

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA SIMPATIKA DENGAN
METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*
(STUDI KASUS: MAN DI KOTA PALEMBANG)**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh:

**Putri Ayu Maysuroh
NIM : 09031281823044**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JANUARI 2023**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA SIMPATIKA DENGAN
METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*
(STUDI KASUS: MAN DI KOTA PALEMBANG)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
Studi di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh :

Putri Ayu Maysuroh 09031281823044

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP 197811172006042001

Palembang, 25 Januari 2023

Pembimbing I,



Apriansyah Putra, M.Kom
NIP 197704082009121001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Ayu Maysuroh

NIM : 09031281823044

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Evaluasi Pengalaman Pengguna SIMPATIKA dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: MAN di Kota Palembang)

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 14%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiridan bukan penjiplakan ataupun plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan ataupun plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 25 Januari 2023



Putri Ayu Maysuroh
NIM. 09031281823044

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 25 Januari 2023

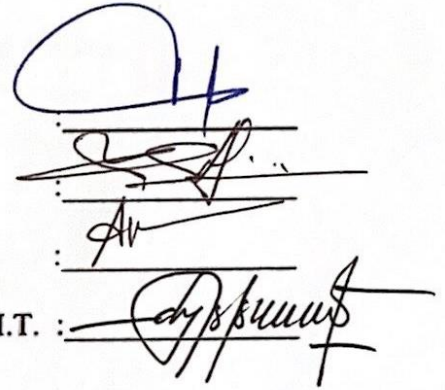
Nama : Putri Ayu Maysuroh

NIM : 09031281823044

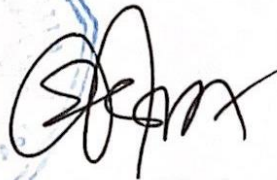
Judul : Evaluasi Pengalaman Pengguna SIMPATIKA dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: MAN di Kota Palembang)

Tim Penguji:

1. Pembimbing : Apriansyah Putra, M.Kom.
2. Ketua Penguji : Yadi Utama, M.Kom.
3. Penguji 1 : Allsela Meiriza, M.T.
4. Penguji 2 : Dinna Yunika Hardiyanti, M.T.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

“Let us not become weary in doing good, for at the proper time we will reap a harvest if we do not give up.”

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Allah SWT
- Kedua orang tuaku tercinta
- Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji
- Para dosen, staff dan pegawai Fakultas Ilmu Komputer UNSRI
- Teman-teman seperjuangan perkuliahan
- Almamater kebanggaanku, Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji dan syukur Penulis haturkan kepada Allah SWT atas nikmat dan hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Evaluasi Pengalaman Pengguna SIMPATIKA dengan Metode *User Experience Questionnaire* (Studi Kasus: MAN di Kota Palembang)” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) di Jurusan Sistem Informasi Reguler Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan apabila tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, arahan serta nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Adapun maka dari itu di kesempatan kali ini penulis akan menyampaikan terima kasih setulusnya kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya berupa Kesehatan, kesempatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T sebagai Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Apriansyah Putra, M.Kom selaku Dosen Pembimbing untuk Tugas Akhir ini yang sudah meluangkan banyak waktu dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, nasihat serta saran yang terbaik dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Yadi Utama, M.Kom., Ibu Allsela Meiriza, M.T. dan Ibu Dinna

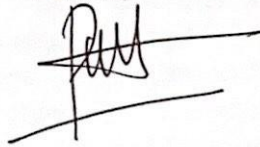
Yunika Hardiyanti, M.T. selaku dosen penguji pada sidang Tugas Akhir saya dan telah memberikan banyak masukan serta saran untuk perbaikan Tugas Akhir ini

6. Bapak Ari Wedhasmara, M.TI selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan banyak sekali nasehat tentang dunia perkuliahan serta membimbing dalam penyusunan Skripsi ini
7. Seluruh dosen di Fakultas Komputer Ilmu Universitas Sriwijaya terkhususnya di Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan banyak sekali ilmu-ilmu, pengalaman serta motivasi yang bermanfaat kepada penulis selama proses perkuliahan dan Tugas Akhir.
8. Kak Angga selaku Admin Program Studi Sistem Informasi Universitas Sriwijaya yang selalu siap membantu dalam proses informasi perkuliahan dan administrasi dalam lingkup kampus.
9. Kedua orang tua dan adik yang selalu tidak henti-hentinya memberikan dukungan dalam bentuk doa, material dan hal-hal lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan semua kebaikan yang mereka telah lakukan terutama dalam masa-masa penyusunan Skripsi ini.
10. Andre dan Caca yang telah memberikan dukungan, semangat, motivasi dan banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini
11. Teman-teman seperjuangan Bia, Destri, Novita, Ihsan, Panji, Imam, dan Dihan yang telah memberikan semangat, dukungan dan bantuan kepada penulis
12. Seluruh teman-teman jurusan Sistem Informasi angkatan 2018 baik dari Kelas Bilingual maupun Reguler, tidak menutup juga terimakasih kepada

kakak tingkat serta adik tingkat yang telah memberikan banyak pengalaman baru saat menjalani aktivitas perkuliahan ataupun organisasi.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna dan masih perlu pengembangan. Maka dari itu penulis sangat terbuka untuk diberi kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi pada masa yang akan datang. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan serta melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis

Palembang, 24 Januari 2023
Penulis,



Putri Ayu Maysuroh

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA SIMPATIKA DENGAN METODE
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
(STUDI KASUS: MAN DI KOTA PALEMBANG)**

Oleh
Putri Ayu Maysuroh
09031281823044

Direktorat Jenderal Pendidikan Islam (Dirjen Pendis) Kementerian Agama (Kemenag) memiliki aplikasi berbasis web yang bernama SIMPATIKA. SIMPATIKA memiliki fungsi untuk mengelola seluruh kepentingan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK) khususnya untuk mengelola tunjangan profesi guru (TPG). Terdapat cara untuk mengetahui pengalaman pengguna yaitu dengan melakukan evaluasi terhadap produk, baik produk digital maupun non digital. Evaluasi atau pengujian tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk tersebut, sehingga hasil dari evaluasi dapat digunakan untuk melakukan berbagai perbaikan untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Dari beberapa metode yang ada, *UEQ* merupakan salah satu metode yang cukup mudah untuk diaplikasikan karena efisien dan mudah untuk digunakan. Dalam metode ini digunakan 26 pertanyaan dengan skala penilaian 1 sampai 7. Aplikasi metode *UEQ* pada umumnya menggunakan bahasa Inggris tetapi terdapat sebuah penelitian yang mengaplikasikan metode *UEQ* dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kuantitatif. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa aspek *perspicuity*, *efficiency*, *dependability* dan *stimulation* secara berurutan mendapatkan nilai sebesar 1.21, 1.09, 1.34, dan 1.05 atau *above average* (diatas rata-rata). Aspek *attractiveness* dan *novelty* secara berurutan mendapatkan nilai sebesar 1.07 dan 0.70 atau *below average* (dibawah rata-rata).

Kata kunci : SIMPATIKA, *user experience*, *UEQ*, evaluasi aplikasi, *web based application*, *data analysis tool*

**SIMPATIKA USER EXPERIENCE EVALUATION WITH USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD
(CASE STUDY: MAN DI KOTA PALEMBANG)**

By
Putri Ayu Maysuroh
09031281823044

Direktorat Jenderal Pendidikan Islam (Dirjen Pendis) of the Ministry of Religious Affairs (Kemenag) has a web-based application called SIMPATIKA. SIMPATIKA has a function to manage all the interests of Education and Education Personnel (PTK), especially to manage teacher professional allowances (TPG). There is a way to find out about user experience, namely by evaluating products, both digital and non-digital products. The evaluation or testing is intended to determine the advantages and disadvantages of the product, so that the results of the evaluation can be used to make various improvements to produce a better product. Of the several existing methods, UEQ is one method that is quite easy to apply because it is efficient and easy to use. In this method, 26 questions are used with a rating scale of 1 to 7. The application of the UEQ method generally uses English but there is a study that applies the UEQ method in Indonesian. This research was conducted using quantitative research methods. The results of this study found that the aspects of perspicuity, efficiency, dependability and stimulation sequentially get a score of 1.21, 1.09, 1.34, and 1.05 or above average. The aspects of attractiveness and novelty respectively get a value of 1.07 and 0.70 or below average.

Keywords : SIMPATIKA, *user experience*, *UEQ*, *evaluasi aplikasi*, *web based application*, *data analysis tool*

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| HALAMAN PERNYATAAN | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.3 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.4 Batasan Masalah | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Kajian Pustaka..... | 5 |
| 2.2 Evaluasi..... | 6 |
| 2.3 User Experience | 7 |
| 2.4 Aplikasi SIMPATIKA | 8 |
| 2.5 User Experience Questionnaire..... | 8 |
| 2.6 UEQ Data Analysis Tool | 12 |
| 2.7 Populasi dan Sample | 15 |
| 2.7.1 Populasi..... | 15 |
| 2.7.2 Sample..... | 15 |
| 2.8 Teknik Pengambilan Sample | 16 |
| 2.8.1 Probability sampling | 16 |
| 2.8.2 Non Probability sampling | 17 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 19 |
| 3.1 Kerangka Penelitian | 19 |
| 3.2 Objek Penelitian..... | 19 |
| 3.3 Identifikasi Masalah..... | 20 |

| | | |
|--|--------------------------------------|-----------|
| 3.4 | Pengumpulan Data | 20 |
| 3.4.1 | Wawancara..... | 20 |
| 3.4.2 | Studi Literatur | 20 |
| 3.4.3 | Kuesioner | 21 |
| 3.5 | Populasi dan Sampel Penelitian | 22 |
| 3.6 | Penyusunan Kuesioner..... | 23 |
| 3.7 | Metode Analisis Data..... | 36 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 38 |
| 4.1 | Alur Penelitian | 38 |
| 4.2 | Content Validity | 38 |
| 4.3 | Pilot Test | 43 |
| 4.3.1 | Uji Validitas | 43 |
| 4.3.2 | Uji Reliabilitas | 46 |
| 4.4 | Analisis Demografis..... | 46 |
| 4.4.1 | Jenis Kelamin..... | 47 |
| 4.4.2 | Usia | 49 |
| 4.4.3 | Lama Penggunaan..... | 52 |
| 4.4.4 | Intensitas Pengguna | 56 |
| 4.5 | Analisis Data Kuantitatif..... | 59 |
| 4.6 | Rekomendasi..... | 65 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | | 66 |
| 5.1 | Kesimpulan | 66 |
| 5.2 | Saran | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 69 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Struktur Skala UEQ | 10 |
| Gambar 2.2 Halaman Awal UEQ Data Analysis Tool | 13 |
| Gambar 2.3 Tampilan Pilihan Bahasa UEQ Data Analysis Tool | 13 |
| Gambar 2.4 Tampilan Sheet Data UEQ Data Analysis Tool..... | 13 |
| Gambar 2.5 Tampilan hasil Pengolahan data pada UEQ Data Analysis Tool..... | 14 |
| Gambar 2.6 Tampilan Perhitungan Korelasi dan Realibilitas UEQ Data Analysis Tool . | 14 |
| Gambar 2.7 Tampilan Hasil Brenchmark UEQ Data Analysis Tool..... | 16 |
| Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian | 19 |
| Gambar 4. 1 Distribusi Nilai rtabel..... | 44 |
| Gambar 4. 2 Diagram Presentase Jenis Kelamin Responden | 47 |
| Gambar 4. 3 Diagram Presentase Usia Responden..... | 50 |
| Gambar 4. 4 Diagram Persentase Lama Penggunaan Responden | 53 |
| Gambar 4. 5 Diagram Presentase Penggunaan SIMPATIKA Oleh Responden | 56 |
| Gambar 4. 6 Nilai Rata-Rata 6 Skala UEQ SIMPATIKA..... | 63 |
| Gambar 4. 7 Diagram Kualitas Pragmatic dan Hedonic Aplikasi SIMPATIKA..... | 64 |
| Gambar 4. 8 Hasil Benchmark Nilai Skala UEQ Simpatika..... | 65 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 4. 1 <i>Content Validity Index</i> Faktor <i>Attractiveness</i> | 39 |
| Tabel 4. 2 <i>Content Validity Index</i> Faktor <i>Perspicuity</i> | 40 |
| Tabel 4. 3 <i>Content Validity Index</i> Faktor <i>Efficiency</i> | 40 |
| Tabel 4. 4 <i>Content Validity Index</i> Faktor <i>Dependability</i> | 41 |
| Tabel 4. 5 <i>Content Validity Index</i> Faktor <i>Stimulation</i> | 41 |
| Tabel 4. 6 <i>Content Validity Index</i> Faktor <i>Novelty</i> | 42 |
| Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas <i>Attractiveness</i> | 45 |
| Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas <i>Perspicuity</i> | 45 |
| Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas <i>Efficiency</i> | 45 |
| Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas <i>Dependability</i> | 45 |
| Tabel 4. 11 Hasil Uji Validitas <i>Stimulation</i> | 45 |
| Tabel 4. 12 Hasil Uji Validitas <i>Novelty</i> | 46 |
| Tabel 4. 13 Hasil Uji Reliabilitas..... | 46 |
| Tabel 4. 14 Hasil Mean UEQ Berdasarkan Kategori Jenis Kelamin | 47 |
| Tabel 4. 15 Tabel Hasil Mean UEQ Berdasarkan Kategori Usia | 50 |
| Tabel 4. 16 Tabel Hasil Mean UEQ Berdasarkan Kategori Lama Penggunaan | 53 |
| Tabel 4. 17 Tabel Hasil Mean UEQ Berdasarkan Kategori Intensitas Penggunaan..... | 57 |
| Tabel 4. 18 Skala Penilaian Rata-Rata..... | 59 |
| Tabel 4. 19 Hasil Analisis Variabel <i>Attractiveness</i> | 60 |
| Tabel 4. 20 Hasil Analisis Variabel <i>Perspicuity</i> | 60 |
| Tabel 4. 21 Hasil Analisis Variabel <i>Efficiency</i> | 61 |
| Tabel 4. 22 Hasil Analisis Variabel <i>Dependability</i> | 61 |
| Tabel 4. 23 Hasil Analisis Variabel <i>Stimulation</i> | 62 |
| Tabel 4. 24 Hasil Analisis Variabel <i>Novelty</i> | 62 |
| Tabel 4. 25 Kualitas <i>Pragmatic</i> dan <i>Hedonic</i> Aplikasi SIMPATIKA..... | 63 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran A Content Validity | A-1 |
| Lampiran B Content Validity (Setelah Diperbaiki)..... | B-1 |
| Lampiran C Tampilan Kuesioner Penelitian (<i>Google Form</i>)..... | C-1 |
| Lampiran D Tampilan Data Responden | D-1 |
| Lampiran E Hasil Kuesioner Penelitian (Google Form) | E-1 |
| Lampiran F Hasil SPSS Uji Validitas dan Uji Reliabilitas | F-1 |
| Lampiran G Form Perbaikan Ujian Komprehensif | G-1 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem Informasi saat ini telah digunakan di berbagai instansi baik swasta, pemerintah, jasa, dan sebagainya. Sistem informasi digunakan untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan tugasnya. Pemerintah menyadari pentingnya mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pemerintahan yang efisien dengan adanya e-government. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam (Dirjen Pendis) Kementerian Agama (Kemenag) memiliki aplikasi berbasis web yang bernama SIMPATIKA. SIMPATIKA memiliki fungsi untuk mengelola seluruh kepentingan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK) khususnya untuk mengelola tunjangan profesi guru (TPG).

SIMPATIKA memiliki berbagai program yang meliputi digitalisasi portofolio PTK, registrasi UKG e-tunjangan, diklat PTK, sertifikasi PTK, serta pemantauan kinerja guru. SIMPATIKA pertama kali diluncurkan pada tanggal 20 Mei 2013 sebagai aplikasi yang bernama “Padamu Negeri” yang dikelola oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, namun kemudian dikembangkan oleh Kemenag, sejak tanggal 17 Agustus 2015 dan menjadi aplikasi Bernama SIMPATIKA yang hingga saat ini telah beberapa kali mengalami update sejak pertama kali diluncurkan.

Evaluasi merupakan salah satu metode untuk menguji serta menilai efektivitas dan produktifitas berbagai macam bidang dalam kehidupan manusia. Selain itu evaluasi juga dapat dilakukan dalam semua ruang lingkup baik individu, kelompok maupun ruang lingkup lingkungan kerja. Evaluasi bertujuan untuk

memperbaiki kekurangan dan kendala yang dialami ketika melakukan segala pekerjaan agar tetap sesuai dengan rencana awal. Selain itu evaluasi juga dimaknai sebagai suatu kegiatan dalam mengumpulkan informasi mengenai kinerja sesuatu (metode, peralatan & manusia), kemudian informasi tersebut dapat digunakan untuk menentukan alternatif terbaik dalam membuat suatu keputusan.

Evaluasi yang dilakukan terhadap pengalaman pengguna SIMPATIKA menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*. Konsep tersebut dalam implementasinya digunakan untuk menentukan pembuatan suatu produk yang memperhatikan berbagai tujuan dalam pembuatan dan kebutuhan pengguna sehingga produk tersebut memiliki fungsi untuk dapat menghasilkan pengalaman terbaik bagi penggunanya. Terdapat cara untuk mengetahui pengalaman pengguna yaitu dengan melakukan evaluasi terhadap produk, baik produk digital maupun non digital. Evaluasi atau pengujian tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk tersebut, sehingga hasil dari evaluasi dapat digunakan untuk melakukan berbagai perbaikan untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

User Experience adalah segala pengalaman yang dirasakan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem atau produk. Salah satu indikasi kegagalan dari sebuah produk adalah ketidaknyamanan pengguna dalam menggunakan produk tersebut. *User Experience* biasanya digunakan sebagai tolak ukur suatu sistem informasi untuk dapat mengetahui apakah suatu sistem berjalan dengan baik atau buruk sesuai dengan kebutuhan pengguna maupun persepsi pengguna (Hartson & Pyla, 2015). Terdapat sekali metode yang dapat digunakan untuk mengukur *User Experience* salah satunya adalah (SUMI.), (SUS), (QUIS), (*UEQ*). Dari beberapa metode yang ada, *UEQ* merupakan salah satu metode yang cukup mudah untuk

diaplikasikan karena efisien dan mudah untuk digunakan. Dalam metode ini digunakan 26 pertanyaan dengan skala penilaian 1 sampai 7. Aplikasi metode *UEQ* pada umumnya menggunakan bahasa Inggris tetapi terdapat sebuah penelitian yang mengaplikasikan metode *UEQ* dalam bahasa Indonesia. Kebaruan dalam penelitian ini adalah belum adanya analisis pengujian pada sistem SIMPATIKA mendapatkan pengembangan sistem yang tepat.

Penerapan *UEQ* merupakan salah satu cara untuk mengetahui pengalaman pengguna adalah dengan melaksanakan evaluasi terhadap produk, baik produk digital maupun non digital. Pelaksanaan evaluasi atau pengujian dimaksudkan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dari suatu produk tersebut. Sehingga hasil dari evaluasi dapat digunakan untuk melakukan perbaikan-perbaikan untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

Oleh karena itu, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui bagaimana pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi SIMPATIKA, penelitian ini bertujuan untuk menggali respon dari responden yang pernah menggunakan aplikasi SIMPATIKA di MAN 1 Palembang, MAN 2 Palembang dan MAN 3 Palembang dengan menggunakan metode *UEQ*. Dari penjelasan di atas maka penulis mengambil judul penelitian “**Evaluasi Pengalaman Pengguna SIMPATIKA dengan Metode *User Experience Questionnaire* (Studi Kasus: MAN di Kota Palembang)**”

1.2 Tujuan Penelitian

Bagaimana penilaian pengguna SIMPATIKA dari enam aspek *User Experience Questionnaire*, yaitu *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspiciuity*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*?

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat bagi Universitas

Memberikan signifikansi akademis, dari sudut pandang akademis, penelitian ini mampu memperkaya pandangan dan pengetahuan terutama dari sisi implementasi SIMPATIKA dan mengevaluasinya melalui pengalaman pengguna.

2. Manfaat bagi Instansi

Dapat mengetahui pengalaman pengguna SIMPATIKA dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* serta mendapatkan gambaran area yang perlu dilakukan perbaikan dalam meningkatkan pengalaman pengguna SIMPATIKA.

3. Manfaat bagi Mahasiswa

Menerapkan ilmu yang telah didapatkan oleh penulis selama masa perkuliahan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis memberikan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada SIMPATIKA;
2. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang terdiri dari 6 aspek, yaitu: *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty*;
3. Responden dalam penelitian ini yaitu pengguna SIMPATIKA di MAN 1 Palembang, MAN 2 Palembang, dan MAN 3 Palembang;
4. Teknik pengumpulan data dilakukan dalam bentuk kuesioner.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyura. (2019). *Analisis User Experience* Sebagai Kerangka Acuan untuk Mengukur Kepuasan Pengguna pada Aplikasi Mobile Whatsapp (Studi Kasus pada Mahasiswa PTI FTK UIN Arraniry Banda Aceh). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Darussalam-Banda Aceh. Skripsi.
- Wulandari, Irma Rofni. Dan Farida, Lilis Dwi. (2018). “Pengukuran *User Experience* pada E-Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*”. *Jurnal Mantik Penusa*, Vol. 2, No.2, 146-151.
- Zulfahmi, M.H. dan Suyatno, D.F. (2019). “Pengukuran Dan Perbaikan *User Experience* Siakadu Mobile Web (Studi Kasus : Universitas Negeri Surabaya)”. *Jurnal Manajemen Informatika*, Vol. 9, No.2, 129-135
- Schrepp, Martin. (2015). *User Experience Questionnaire Handbook*. Disadur dari: <https://www.UEQ-online.org/Material/Handbook.pdf>.
- Prastowo, Andi. (2012). *Metode Penelitian Penelitian Kualitatif Dalam Persektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-ruzzmedia.
- Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches (7th Edition)*. London: Pearson Education Limited.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Amimah. (2021). *Evaluasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi JRKU Menggunakan User Centered Design (UCD)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi
- Hardani, Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Izabal, S. V. (2018). *Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) Pada Situs Web Filkom Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya*.
- Juniantari, N. K., & Putra, I. T. (2021). *Analisis Sistem Informasi DPMPSTP Menggunakan Metode User Experience Questionnaire*. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 31-37.
- Wijaya, N. S., Santika, P. P., Iswara, I. B., & Arsana, N. A. (2019). *Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu*

Komputer, 217-226.

- Hartzani, A. G. (2021). Evaluasi *User Experience* Pada Dompot Digital OVO Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Skripsi.
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kualitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling: Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 90-100.
- Paramita, R. W., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jawa Timur: Widyagama Press.
- Manzilati, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Metode dan Aplikasi*. Malang: UB Press.
- Santoso, Schrepp, Yugo Kartono, Utomo, dan Priyogi. "Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment". *The Journal of Educators Online-JEO*. Januari, 2016.
- Schrepp & Thomaschewski. "Design and Validation of a Framework for the Creation of User Experience Questionnaires". *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, Vol. 5, No.7. 2019.
- Laugwitz, Held, & Schrepp. "Construction and evaluation of a user experience questionnaire". *Symposium of the Austrian HCI and usability engineering group*. Springer, Berlin, Heidelberg. 2020.