelamin. Dari total responden yang terlibat dalam penelitian ini, terdapat 66,1% atau 39 responden yang berjenis kelamin laki-laki, dan 33,9% atau 20 responden yang berjenis kelamin perempuan.

Pada Gambar 3 jumlah responden terbanyak berusia pada rentang 13-20 Tahun dengan jumlah 32 responden dengan persentase sebesar 54,2% dan paling sedikit pada rentang 31-40 Tahun dengan jumlah 3 responden dengan persentase sebesar 5,1%.

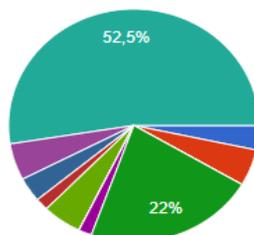
Pada Gambar 4 jumlah responden paling banyak berasal dari Kota Pekanbaru sebanyak 31 responden dengan persentase 52,5% dan responden paling sedikit berasal dari Rokan Hulu dan Kepulauan Meranti dengan persentase masing-masing 1%.



Gambar 2. Visualisasi responden berdasarkan jenis kelamin



Gambar 3. Visualisasi responden berdasarkan usia



Gambar 4. Visualisasi responden berdasarkan kabupaten/kota.

3.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.1.1 Uji Validitas

Validitas diuji melalui perbandingan antara nilai r tabel dan r hitung yang dihasilkan melalui perhitungan koefisien korelasi. Apabila nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel maka pernyataan nya valid. Sebaliknya, jika nilai r hitung lebih kecil dari nilai r tabel maka pernyataan nya tidak valid. Hasil data pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Validitas

Pertanyaan	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1	0.2521	0.7615	Valid
2	0.2521	0.6320	Valid
3	0.2521	0.5939	Valid
4	0.2521	0.7057	Valid
5	0.2521	0.7014	Valid
6	0.2521	0.7577	Valid
7	0.2521	0.6974	Valid
8	0.2521	0.7041	Valid
9	0.2521	0.6550	Valid
10	0.2521	0.6575	Valid
11	0.2521	0.7096	Valid
12	0.2521	0.7855	Valid
13	0.2521	0.7614	Valid
14	0.2521	0.7878	Valid
15	0.2521	0.6047	Valid
16	0.2521	0.7490	Valid
17	0.2521	0.7812	Valid
18	0.2521	0.7521	Valid
19	0.2521	0.8135	Valid
20	0.2521	0.8146	Valid
21	0.2521	0.7918	Valid

Pertanyaan	r Tabel	r Hitung	Keterangan
22	0.2521	0.8181	Valid
23	0.2521	0.7773	Valid
24	0.2521	0.7293	Valid
25	0.2521	0.8153	Valid
26	0.2521	0.7406	Valid

Validitas kuesioner dievaluasi menggunakan data dari 59 responden. Pada taraf signifikansi 5% dan jumlah data sebanyak 59, nilai r tabel adalah 0,2521. Hasil perbandingan antara nilai r tabel dan r hitung dari perhitungan koefisien korelasi menunjukkan bahwa r hitung lebih besar dari r tabel. Berdasarkan hasil tersebut, pengujian menyatakan bahwa H_0 diterima, yang berarti setiap pernyataan dalam kuesioner UEQ dapat dianggap valid.

3.1.2 Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui ketepatan dan konsistensi kuesioner dilakukan uji reliabilitas terlebih dahulu. Data yang akan dilakukan uji reliabilitas harus dibuktikan valid melalui uji validitas terlebih dahulu. Pada penelitian ini pengujian reliabilitas menggunakan pendekatan Cronbach's Alpha yang dinyatakan dalam rentang 0 hingga 1. Kuesioner yang tidak memiliki reliabilitas sama sekali dinyatakan dengan nilai 0 dan kuesioner yang memiliki reliabilitas sempurna dinyatakan dengan nilai 1.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Nilai Cronbach's Alpha	Nilai Acuan	Keterangan
1.0	0.70	Reliabel

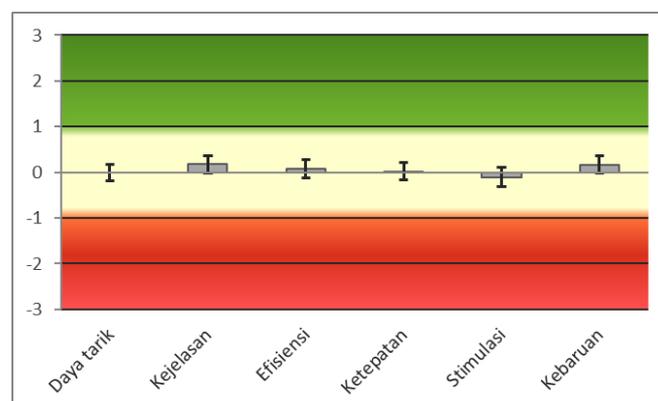
Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas pada tabel 2, didapatkan bahwa kuesioner tersebut reliabel. Nilai Reliabilitas pada pengujian ini didasarkan pada nilai Cronbach's Alpha, yang dimana telah melebihi nilai acuan yang telah ditetapkan. Nilai hasil yang diperoleh pada uji realibilitas ini sempurna dengan nilai 1,0 sehingga kuesioner tersebut mempunyai reliabilitas yang sempurna.

3.2 Analisis Data UEQ

Data yang didapat dari kuesioner menggunakan kuesioner UEQ dilakukan analisis menggunakan alat bantu analisis UEQ data *analysis tool* yang diakses pada website www.ueq-online.org. 59 data yang didapat dari kuesioner diolah untuk mendapatkan *User Experience* dalam 6 aspek, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Berdasarkan data yang telah dianalisis, nilai rata-rata dari 26 pernyataan dikelompokkan ke dalam aspek-aspek UEQ. Nilai rata-rata setiap aspek UEQ terdapat pada tabel 3 dan perbandingan nilai rata-rata untuk setiap aspek UEQ tertera pada Gambar 5.

Tabel 3. Analisis Data UEQ

Kategori	Nilai Rata-Rata	Aspek UEQ	Nilai Rata-Rata
Daya Tarik	0.00	Daya Tarik	0.000
Pragmatis	0.09	Kejelasan	0.174
		Efisiensi	0.072
		Ketepatan	0.021
Hedonis	0.03	Stimulasi	-0.106
		Kebaruan	0.161



Gambar 5. Visualisasi perbandingan nilai rata-rata aspek UEQ

Berdasarkan hasil data perhitungan rata-rata nilai, dapat diketahui bahwa aspek kejelasan memiliki rata-rata nilai tertinggi, diikuti oleh aspek kebaruan, efisiensi, daya tarik, dan ketepatan. Sementara itu, aspek stimulasi mempunyai rata-rata nilai terendah. Nilai rata-rata tersebut digunakan untuk mendefinisikan persepsi pengguna terhadap *user experience* pada Muslim Pro. Rata-rata nilai yang lebih dari 0,8 memiliki makna bahwa pengguna memiliki persepsi yang positif; rata-rata nilai yang kurang dari 0,8 dan lebih dari -0,8 memiliki makna bahwa pengguna memiliki persepsi yang netral; rata-rata nilai yang kurang dari -0,8 memiliki makna bahwa pengguna memiliki persepsi yang negatif.

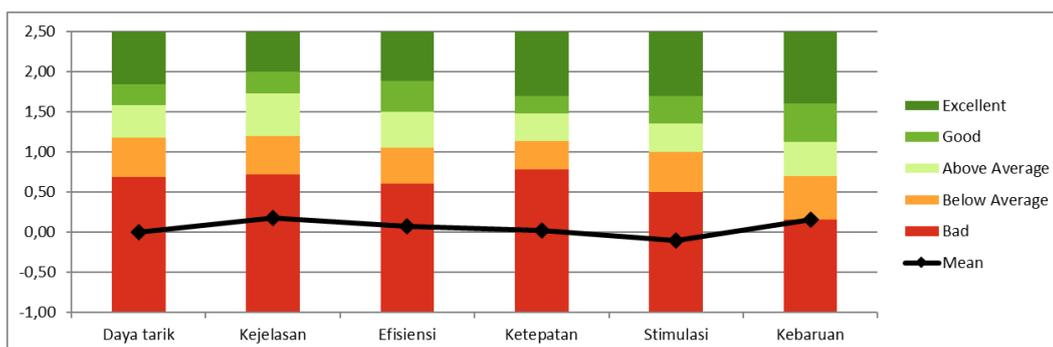
Kategori daya tarik merupakan persepsi secara umum pengguna terhadap sistem, yang mana pada kategori ini terdiri dari satu aspek yaitu daya tarik (*attractiveness*). Aspek ini ditujukan untuk mengukur daya tarik yang dimiliki oleh sistem. Nilai rata-rata pada kategori ini adalah 0.00. Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan nilai tersebut adalah aspek ini dinilai netral karena rata-rata nilai yang didapatkan berada di antara -0,8 dan 0,8. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa pengguna, dalam hal ini mahasiswa, merasa Muslim Pro cukup menarik.

Kategori pragmatis merupakan kualitas yang diukur berkaitan dengan tugas atau kemudahan pengguna dalam melakukan aktivitas melalui sistem yang diuji. Kategori ini memiliki nilai rata-rata sebesar 0.09. Berdasarkan nilai tersebut, kategori pragmatis memiliki persepsi netral. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa cukup mudah menggunakan sistem. Kategori pragmatis terdiri dari tiga aspek yaitu kejelasan, efisiensi, dan ketepatan. Aspek kejelasan ditujukan untuk mengukur kejelasan sistem dalam membantu pengguna melakukan aktivitas melalui sistem. Aspek ini memiliki rata-rata nilai sebesar 0.174. Aspek lainnya yaitu efisiensi yang merupakan aspek untuk mengukur efisiensi pengguna ketika melakukan aktivitas melalui sistem. Aspek tersebut memiliki rata-rata nilai sebesar 0.072. Lalu, aspek ketepatan dengan rata-rata nilai 0.021. Aspek ini ditujukan untuk mengukur keandalan sistem dalam membantu pengguna melakukan aktivitas melalui sistem tersebut. Rata-rata nilai yang dimiliki pada setiap aspek dalam kategori pragmatis berada di antara -0,8 dan 0,8. Ini menunjukkan bahwa pengguna memiliki persepsi netral terhadap aspek-aspek di dalam kategori pragmatis. Persepsi netral tersebut menunjukkan bahwa pengguna merasa Muslim Pro cukup jelas, efisien, dan andal dalam membantu pengguna melakukan aktivitas-aktivitas melalui Muslim Pro.

Kategori hedonis merupakan kualitas yang diukur berdasarkan sesuatu yang tidak berkaitan dengan tugas atau aktivitas-aktivitas yang dilakukan pengguna ketika menggunakan sistem. Kategori ini diukur berdasarkan motivasi dan kebaruan yang dapat diberikan sistem kepada pengguna. Kategori ini memiliki nilai rata-rata sebesar 0.03. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pengguna memiliki persepsi netral terhadap Muslim Pro pada kategori ini. Pernyataan tersebut didasari karena rata-rata nilai kategori hedonis berada dalam rentang -0,8 hingga 0,8. Kategori ini mencakup dua aspek yaitu stimulasi dan kebaruan. Aspek stimulasi merupakan aspek untuk mengukur motivasi yang dirasakan pengguna ketika menggunakan sistem. Aspek ini memiliki rata-rata nilai sebesar -0.106. Selanjutnya, aspek kebaruan ditujukan untuk mengukur kebaruan atau inovasi yang dimiliki sistem. Aspek kebaruan memiliki rata-rata nilai sebesar 0.161. Pengguna memiliki persepsi netral terhadap kedua aspek tersebut. Kesimpulan tersebut mengindikasikan bahwa pengguna merasa cukup termotivasi dan senang ketika berinteraksi dengan Muslim Pro. Akan tetapi, pengguna belum merasa puas terhadap kebaruan atau inovasi yang diberikan oleh Muslim Pro.

Tabel 4. Kategori Kualitas Aspek UEQ

Aspek UEQ	Nilai Rata-Rata	Keterangan
Daya Tarik	0.00	<i>Bad</i>
Kejelasan	0.17	<i>Bad</i>
Efisien	0.07	<i>Bad</i>
Ketepatan	0.02	<i>Bad</i>
Simulasi	-0.11	<i>Bad</i>
Kebaruan	0.16	<i>Below Average</i>



Gambar 6. Grafik Benchmark UEQ

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 6, Rata-rata nilai pada aspek daya tarik adalah 0.00. Nilai tersebut berada di dalam interval ≥ -0.8 dan < 0.8 . Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas aspek daya tarik berada pada kategori "Bad". Ini mengindikasikan bahwa pengguna tidak merasa tertarik atau puas dengan antarmuka atau pengalaman keseluruhan dari produk ini. Selanjutnya, aspek kejelasan memiliki rata-rata nilai 0.17. Nilai tersebut berada di dalam interval ≥ -0.8 dan < 0.8 . Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas aspek kejelasan berada pada kategori "Bad". Ini menunjukkan bahwa pengguna merasa antarmuka atau informasi yang disajikan tidak jelas dan sulit dipahami.

Lalu, aspek efisiensi memiliki rata-rata nilai 0.07. Nilai tersebut berada di dalam interval ≥ -0.8 dan < 0.8 . Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas aspek efisiensi berada pada kategori "Bad". Ini menunjukkan bahwa pengguna tidak merasa bahwa penggunaan produk ini efisien dalam membantu mereka mencapai tujuan mereka. Aspek ketepatan memiliki rata-rata nilai 0.02. Nilai tersebut berada di dalam interval ≥ -0.8 dan < 0.8 . Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas aspek ketepatan berada pada kategori "Bad". Pengguna merasa bahwa produk ini tidak cukup tepat dalam memberikan hasil atau informasi yang diharapkan.

Aspek stimulasi memiliki nilai rata-rata -0.11. Nilai tersebut berada di dalam interval ≥ -0.8 dan < 0.8 . Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas aspek stimulasi berada pada kategori "Bad". Ini berarti produk tidak mampu memberikan stimulasi atau memotivasi pengguna selama penggunaan. Kemudian, aspek kebaruan adalah satu-satunya yang berada di luar kategori "Bad", dengan nilai rata-rata 0.16. Nilai tersebut berada di dalam interval ≥ 0.0 dan < 0.8 . Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas aspek kebaruan berada pada kategori "Below Average". Ini menunjukkan bahwa pengguna merasa produk ini memiliki sedikit elemen baru atau inovatif, namun masih belum cukup untuk dianggap baik.

4. KESIMPULAN

Evaluasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi Muslim Pro menggunakan metode UEQ mendapatkan hasil pengukuran pengalaman pengguna dalam enam aspek berdasarkan nilai yang didapatkan pada rata-rata pengukuran pengalaman pengguna. Nilai rata-rata aspek daya tarik adalah 0; nilai rata-rata aspek kejelasan adalah 0.17; rata-rata nilai aspek efisien adalah 0.07; rata-rata nilai aspek ketetapan adalah 0.02; rata-rata nilai aspek simulasi adalah -0.11; rata-rata nilai aspek kebaruan adalah 0.16. Pandangan rata-rata pengguna terhadap aplikasi Muslim Pro memiliki pandangan kurang baik pada aspek pengalaman pengguna. Pernyataan ini didasarkan nilai-nilai enam aspek UEQ. Satu-satunya nilai yang berada diluar kategori "Bad" adalah aspek kebaruan dengan kategori "Below Average". Pada rata-rata nilai aspek kejelasan mendapatkan nilai paling tinggi jika dibanding dengan aspek lainnya. Namun, data menunjukkan pengguna merasa aspek kebaruan yang paling baik pada aplikasi Muslim Pro. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan diharapkan kualitas *User Experience* pada aplikasi Muslim Pro terutama aspek yang berada pada kategori *Below Average* dapat ditingkatkan menjadi lebih baik. Masih dibutuhkan peningkatan pada aspek lainnya guna meningkatkan kualitas *User Experience*. Penelitian yang telah dilakukan hanya berfokus pada pengukuran *User Experience* yang didasarkan pada aspek-aspek UEQ. Masih diperlukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan metode lainnya untuk menemukan permasalahan yang lebih mendetail.

REFERENSI

- [1] M. Hafeez, "Systematic Review on Modern Learning Approaches , Critical Thinking Skills and Students Learning Outcomes," *Indones. J. Educ. Res. Rev.*, vol. 4, pp. 167–178, 2021, doi: <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i1.33192>.
- [2] D. Novita and F. Helena, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan End-User Computing Satisfaction (EUCS)," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 22–37, 2021.
- [3] G. Tanjungan, "Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi SIMPONI Mobile Universitas Multi Data Palembang Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 25–38, 2022, doi: <https://doi.org/10.35957/jtsi.v3i1.2441>.
- [4] H. Setiawan, D. Novita, P. Studi, S. Informasi, U. Multi, and D. Palembang, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi KAI Access Sebagai Media Pemesanan Tiket Kereta Api Menggunakan Metode EUCS User Satisfaction Analysis of the KAI Access Application as a Train Ticket Booking," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 162–175, 2021, doi: <https://doi.org/10.35957/jtsi.v2i2.1375>.
- [5] G. Ming, H. Zhong, X. Pei, Y. Wang, S. Theresia, and H. Tan, "User experience evaluation of e-report application using cognitive walkthrough (cw), heuristic evaluation (he) and user experience questionnaire User experience evaluation of e-report application using cognitive walkthrough (cw), heuristic evaluation," *J. Phys. Conf. Ser.*, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1516/1/012024.
- [6] M. A. Kresnanto, B. T. Hanggara, and B. S. Prakoso, "Analisis pengalaman pengguna pada aplikasi mobile booking hotel dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi pada RedDoorz dan Airy," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 10, pp. 3637–3646, 2020.

-
- [7] I. N. Saputra, W. Wijaya, P. P. Santika, I. Bagus, A. Indra, and I. N. Alit, "ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) PaTik BALI WITH THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202182763.
- [8] M. A. Kushendriawan, H. B. Santoso, and M. Schrempp, "Evaluating User Experience of a Mobile Health Application Halodoc using User Experience Questionnaire and Usability Testing," *J. Sist. Inf.*, vol. 17, no. 1, pp. 58–71, 2021.
- [9] I. M. A. W. Putra et al., "Evaluasi Learning Management System (LMS) pada Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Tabanan," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 2652–2660, 2023.