



## *Evaluation of User Experience on Laporkitong Mobile Application Utilizing User Experience Questionnaire (UEQ)*

### **Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Berbasis Seluler Laporkitong Memanfaatkan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ)**

Yepuni Giyai<sup>1\*</sup>, Dedi I. Inan<sup>2</sup>, Lorna Y. Baisa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Papua, Indonesia

E-Mail: <sup>1</sup>yepunigiyai1@gmail.com, <sup>2</sup>d.inan@unipa.ac.id, <sup>3</sup>lornayertasb25@gmail.com

Received Jan 11th 2024; Revised Mar 5th 2024; Accepted Mar 25th 2024  
Corresponding Author: Yepuni Giyai

#### **Abstract**

*The implementation of computer and internet technology in West Papua Province through the Laporkitong mobile-based application emphasizes effectiveness and efficiency. To report spatial plan discrepancies, the West Papua Provincial Government launched the Laporkitong mobile application. This study aims to evaluate user experience on the Laporkitong mobile-based application utilizing the User Experience Questionnaire (UEQ). Employing a quantitative method with the UEQ, it's an easily implementable, valid, and reliable approach to complement data evaluation with subjective quality assessments. The UEQ is freely available and can be utilized in all applications. Research findings indicate that the user experience evaluation on the Laporkitong mobile-based application using UEQ reveals 5 variables expressing positive and neutral evaluation outcomes, namely Attractiveness (average = 0.887), Clarity (average = 0.829), Efficiency (average = 0.870), Accuracy (average = 0.878), and Stimulation (average = 0.850). However, the Novelty variable received a neutral evaluation outcome (average = 0.274). Benchmark results for the Laporkitong mobile-based application demonstrate that all variables fall within the below-average category, including attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty. The evaluation of user experience on the Laporkitong mobile-based application using UEQ indicates significant differences in 5 variables based on the T-test.*

*Keyword: LAPORKITONG, Mobile-Based Application, User Experience Questionnaire, West Papua Province*

#### **Abstrak**

Penerapan teknologi komputer dan internet di Provinsi Papua Barat melalui aplikasi berbasis seluler Laporkitong dengan menghasilkan solusi yang menekankan efektivitas dan efisiensi. Untuk melaporkan ketidaksesuaian rencana tata ruang, pemerintah Provinsi Papua Barat meluncurkan aplikasi seluler Laporkitong. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi berbasis seluler laporkitong memanfaatkan kuesioner pengalaman pengguna (UEQ). Menggunakan metode kuantitatif dengan kuesioner pengalaman pengguna (UEQ), sebuah pendekatan yang mudah diimplementasikan, valid, dan dapat diandalkan untuk melengkapi evaluasi data dengan penilaian kualitas yang subjektif. Kuesioner pengalaman pengguna bersifat gratis dan dapat digunakan di semua aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi berbasis seluler Laporkitong menggunakan UEQ menunjukkan bahwa terdapat 5 variabel yang menyatakan hasil evaluasi positif dan netral, yaitu variabel Daya Tarik (rata-rata = 0,887), Kejelasan (rata-rata = 0,829), Efisiensi (rata-rata = 0,870), Ketepatan (rata-rata = 0,878), dan Stimulasi (rata-rata = 0,850). Namun, variabel Kebaruan mendapatkan hasil evaluasi netral (rata-rata = 0,274). Hasil benchmark untuk aplikasi berbasis seluler Laporkitong menunjukkan seluruh variabel yang termasuk pada kategori below average, yaitu variabel daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil evaluasi pengalaman pengguna aplikasi berbasis seluler Laporkitong menggunakan UEQ menunjukkan perbedaan signifikan pada 5 variabel berdasarkan uji T.

Kata Kunci: Aplikasi Berbasis Seluler, Laporkitong, Provinsi Papua Barat, User Experience Questionnaire

#### **1. PENDAHULUAN**

Teknologi komputer dan internet dapat menyelesaikan berbagai masalah dan persyaratan yang mempengaruhi efisiensi dan efektivitas suatu prosedur atau kegiatan. Sistem pemerintahan perkantoran mulai menggunakan komputer dan internet untuk memperbaiki operasi pemerintah pusat dan daerah. Pejabat Gubernur Komjen Pol Paulus Waterpauw meluncurkan aplikasi berbasis seluler Laporkitong di tengah-

tengah pelaksanaan teknologi komputer oleh Pemerintah Daerah Provinsi Papua Barat. Gubernur mengatakan bahwa Portal Jaringan Informasi Geospasial Provinsi Papua Barat adalah dasar untuk pembentukan Jaringan Informasi Geospasial Daerah (JIGD). Ini dibuat sesuai dengan mandat Peraturan Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Pelaksanaan Kebijakan Percepatan Satu Peta, yang disempurnakan oleh Perpres Nomor 23 tahun 2021 [1].

Selama belum ada aplikasi seluler untuk melakukan pemeriksaan kesesuaian tata ruang, pemerintah melakukan pemeriksaan kesesuaian tata ruang secara mandiri dengan menggunakan kendaraan mereka sendiri untuk memantau kondisi pembangunan, pelanggaran tata ruang, dan berbagai pelanggaran tata ruang di lapangan [2]. Namun, dalam pertengahan tahun 2022, aplikasi berbasis seluler Laporkitong diluncurkan untuk mengawasi dan membantu pemerintah dalam menerima dan mengirim laporan yang menunjukkan indikasi pelanggaran tata ruang. Akibatnya, pemerintah juga berharap masyarakat dapat mengunduh permainan di toko permainan [3].

Laporkitong adalah aplikasi gratis berbasis seluler yang sangat membantu dalam membantu masyarakat melaporkan berbagai indikasi pelanggaran tata ruang. Setelah mengunduh aplikasi berbasis seluler Laporkitong, masuk ke daftar registrasi dengan menggunakan email dan kata sandi atau akun Google atau Facebook [4]. Setelah daftar, data dapat dibuka dan dikirim langsung dari tempat kejadian pelanggaran tata ruang. Aplikasi berbasis seluler Laporkitong ini sangat mudah untuk menyimpan data laporan meskipun Anda berada di luar internet, tetapi data dapat dikirim hanya setelah Anda memiliki akses ke jaringan [3].

Seperti penelitian yang dilakukan oleh [5], dimana menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memberikan pengalaman pengguna yang baik bagi sebagian besar pengguna yang menjadi responden dalam penelitian ini. Sebagian besar pengguna merasa bahwa aplikasi seluler memenuhi kebutuhan mereka dalam hal 4 kualitas kegunaan yang dievaluasi dalam penelitian ini. Namun, karena beberapa responden (meskipun minoritas) memiliki masalah dengan aplikasi, ini menunjukkan bahwa aplikasi masih perlu ditingkatkan lebih lanjut. Penelitian yang dilakukan oleh [6] diperoleh hasil penelitian bahwa distribusi skor yang merata di ketiga elemen UX (*usability*, *affect*, dan *user value*). Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada aspek tertentu dari N-DEMIS yang lebih unggul dari yang lain dalam hal kepuasan pengguna. Namun, skor UX keseluruhan sekitar 60% menunjukkan perlunya perbaikan pada seluruh elemen UX dimasa depan. Juga penelitian yang dilakukan oleh [7] di dapatkan hasil penelitian mengevaluasi pengalaman pengguna dari tiga situs web cryptocurrency yang paling sering diakses dari Indonesia, yaitu Indodax, Octoin, dan Triv. Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan pengguna melalui desain antarmuka dan dapat diinstal pada desain baru.

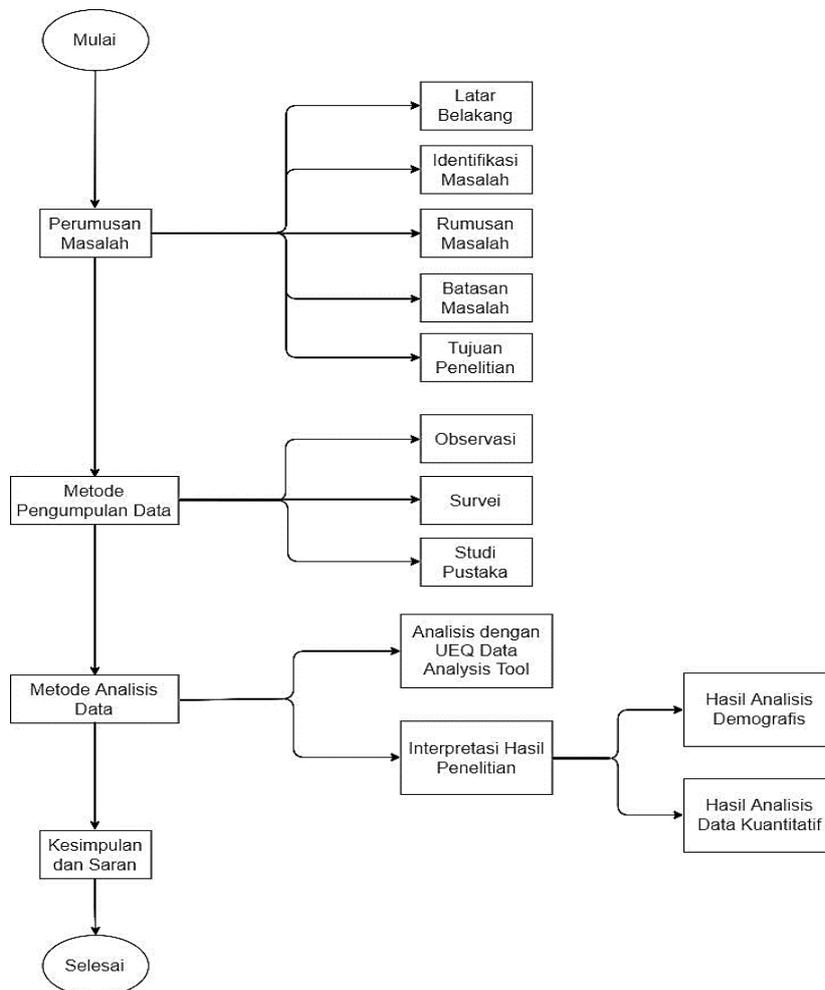
Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan melalui kuesioner pengalaman pengguna. Kuesioner pengalaman pengguna (UEQ) adalah alat yang mudah digunakan, sah, dan dapat diandalkan untuk melengkapi data dari evaluasi lain dengan penilaian kualitas yang subjektif [8]. Kuesioner pengalaman pengguna gratis dan dapat digunakan di semua aplikasi [9].

Berangkat dari permasalahan diatas mengenai keluhan yang disampaikan oleh pengguna tentang aplikasi berbasis seluler Laporkitong dan ulasan tokoh permainan yang terkait, aplikasi berbasis seluler Laporkitong tidak kehilangan pengguna dalam laporan indikasi pelanggaran tata ruang dan dapat memenuhi tujuan aplikasi berbasis seluler Laporkitong untuk mempermudah akses pelaporan bagi pemerintah dan masyarakat umum di Provinsi Papua Barat. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi berbasis seluler laporkitong memanfaatkan kuesioner pengalaman pengguna (UEQ).

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Studi ini berlangsung selama dua bulan. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan metode kuantitatif, yang terdiri dari dua metode: pengumpulan data dan analisis data. Peneliti melakukan tahapan observasi sebagai bagian dari studi pendahuluan. Peneliti mengamati secara langsung aplikasi berbasis seluler Laporkitong dengan memasang aplikasi, menjadi pengguna aplikasi berbasis seluler Laporkitong. Peneliti melakukan tahapan survei dengan menyebarkan kuesioner untuk memperoleh data yang diinginkan. Penyebaran kuesioner dilakukan secara tidak langsung (*online*) melalui media sosial seperti Whatsapp, Instagram, dan lain-lain menggunakan Google Formulir untuk pengisiannya. Peneliti melakukan analisis data demografis. Data responden yang sudah terkumpul dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, pekerjaan saat ini, domisili, lama penggunaan aplikasi, dan frekuensi penggunaan aplikasi. Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian reliabilitas dan validitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *cronbach alpha* ( $\alpha$ ) masing-masing variabel penelitian, sedangkan uji validitas dilakukan dengan melihat nilai Korelasi Pearson masing-masing indikator pada setiap variabel. Tahapan berikutnya adalah analisis data kuantitatif menggunakan UEQ Data Analysis Tool versi 10. Kemudian, peneliti menginterpretasikan hasil analisis demografis responden dan hasil analisis data kuantitatif kuesioner untuk mengetahui nilai masing-masing variabel serta memberikan saran perbaikan.

UEQ adalah kuesioner yang berfungsi sebagai alat ukur tingkat *user experience* pada suatu sistem atau produk, yang memberikan evaluasi secara cepat dan efisien. UEQ dirancang untuk mengukur *user experience* melalui tiga kategori utama: aspek pragmatis, hedonis, dan *attractiveness* (daya tarik) [10].



**Gambar 1.** Flowchart Penelitian

## 2.1 Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ)

Untuk mendapatkan kesan menyeluruh, tes kegunaan klasik termasuk Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ). Pengalaman pengguna dari perspektif kegunaan dan pengalaman [11]. Kuesioner Pengalaman Pengguna mencakup informasi tentang penggunaan produk dan persepsi pengguna tentang produk. Dengan demikian, Kuesioner Pengalaman Pengguna menghasilkan pengukuran pragmatis dan impresi. Dengan kata lain, kerangka Kuesioner Pengalaman Pengguna menilai pengalaman pengguna dari perspektif ergonomis atau pragmatis, kualitas kesenangan, dan daya tarik produk [12].

Daya tarik sebagai dimensi derajat murni dari Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ) adalah komponen utamanya. Aspek kualitas pragmatis adalah persepsi atas aspek teknis yang berfokus pada tercapainya tujuan (fitur) dalam desain produk, sistem, atau layanan. Tujuan dapat dicapai jika tugas dapat dilakukan dengan cepat dan efisien (dimensi efisiensi), dapat dipahami (dimensi ketajaman), dan tidak mengekang (dimensi ketergantungan). Kualitas kesenangan, di sisi lain, merupakan komponen non-teknis yang berkaitan dengan emosi pengguna. Ada dua dimensi di sini: stimulasi (dimensi kepuasan) dan desain yang terbaru (dimensi kebaruan) [13].

Daya tarik sebagai dimensi derajat murni dari Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ) adalah komponen utamanya. Aspek kualitas pragmatis adalah persepsi atas aspek teknis yang berfokus pada tercapainya tujuan (fitur) dalam desain produk, sistem, atau layanan. Tujuan dapat dicapai jika tugas dapat dilakukan dengan cepat dan efisien (dimensi efisiensi), dapat dipahami (dimensi ketajaman), dan tidak mengekang (dimensi ketergantungan). Kualitas kesenangan, di sisi lain, merupakan komponen non-teknis yang berkaitan dengan emosi pengguna. Ada dua dimensi di sini: stimulasi (dimensi kepuasan) dan desain yang terbaru (dimensi kebaruan) [14]. Berikut ini adalah Gambar 2 Kuesioner Pengaman Pengguna (UEQ):

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan	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						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

Gambar 2. Kuesioner Pengalaman Pengguna [10]

## 2.2 Evaluasi Aplikasi

Evaluasi adalah proses mendapatkan informasi tentang bagaimana sesuatu berfungsi dan menggunakan informasi tersebut untuk membuat keputusan yang lebih baik [15]. Evaluasi didefinisikan sebagai penaksiran terhadap kemajuan dan kemajuan menuju tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan [16]. Selain itu, evaluasi sebagai proses menentukan hasil dari berbagai upaya yang dilakukan untuk mendukung pencapaian tujuan tertentu [17].

Hubungan yang baik antara perusahaan yang merancang dan mengembangkan produk atau layanan dengan penggunanya sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman pengguna (UX) yang efektif dan efisien. Sangat penting untuk mengetahui perspektif pengguna dan bagaimana perasaan mereka ketika berinteraksi dengan produk atau layanan. Emosi adalah poin kunci dan dukungan untuk evaluasinya akan menentukan bagaimana pengalaman pengguna (UX) sebuah sistem dalam jangka pendek, menengah, hingga jangka panjang [18].

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Uji Validitas

Peneliti melakukan uji validitas dengan menghitung koefisien korelasi Pearson Product Moment ( $r$  hitung) yang berarti mengkorelasikan setiap item pernyataan dengan total skor masing-masing item yang diperoleh dari jawaban responden. Suatu item pernyataan yang dinyatakan valid berarti mampu memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat. Pada koefisien korelasi *Pearson Product Moment*, suatu item dapat dikatakan valid jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Nilai  $r$  tabel diketahui berdasarkan jumlah responden ( $N$ ) dan validitasnya ditentukan dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,025%. Jumlah responden pada penelitian ini adalah 174 responden dengan nilai  $r$  tabel 0,1488. Setiap item dapat dikatakan valid apabila nilai  $r$  hitung nya lebih besar dari 0,1488.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Pada Aplikasi LAPORKITONG Berbasis Seluler

Variabel	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
Daya Tarik ( <i>Attractiveness</i> )	0,7116	0,1388	Valid
Kejelasan ( <i>Perspicuity</i> )	0,7195	0,1388	Valid
Efisiensi ( <i>Efficiency</i> )	0,7418	0,1388	Valid
Ketepatan ( <i>Dependability</i> )	0,7155	0,1388	Valid
Stimulasi ( <i>Stimulation</i> )	0,3550	0,1388	Valid
Kebaruan ( <i>Novelty</i> )	0,4492	0,1388	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas diatas, diketahui bahwa nilai r hitung setiap variabel lebih besar dari nilai r tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel valid.

1. Variabel Daya Tarik

Berikut merupakan hasil pengujian validitas koefisien korelasi *Pearson Product Moment* pada masing-masing item indikator untuk variabel daya tarik.

**Tabel 2.** Uji Validitas Variabel Daya Tarik Aplikasi berbasis seluler Laporkitong

Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
ATT1	0,7116	0,1388	Valid
ATT2	0,7249	0,1388	Valid
ATT3	0,6132	0,1388	Valid
ATT4	0,4141	0,1388	Valid
ATT5	0,4498	0,1388	Valid
ATT6	0,7173	0,1388	Valid

2. Variabel Kejelasan

Berikut merupakan hasil pengujian validitas koefisien korelasi *Pearson Product Moment* pada masing-masing item indikator untuk variabel Kejelasan.

**Tabel 3.** Uji Validitas Variabel Kejelasan Aplikasi berbasis seluler Laporkitong

Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
PER1	0,7195	0,1388	Valid
PER2	0,6972	0,1388	Valid
PER3	0,4065	0,1388	Valid
PER4	0,5495	0,1388	Valid

3. Variabel Efisiensi

Berikut merupakan hasil pengujian validitas koefisien korelasi *Pearson Product Moment* pada masing-masing item indikator untuk variabel Efisiensi.

**Tabel 4.** Uji Validitas Variabel Efisiensi Aplikasi berbasis seluler Laporkitong

Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
EFF1	0,7418	0,1388	Valid
EFF2	0,4216	0,1388	Valid
EFF3	0,7172	0,1388	Valid
EFF4	0,7418	0,1388	Valid

4. Variabel Ketepatan

Berikut merupakan hasil pengujian validitas koefisien korelasi *Pearson Product Moment* pada masing-masing item indikator untuk variabel Ketepatan

**Tabel 5.** Uji Validitas Variabel Ketepatan Aplikasi berbasis seluler Laporkitong

Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
DEP1	0,7155	0,1388	Valid
DEP2	0,7401	0,1388	Valid
DEP3	0,3671	0,1388	Valid
DEP4	0,3809	0,1388	Valid

5. Variabel Stimulasi

Berikut merupakan hasil pengujian validitas koefisien korelasi *Pearson Product Moment* pada masing-masing item indikator untuk variabel Stimulasi.

**Tabel 6.** Uji Validitas Variabel Stimulasi aplikasi berbasis seluler Laporkitong

Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
STI1	0,3550	0,1388	Valid
STI2	0,7046	0,1388	Valid
STI3	0,4002	0,1388	Valid
STI4	0,7049	0,1388	Valid

#### 6. Variabel Kebaruan

Berikut merupakan hasil pengujian validitas koefisien korelasi *Pearson Product Moment* pada masing-masing item indikator untuk variabel Kebaruan.

**Tabel 7.** Uji Validitas Variabel Kebaruan Aplikasi berbasis seluler Laporkitong

Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
Nov-01	0,4492	0,1388	Valid
Nov-02	0,3807	0,1388	Valid
Nov-03	0,3200	0,1388	Valid
Nov-04	0,5252	0,1388	Valid

### 3.2 Uji Reliabilitas

Peneliti melakukan uji reliabilitas dengan melihat nilai *Cronbach's Alpha* dari tiap variabel. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel apabila memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,7. Variabel yang dinyatakan reliabel berarti dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya.

**Tabel 8.** Uji Reliabilitas Aplikasi Laporkitong berbasis seluler

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
Daya Tarik (Attractiveness)	0,72	Reliabel
Kejelasan (Perspicuity)	0,52	Reliabel
Efisiensi (Efficiency)	0,48	Reliabel
Ketepatan (Dependability)	0,65	Reliabel
Stimulasi (Stimulation)	0,57	Reliabel
Kebaruan (Novelty)	-0,73	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas, diketahui bahwa setiap variabel berhasil mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,7 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel reliabel.

### 3.3 Analisis Statistik Deskriptif Pengujian UEQ

Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan melihat nilai rata-rata pada setiap skala atau variabel maupun item pertanyaan pada kuesioner. Interpretasi nilai mean berdasarkan indeks nilai pada tabel 9.

**Tabel 9.** Nilai Evaluasi UEQ

Rentang Nilai Mean	Keterangan
> 0,8	Evaluasi positif (baik)
-0,8 – 0,8	Evaluasi netral
< -0,8	Evaluasi negatif (buruk)

Setiap variabel penelitian dianalisis untuk mengetahui rata-rata jawaban responden untuk tiap variabel, ditunjukkan pada tabel 10.

**Tabel 10.** Hasil Evaluasi Variabel Daya Tarik Aplikasi Laporkitong berbasis seluler

Kode	Indikator	Mean	Hasil Evaluasi	
ATT1	Menyusahkan	Menyenangkan	0,0	Negatif
ATT2	Baik	Buruk	1,5	Positif
ATT3	Tidak Disukai	Menggembirakan	0,3	Negatif
ATT4	Tidak Nyaman	Nyaman	0,4	Negatif
ATT5	Atraktif	Tidak Atraktif	1,6	Positif
ATT6	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	1,4	Positif
Daya Tarik ( <i>Attractiveness</i> )			0,887	Positif

Variabel daya tarik menekankan pada kesan pengguna secara keseluruhan terhadap aplikasi berbasis seluler Laporkitong. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel daya tarik mendapatkan nilai evaluasi positif dan negatif. Hasil evaluasi negatif pada indikator ATT1 (menyusahkan/menyenangkan), ATT3 (tidak disukai/menggembirakan), dan ATT4 (tidak nyaman/nyaman), pada variabel daya tarik. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian responden untuk variabel daya tarik pada aplikasi berbasis seluler Laporkitong secara keseluruhan sudah baik dan juga buruk. Hasil evaluasi variabel kejelasan aplikasi ditunjukkan pada tabel 11.

**Tabel 11.** Hasil Evaluasi Variabel Kejelasan Aplikasi berbasis seluler Laporkitong

Kode	Indikator		Mean	Hasil Evaluasi
PER1	Tidak dapat Dipahami	Dapat Dipahami	0,1	Negatif
PER2	Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari	1,5	Positif
PER3	Rumit	Sederhana	0,2	Negatif
PER4	Jelas	Membingungkan	1,5	Positif
Kejelasan ( <i>Perspicuity</i> )			0,829	Positif

Variabel kejelasan menekankan pada kesan pengguna kemudahan memahami cara pengguna aplikasi berbasis seluler Laporkitong. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel kejelasan mendapatkan nilai evaluasi positif dan negatif. Hasil evaluasi negatif pada indikator PER1 (tidak dapat dipahami/dapat dipahami), PER3 (rumit/ederhana, pada variabel kejelasan. Indikator PER2 (mudah dipelajari/sulit dipelajari), indikator PER4 (Jelas/Membingungkan). Hal ini menunjukkan bahwa penilaian responden untuk variabel kejelasan pada aplikasi berbasis seluler Laporkitong mendapat hasil evaluasi baik dan buruk. Hasil evaluasi variabel efisiensi aplikasi ditunjukkan pada tabel 12.

**Tabel 12.** Hasil Evaluasi Variabel Efisiensi Aplikasi berbasis seluler Laporkitong

Kode	Indikator		Mean	Hasil Evaluasi
EFF1	Cepat	Lambat	1,6	Positif
EFF2	Tidak Efisien	Efisien	0,2	Negatif
EFF3	Tidak Praktis	Praktis	0,4	Negatif
EFF4	Terorganisasi	Berantakan	1,3	Positif
Efisiensi ( <i>efficiency</i> )			0,870	Positif

Variabel efisiensi menekankan pada kesan pengguna bahwa aplikasi berbasis seluler Laporkitong dapat membantu pengguna menyelesaikan tugas (task) dengan cepat dan efisien, serta organisasi antarmukanya jelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel efisiensi mendapatkan nilai evaluasi positif dan negatif. Hasil evaluasi negatif pada indikator EFF2 (tidak efisien/efisien), dan EFF3 (tidak praktis/praktis), pada variabel kejelasan juga mendapatkan nilai evaluasi positif dan negatif. Hal ini berarti penilaian responden untuk variabel efisiensi pada aplikasi berbasis seluler Laporkitong secara keseluruhan sudah baik tapi indikator EFF2 dan EFF3 mendapat nilai evaluasi buruk. Hasil evaluasi variabel ketepatan aplikasi ditunjukkan pada tabel 13.

**Tabel 13.** Hasil Evaluasi Variabel Ketepatan Aplikasi berbasis seluler Laporkitong

Kode	Indikator		Mean	Hasil Evaluasi
DEP1	Tidak dapat Diprediksi	Dapat Diprediksi	0,1	Negatif
DEP2	Menghalangi	Mendukung	0,4	Negatif
DEP3	Aman	Tidak Aman	1,4	Positif
DEP4	Memenuhi Ekspektasi	Tidak Memenuhi Ekspektasi	1,5	Positif
Ketepatan ( <i>Dependability</i> )			0,878	Positif

Variabel ketepatan menekankan pada kesan pengguna tentang keamanan dan pengendalian interaksi dengan aplikasi berbasis seluler Laporkitong. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel ketepatan mendapatkan nilai evaluasi positif dan negatif. Hasil evaluasi negatif pada indikator pertanyaan DEP1 (tidak dapat diprediksi/dapat diprediksi) dan DEP2 (menghalangi/mendukung). DEP3 (aman/tidak aman), DEP4 (memenuhi ekspektasi/tidak memenuhi ekspektasi) mendapatkan nilai evaluasi positif. Hal ini berarti penilaian responden untuk variabel ketepatan pada aplikasi berbasis seluler Laporkitong nilai hasil evaluasi dua indikator baik dan buruk. Hasil evaluasi variabel stimulasi aplikasi ditunjukkan pada tabel 14.

**Tabel 14.** Hasil Evaluasi Variabel Stimulasi Aplikasi berbasis seluler Laporkitong

Kode	Indikator		Mean	Hasil Evaluasi
STI1	Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	1,7	Positif
STI2	Membosankan	Mengasyikkan	0,1	Negatif
STI3	Tidak Menarik	Menarik	0,2	Negatif

Kode	Indikator	Mean	Hasil Evaluasi
STI4	Memotivasi	0,4	Positif
	Tidak Memotivasi		
	Stimulasi ( <i>Stimulation</i> )	0,850	Positif

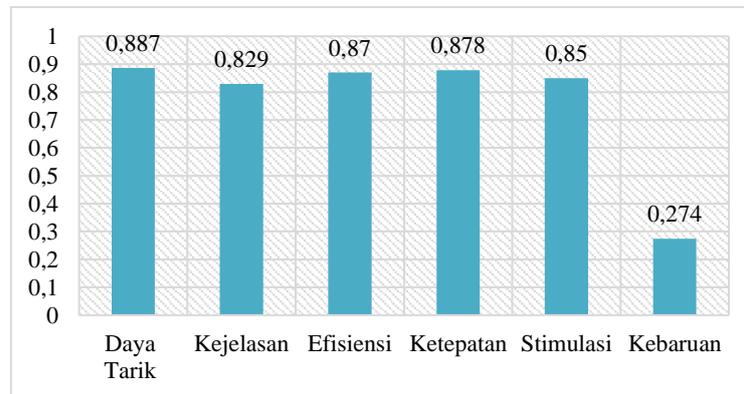
Variabel stimulasi menekankan pada kesan pengguna tentang seberapa menarik dan menyenangkan aplikasi berbasis seluler Laporkitong. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel stimulasi mendapatkan nilai evaluasi positif dan negatif. Indikator STI2 (membosankan/mengasyikan) dan STI3 (tidak menarik/menarik) pada variabel stimulasi juga mendapatkan nilai evaluasi negatif. Indikator STI4 dan STI1 mendapatkan nilai evaluasi positif. Hal ini berarti penilaian responden untuk variabel stimulasi pada aplikasi berbasis seluler Laporkitong nilai hasil evaluasi mendapat baik dan buruk. Hasil evaluasi variabel kebaruan aplikasi ditunjukkan pada tabel 15.

**Tabel 15.** Hasil Evaluasi Variabel Kebaruan Aplikasi berbasis seluler Laporkitong

Kode	Indikator	Mean	Hasil Evaluasi
Nov1	Kreatif	0,5	Negatif
Nov2	Berdaya Cipta	0,9	Positif
Nov3	Lazim	0,1	Negatif
Nov4	Konservatif	-0,4	Negatif
	Kebaruan ( <i>Novelty</i> )	0,274	Netral

Variabel kebaruan menekankan pada kesan pengguna bahwa desain aplikasi berbasis seluler Laporkitong inovatif, kreatif, dan menarik perhatian pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel kebaruan mendapatkan nilai evaluasi netral. Indikator NOV2 (berdaya cipta/konvensional) mendapatkan nilai evaluasi positif, sedangkan indikator NOV1 (kreatif/menoton), indikator NOV3 (lazim/terdepan) dan NOV4 (konservatif/inovatif) mendapatkan nilai evaluasi negatif. Hal ini berarti penilaian responden untuk variabel kebaruan pada aplikasi berbasis seluler Laporkitong nilai hasil evaluasi tidak baik, tetapi juga tidak buruk.

Nilai rata-rata setiap variabel ditampilkan dalam bentuk grafik untuk mempermudah melihat hasil rata-rata nilai tiap variabel UEQ, ditunjukkan pada gambar 2.



**Gambar 2.** Hasil Evaluasi UEQ Aplikasi Laporkitong berbasis seluler

Gambar 2 menunjukkan hasil evaluasi seluruh variabel pengukuran pengalaman pengguna menggunakan UEQ pada aplikasi berbasis seluler Laporkitong yang diperoleh dari 200 responden. Seluruh variabel berhasil memperoleh nilai mean di atas 0,8 atau berada pada level evaluasi positif. Namun hasil evaluasi dalam keenam variabel terdapat ada beberapa indikator yang mendapat nilai negatif yaitu nilai mean dibawah 0,8. Sedangkan variabel kebaruan memperoleh nilai mean (netral) yang ditandai dengan areal berwarna hijau dan kuning.

Kesimpulan dari hasil analisis statistik deskriptif untuk evaluasi pengalaman pengguna aplikasi berbasis seluler Laporkitong adalah seluruh variabel yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) aplikasi berbasis seluler Laporkitong mendapatkan hasil evaluasi positif (baik). Variabel kejelasan (*perspicuity*) mendapatkan nilai rata-rata (*mean*) tertinggi, sedangkan variabel kebaruan (*novelty*) mendapatkan nilai terendah. Berdasarkan kesimpulan, variabel yang memerlukan perbaikan adalah variabel kebaruan (*novelty*).

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi berbasis seluler Laporkitong menggunakan UEQ menunjukkan bahwa terdapat 5 variabel yang mendapatkan hasil evaluasi positif dan netral, yaitu variabel Daya Tarik (rata-rata = 0,887), Kejelasan (rata-rata = 0,829), Efisiensi (rata-rata = 0,870), Ketepatan (rata-rata = 0,878), dan Stimulasi (rata-rata = 0,850). Namun, variabel Kebaruan mendapatkan hasil evaluasi netral (rata-rata = 0,274). Hasil benchmark untuk aplikasi berbasis seluler Laporkitong menunjukkan bahwa seluruh variabel yang termasuk ke dalam kategori below average, yaitu variabel daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil evaluasi pengalaman pengguna aplikasi berbasis seluler Laporkitong menggunakan UEQ menunjukkan perbedaan signifikan pada 5 variabel berdasarkan uji T.

#### REFERENSI

- [1] Mustakim, "Rumus Korelasi Product Moment Pearson Dan Penjelasannya," *Mustakim.org*, 2023. <https://mustakim.org/rumus-korelasi-product-moment-pearson/> (accessed Feb. 08, 2024).
- [2] M. Rauschenberger, "Scale structure of the UEQ questionnaire," *ResearchGate*, 2019.
- [3] KITORANG Papua Barat, "No Title," <https://kitorang.papuabaratprov.go.id/>, 2023. .
- [4] M. A. Kushendriawan, H. B. Santoso, P. O. H. Putra, and M. Schrepp, "Evaluating User Experience of a Mobile Health Application Halodoc using User Experience Questionnaire and Usability Testing," *J. Sist. Inf. (Journal Inf. Syst., vol. 17, no. 1, 2021.*
- [5] A. Hussain, E. O. C. Mkpojiogu, J. Musa, Salah, and Mortada, "A User Experience Evaluation of Amazon Kindle Mobile Application," *2nd Int. Conf. Appl. Sci. Technol., vol. 1, no. 1, 2017.*
- [6] Ryu and Kim, "Evaluation of user experience of new defense medical information system," *Healthc. Inform. Res., vol. 25, no. 2, pp. 73–81, 2019.*
- [7] Ramadhan and Iqbal, "Evaluasi Pengalaman Pengguna di Situs Web Cryptocurrency berdasarkan Aspek Kepercayaan," *J. Sist. Inf., vol. 1, no. 1, 2020.*
- [8] E. Susilo, "Cara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Uji UX," *www.edisusilo.com*, 2024. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/> (accessed Feb. 08, 2024).
- [9] R. W. Nooriza, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Cinema Ticketing Di Indonesia Menggunakan User Experience Questionnaire," *Univeristas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 2023.
- [10] B. Laugwitz, T. Held, and M. Schrepp, "Construction and evaluation of a user experience questionnaire," *Final Publ. is available Springer, vol. 1, no. 1, 2008.*
- [11] W. A. Putra, and A. R. Perdanakusuma, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 3,no. 6,pp. 6099-6106, 2019.*
- [12] S. F. Novitasari, Y. T. Mursityo, and A. N. Rusydi, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada *E-Commerce Sociolla.com* Menggunakan *Usability Testing* dan *Userr Experience Questionnaire* (UEQ): *User Experience Evaluation On Sociolla.com E-Commerce Using Usability Testing and User Experience Questionnaire* (UEQ), " *Jurnal sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi, Vol. 1, no. 2, pp. 57-63, 2020.*
- [13] V. A. Intanny, I. Widiyastuti, and M. D. K. Perdani, "Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza.id dengan Metode UEQ dan Use Questionnaire, " *Jurnal Pekommas, Vol. 3, no. 2, pp. 117-126, 2018.*
- [14] A. S. Ahda and C. I. Ratnasari, "*User Experience Testing on the UII Informatics Department Website Using the User Experience Questionnaire*, " *SISTEMASI, Vol. 12, no. 2, pp. 527-536, 2023.*
- [15] I. Larasati, "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan Menggunakan Metode *Usability Testing*, " *Computatio: Journal of Computer Science and Information System, Vol. 4, no. 1, pp. 68-77, 2020.*
- [16] T. Takwim, and D. Tomanggung, "Evaluasi Sistem Pemungutan Pajak Untuk Meningkatkan Pendapatan Daerah (Studi Pada Kantor Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Konawe), " *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan, Vol. 1, no. 9, pp. 1901-1908, 2022.*
- [17] A. Sulisty, "Evaluasi Program Budaya Membaca di Sekolah Dasar Negeri, " *Jurnal Manajemen Pendidikan, Vol. 4, no. 1, pp. 48-58, 2017.*
- [18] M. Gómez-López, C. Viejo, and R. Ortega-Ruiz, "Well-being and romantic relationships: A systematic review in adolescence and emerging adulthood," *Internationall Journal Of Environmental Research and Public Health, Vol. 16, no. 13, pp. 2415, 2019.*