

## Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Myumm Parent Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Universitas Muhammadiyah Malang)

Rachmada Zhidan Firmansyah<sup>\*1</sup>, Ilyas Nuryasin<sup>2</sup>, Wildan Suharso<sup>3</sup>

Teknik Informatika/Universitas Muhammadiyah Malang

madaumm@webmail.umm.ac.id<sup>\*1</sup>, ilyas@umm.ac.id<sup>2</sup>, wsuharso@umm.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mampu meningkatkan kinerja yang memungkinkan berbagai aktivitas dapat dilakukan secara cepat dan tepat. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu dalam aktivitas perkuliahan (bidang pendidikan). Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis pengalaman pengguna pada aplikasi MyUMM Parent sebagai objek penelitian. Alasan peneliti memilih aplikasi tersebut sebagai objek penelitiannya karena masih banyak orang tua mahasiswa UMM yang tidak menggunakan aplikasi MyUMM Parent. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui hasil pengukuran dan penilaian enam aspek UEQ, aplikasi MyUMM Parent menggunakan metode UEQ. Metode yang digunakan yaitu User Experience Questionnaire (UEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari keenam aspek UEQ yang dinilai, lima aspek UEQ (Kejelasan, Ketepatan, Efisiensi, Daya Tarik, dan Stimulasi) berada pada area evaluasi positif, namun perlu ditingkatkan pada aspek "Kebaruan".

**Kata Kunci:** Analysis, MyUMM Parent, User Experience Questionnaire (UEQ), User Experience, User Interaction

### Abstract

The development of information technology is able to improve performance that allows various activities to be carried out quickly and precisely. Technology can be utilized in various fields, one of which is in lecture activities (education). In this research, researcher analyze user experience on the MyUMM Parent application as the object of research. The reason the researcher chose the application as the object of his research is because there are still many parents of UMM students who does not use the MyUMM Parent application. The purpose of this research is to determine the results of measuring and assessing six aspects of the MyUMM Parent application using the UEQ method. The method used was the User Experience Questionnaire (UEQ). The results showed that of the six UEQ aspects assessed, five UEQ aspects (Perspicuity, Dependability, Efficiency, Attractiveness, and Stimulation) were in the positive evaluation area, but needed to be improved on the "Novelty" aspect.

**Keywords:** User experience, MyUMM Parent, User Experience Questionnaire (UEQ)

### 1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi di masa sekarang terdapan dan canggih sehingga kemajuan tersebut mengakibatkan penggunaan teknologi semakin tinggi peminat. Perkembangan teknologi informasi mampu meningkatkan kinerja yang memungkinkan berbagai aktivitas dapat dilakukan secara cepat dan tepat [1]. Namun, tentunya teknologi tidak jauh dengan pengalaman pengguna yang penting dalam menunjang keberhasilan suatu hasil dari ciptaan teknologi oleh manusia. Pentingnya pengalaman pengguna (User Experience) tidak dapat diabaikan karena dapat memengaruhi kesuksesan dan penerimaan aplikasi oleh pengguna, serta pengalaman pengguna yang baik akan meningkatkan tingkat kepuasan pengguna.

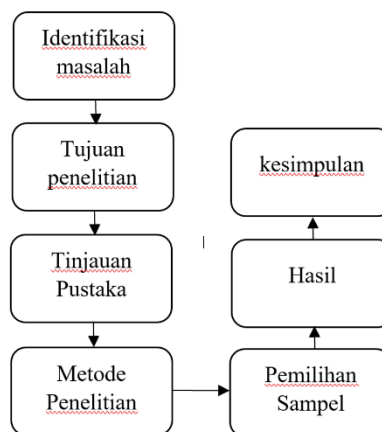
Salah satunya yaitu aplikasi MyUMM Parent yang bermanfaat untuk memantau proses studi mahasiswa UMM bagi para orang tua. Aplikasi ini ditujukan kepada orang tua mahasiswa untuk memudahkan akses info perkuliahan, antara lain; profil mahasiswa, KHS dan transkrip, info keuangan, presensi mahasiswa, jadwal kuliah mahasiswa, dan data dosen wali [2]. Alasan peneliti memilih MyUMM Parent untuk dijadikan objek penelitian dikarenakan oleh hasil *survey* sebanyak lebih dari 45 mahasiswa UMM dengan orang tua yang tidak menggunakan aplikasi

MyUMM Parent. Kurangnya edukasi dari mahasiswa maupun kampus menjadi salah satu faktor orang tua tidak menggunakan aplikasi tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *User Experience Questionnaire*. Terdapat sebanyak 26 pertanyaan yang akan diuji kepada responden dengan skala likert 1 hingga 5 dengan level dari *Very High, High, Natural, Low, dan Very Low* [3]. Metode UEQ sendiri menjadi alat ukur kualitas pengalaman pengguna suatu produk [4]. Hasil UEQ dapat dianalisis secara kuantitatif atau kualitatif untuk menggabungkan data sesuai dengan kebutuhan penelitiannya. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan peneliti dapat mengetahui hasil pengukuran dan penilaian enam aspek (Kebaruan, Kejelasan, Ketepatan, Efisiensi, Daya Tarik, Stimulasi) aplikasi MyUMM Parent menggunakan metode UEQ.

## 2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengevaluasi kualitas aplikasi MyUMM Parent menggunakan metode *User Experience* sebagai skala penelitian. Data dikumpulkan melalui kuesioner. Untuk pengumpulan data, peneliti hanya mengumpulkan data pengalaman pengguna aplikasi MyUMM Parent, namun tidak mencakup semua fitur di dalamnya (hanya beberapa fitur seperti login dan pembayaran). Oleh karena itu, hasil pengumpulan data yang diukur nantinya tidak mencerminkan rata-rata kualitas seluruh fitur dalam aplikasi. Berikut alur penelitian menggunakan metode UEQ:



Gambar 1. Alur Penelitian

Pada pengujian aplikasi MyUMM Parent memerlukan pengguna sebagai responden, terutama yang menggunakan fitur *login* dan pembayaran. Kriteria subjek/responden penelitian yang dilakukan adalah orang tua mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang, khususnya Angkatan 2020-2023. Metode simple random sampling digunakan dalam penelitian ini. Sampel diharapkan dapat mewakili seluruh populasi karena setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk menjadi bagian sampel. Pengambilan sampel ini menggunakan rumus Isac Michael dengan populasi 10.000 jumlah pengguna aplikasi. Berikut perhitungan menurut rumus Isac Michael:

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 \cdot (N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q} \quad (1)$$

Keterangan:

S: Jumlah sampel

$\lambda^2$ : Chi kuadrat (2,706)

N: jumlah populasi (10.000)

P: Peluang benar (0,5)

Q: Peluang salah (0,5)

d: perbedaan antara rata-rata sampel dengan rata-rata

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 \cdot (N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

$$= \frac{2,706 \times 10.000 \times 0,5 \times 0,5}{0,0100 \times (9.999) + 2,706 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$= \frac{6.765}{100,67}$$

$$= 67,1$$

$$= 67$$

Metode ini adalah sampel yang diambil secara acak dari populasi yang homogen tanpa memperhatikan proporsi atau distribusi tertentu dalam populasi tersebut. Pada pengujian *User Experience* menggunakan metode UEQ, jumlah orang yang menjawab kuesioner UEQ adalah 67 orang, yang sesuai dengan pedoman UEQ minimum orang yang harus mengisi adalah sejumlah 20 orang. Survey ini dibuat menggunakan format *survey online* menggunakan Google Form. Survey ini terdiri dari 26 pertanyaan dengan skala penilaian 1 hingga 7. Prosedur pengujian terdiri dari responden yang mengisi kuesioner sesuai dengan pengalaman menggunakan aplikasi MyUMM Parent.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 2. Kerangka Kuesioner UEQ

Dalam struktur kuesioner UEQ, masing masing item memiliki nilai dari skala 1 hingga 7, nilai dari 1 hingga 7 diubah menjadi -3 hingga +3, dengan -3 adalah nilai terendah negatif dan +3 adalah nilai tertinggi positif. Proses pengujian dijelaskan sebagai berikut:

- Responden menggunakan semua fitur MyUMM Parent.
- Sampel penelitian merespon survey yang berkaitan atas pengalamannya dalam menggunakan MyUMM Parent.

Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk menganalisis data dengan menampilkan data yang dikumpulkan dalam bentuk grafik. Alat analisis data UEQ yang bisa

didapatkan dari situs resmi UEQ [5]. Alat analisis data UEQ dapat digunakan untuk mengolah hasil survei UEQ dan memahami nilai yang diperoleh dari survey kuesioner tersebut [6].

Tabel 1. Interval Tolak Ukur untuk Skala UEQ

	Daya Tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
<b>Excellent</b>	$\geq 1.75$	$\geq 1.9$	$\geq 1.78$	$\geq 1.65$	$\geq 1.55$	$\geq 1.4$
<b>Good</b>	$\geq 1.52$	$\geq 1.56$	$\geq 1.47$	$\geq 1.48$	$\geq 1.31$	$\geq 1.05$
	$< 1.75$	$< 1.9$	$< 1.78$	$< 1.65$	$< 1.55$	$< 1.4$
<b>Above Average</b>	$\geq 1.17$	$\geq 1.08$	$\geq 0.98$	$\geq 1.14$	$\geq 0.99$	$\geq 0.71$
	$< 1.52$	$< 1.56$	$< 1.47$	$< 1.48$	$< 1.31$	$< 1.05$
<b>Below Average</b>	$\geq 0.7$	$\geq 0.64$	$\geq 0.54$	$\geq 0.78$	$\geq 0.5$	$\geq 0.3$
	$< 1.17$	$< 1.08$	$< 0.98$	$< 1.14$	$< 0.99$	$< 0.71$
<b>Bad</b>	$< 0.7$	$< 0.64$	$< 0.54$	$< 0.78$	$< 0.5$	$< 0.3$

Langkah selanjutnya yaitu menganalisis kualitas pengalaman pengguna aplikasi MyUMM Parent. Proses pengolahan data menggunakan alat analisis data UEQ dijelaskan berikut:

- Gunakan alat analisis data UEQ untuk menginput hasil survey ke dalam tab "data".
- Kemudian, ubah nilai dari 1 hingga 7 menggambarkan -3 hingga +3. Nilai -3 mengindikasikan nilai terendah yaitu negatif, sedangkan nilai +3 mengindikasikan nilai paling tinggi yaitu positif.
- Menghitung jumlah umumnya individu.
- Menghitung jumlah umumnya untuk masing-masing aspek UEQ.
- Melihat hasil UEQ yang bisa diakses melalui tab "benchmark".

Data responden kemudian dijadikan satu menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*. Nilai pengalaman pengguna sistem informasi akademik mahasiswa dijadikan sebagai nilai input [7]. Dari yang sudah dilakukan, menghasilkan sistem petunjuk akademik untuk mahasiswa yang bagus. Tetapi, upaya tetap harus dilaksanakan dalam rangka menumbuhkan kualitas pragmatis, hedonic, dan menarik dengan menambahkan fitur maupun fungsi yang dapat membantu mahasiswa menyelesaikan tugas dan memuaskan untuk digunakan.

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 3.1 Discover

UEQ digunakan untuk mengolah data pengalaman pengguna sebanyak 67 responden dari orang tua mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2020-2023 dengan 26 pertanyaan. Setiap pertanyaan menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 7 [8]. Nilai tetap dari jawaban menunjukkan skala penilaian dari 1 hingga 7. Tabel 2 menunjukkan hasil kuesioner UEQ.

Tabel 2. Hasil Kuesioner UEQ

	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	
R1	5	5	3	2	1	5	5	5	2	3	7	2	7	6	6	7	2	2	3	1	2	7	3	2	2	6	
R2	7	7	1	1	1	7	7	6	2	2	7	1	7	6	7	7	1	1	2	6	2	6	1	1	1	7	
R3	6	6	6	6	6	1	1	4	1	1	6	1	4	5	6	6	1	2	2	6	1	7	1	4	1	6	
R4	5	7	6	3	2	5	6	5	5	3	6	3	6	6	5	5	1	3	3	5	5	6	2	2	3	4	
R5	5	6	4	3	3	4	4	5	3	4	4	3	5	4	4	5	5	3	3	5	3	6	2	3	3	4	
R6	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	
R7	5	5	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
R8	5	5	6	6	6	6	6	5	7	6	5	2	6	6	7	6	7	6	1	7	2	7	6	2	2	7	
R9	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	
R10	6	7	1	2	1	6	7	6	1	1	6	2	6	6	7	6	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
R11	4	5	2	4	2	5	4	6	3	6	4	2	6	2	5	2	4	2	5	3	5	4	2	6	4	3	
R12	4	5	4	5	6	4	4	4	4	5	4	5	6	5	5	5	5	5	4	5	6	5	5	5	5	5	
R13	7	7	1	1	1	7	7	6	1	4	7	1	7	7	4	7	1	1	1	7	1	7	2	2	2	1	
R14	5	6	4	5	2	5	5	5	2	3	5	2	5	6	5	6	3	1	2	7	1	7	1	1	1	7	
R15	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
R16	6	6	1	3	1	5	5	4	1	3	7	1	2	4	7	6	2	2	2	7	2	7	3	3	2	5	
R17	7	7	1	1	1	5	6	6	1	1	7	3	1	1	4	5	6	6	5	4	4	3	4	4	3	4	
R18	3	3	4	3	4	5	4	2	5	5	3	2	5	6	5	5	3	4	5	3	3	5	5	6	5	4	
R19	7	7	1	1	1	4	7	7	2	4	6	1	4	5	6	7	1	1	1	7	1	7	1	4	3	4	
R20	5	5	2	3	3	7	6	6	2	2	5	2	5	5	5	6	3	2	2	7	2	6	2	2	2	7	
R21	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	
R22	4	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	5	4	4	3	4	4	4	1	3	4	
R23	4	5	7	1	1	2	5	2	2	2	6	3	3	4	6	6	2	3	3	5	3	5	4	1	1	7	
R24	4	5	6	5	7	7	6	7	6	6	6	5	7	7	6	5	5	5	5	4	5	5	5	7	6	5	
R25	3	4	3	4	5	3	2	5	5	3	3	3	3	4	5	4	1	1	1	4	4	2	4	3	4	6	
R26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	
R27	7	7	5	1	1	4	3	7	2	1	7	1	4	7	7	7	1	1	3	7	1	7	1	2	1	7	
R28	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	
R29	5	3	3	2	2	2	6	5	5	5	5	2	5	5	5	5	2	2	2	6	2	5	2	2	1	5	
R30	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	2	
R31	6	6	6	2	2	5	5	5	5	6	6	2	5	5	5	5	2	3	3	5	5	6	6	5	6	6	
R32	6	2	1	6	4	6	6	5	5	7	3	4	5	6	5	5	7	5	5	5	4	1	3	7	7	1	
R33	4	6	4	6	6	4	6	4	3	5	6	1	7	5	4	5	3	3	3	6	2	7	1	4	2	3	
R34	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6	
R35	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	3	4	5	4	5	4	4	4	5	
R36	6	7	2	2	1	5	5	6	2	4	7	2	6	5	3	7	2	2	2	7	1	7	2	2	1	7	
R37	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	5	5	6	5	1	1	1	3	5	5	6	5	4	3	
R38	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5	
R39	5	6	7	2	2	3	4	5	1	1	7	2	6	5	5	6	3	3	3	5	3	6	3	2	3	6	
R40	7	7	1	1	1	7	7	7	1	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
R41	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
R42	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	2	2	2	5	2	4	4	3	5	5	
R43	4	1	4	4	2	2	1	3	4	4	4	1	3	4	5	4	3	4	3	6	4	4	4	6	4	4	
R44	5	5	4	4	2	3	4	4	4	3	5	3	4	4	4	4	4	3	3	6	3	3	3	4	3	4	
R45	7	7	7	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
R46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
R47	7	6	5	7	6	7	7	7	6	6	7	5	7	6	7	7	6	7	6	6	6	7	7	6	6	7	
R48	7	6	2	2	1	5	7	6	3	4	6	2	5	6	5	6	2	2	3	5	2	5	1	2	2	7	
R49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
R50	6	6	6	6	6	6	7	7	4	2	7	3	6	7	7	7	2	2	2	7	1	7	1	1	1	7	
R51	6	6	4	2	2	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	4	5	3	5	4	4	3	5	
R52	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	5	5	6	4	4	4	2	7	4	4	5	3	
R53	7	5	4	3	4	5	4	2	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	5	
R54	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	2	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	2	3	
R55	5	6	3	2	2	6	6	4	2	3	6	2	6	5	6	5	3	3	3	6	2	6	3	2	3	6	
R56	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
R57	5	5	4	6	5	7	5	5	6	6	5	6	6	6	5	7	6	7	5	5	6	7	5	6	7	5	
R58	6	6	4	5	6	5	5	5	5	6	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	
R59	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	
R60	7	6	2	2	1	6	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	2	1	6	1	7	1	1	1	7	
R61	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
R62	6	5	5	6	1	5	4	3	6	5	5	1	7	7	6	7	1	4	1	7	1	7	2	1	1	7	
R63	5	5	4	2	1	6	7	6	2	2	7	1	7	7	1	7	2	2	2	6	2	6	2	2	2	2	
R64	3	3	4	5	4	3	2	3	2	3	3	4	3	4	4	2	4	5	4	3	5	4	3	3	5	4	
R65	5	3	4	4	5	4	3	3	4	4	3	5	3	2	5	3	5	4	4	2	5	4	4	5	4	5	
R66	6	5	4	4	6	6	6	6	2	6	6	2	5	6	3	6	2	3	2	6	1	6	2	2	1	7	
R67	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7

Nilai positif dan negatif untuk suatu item diacak dalam urutannya untuk menemukan nilai tranformasi dari masing masing bagian. Nilai +3 menunjukkan hasil yang paling aktual, sedangkan hasil -3 menunjukkan nilai paling negative. Kemudian, dilakukan pengubahan data dari setiap jawaban yang menunjukkan skala penelitian. Tabel 3 menunjukkan pengubahan data.

Tabel 3. Pengubahan Data

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	
1	1	1	2	3	1	1	1	2	1	3	2	3	2	2	3	2	2	1	-3	2	3	1	2	2	2	
3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	
2	2	-2	-2	-2	-3	-3	0	3	3	2	3	0	1	2	2	3	2	2	2	3	3	3	0	3	2	
1	3	-2	1	2	1	2	1	-1	1	2	1	2	2	1	1	3	1	1	1	-1	2	2	2	1	0	
1	2	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	-1	1	1	1	1	2	2	1	1	0	
-1	1	0	0	0	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	-1	1	1	1	0	
1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
1	1	-2	-2	-2	2	2	1	-3	-2	1	2	2	2	3	2	-3	-2	3	3	2	3	-2	2	2	3	
1	0	-1	-1	-1	1	1	1	-1	-1	1	-1	1	1	1	1	-1	-1	-1	1	-1	1	-1	-1	0	-2	
2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
0	1	2	0	2	1	0	2	1	-2	0	2	2	-2	1	-2	0	2	-1	-1	-1	0	2	-2	0	-1	
0	1	0	-1	-2	0	0	0	0	-1	0	-1	2	1	1	1	-1	-1	0	1	-2	1	-1	-1	-1	1	
0	1	-3	3	3	-2	1	-2	2	2	1	-1	0	2	2	2	1	1	1	1	1	1	0	3	3	3	
0	1	-2	-1	-3	3	2	3	-2	-2	-1	3	3	2	1	-1	-1	-1	0	-1	1	-1	-3	-2	1		
-1	0	1	0	-1	-1	-2	1	-1	1	-1	1	-1	0	1	0	3	3	3	0	0	-2	0	1	0	2	
1	1	-1	-1	-1	1	1	1	-1	-1	1	-1	1	1	1	1	-1	-1	-1	1	-1	1	-1	0	0	0	
3	3	-1	3	3	0	-1	3	2	3	3	3	0	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	
1	1	-1	0	1	0	1	0	-1	0	1	0	1	0	1	0	-1	0	-1	0	-1	0	-1	0	-1	0	
1	-1	1	2	2	-2	2	1	-1	-1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3	1	
1	1	0	0	1	0	0	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	-2	
2	2	-2	2	2	1	1	1	-1	-2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	-1	2	-2	-1	-2	2	
2	-2	3	-2	0	2	2	1	-1	-3	-1	0	1	2	1	1	-3	-1	-1	1	0	-3	1	-3	-3	-3	
0	2	0	-2	-2	0	2	0	1	-1	2	3	3	1	0	1	1	1	1	2	2	3	3	0	2	-1	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
1	1	-1	0	-1	0	1	1	-1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	
2	3	2	2	3	1	1	2	2	0	3	2	2	1	-1	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	
3	3	-3	-3	-3	3	3	3	-3	-3	3	-3	1	1	2	1	3	3	3	-1	-1	1	-2	-1	0	-1	
1	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	2	-3	2	2	-1	0	1	3	3	3	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	
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	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	2	2	1	2	0	0	1	-1	1	
0	-3	0	0	2	-2	-3	-1	0	0	0	3	-1	0	1	0	1	0	1	2	0	0	0	-2	0	0	
1	1	0	0	2	-1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	1	-1	1	0	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	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
3	2	-1	-3	-2	3	3	3	-2	-2	3	-1	3	2	3	3	-2	-3	-2	2	-2	3	-3	-2	-2	3	
3	2	2	3	1	3	2	1	0	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	3	2	1	3	2	3
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2	2	-2	-2	-2	2	3	3	0	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	
2	2	0	2	2	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	
2	2	-2	-2	-1	1	2	2	-2	-2	2	-1	2	1	1	1	-2	0	0	0	2	3	0	0	-1	-1	
3	1	0	1	0	1	0	-2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	1	-1	-2	3	1	0	-1	-2	-1	1	3	3	3	2	3	3	0	3	3	3	3	2	3	3	3	
1	1	0	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	-3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	-2	
-1	-1	0	-1	0	-1	-2	-1	2	1	-1	0	-1	0	0	-2	0	-1	0	-1	-1	0	1	1	-1	0	
1	-1	0	0	-1	0	-1	-1	0	0	-1	-1	-1	-2	1	-1	-1	0	0	-2	-1	0	-1	0	0	1	
2	1	0	0	-2	2	2	2	2	-2	2	2	1	2	-1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	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	

Tabel 4 adalah perhitungan rata-rata perorangan dilakukan dari 67 jawaban responden untuk setiap pertanyaan pada sheet "DT".

Tabel 4. Rata-rata Perorangan

Scale means per person					
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
2.00	2.00	0.75	1.75	1.75	1.50
2.83	2.75	2.25	2.50	3.00	2.75

1.83	0.75	2.75	1.75	-1.50	1.25
1.33	1.25	1.00	1.75	1.50	0.00
0.83	1.25	1.50	0.25	0.50	0.00
0.67	0.25	0.00	0.25	-0.25	0.00
0.17	0.50	0.25	0.00	0.25	0.50
1.83	0.75	0.25	0.50	0.00	0.50
0.17	-0.25	0.00	0.00	0.00	-0.75
2.33	2.50	3.00	2.50	2.75	3.00
-0.67	0.50	0.50	0.25	1.25	0.00
-0.17	0.00	0.25	-0.25	-0.75	0.25
2.67	3.00	2.75	2.75	3.00	0.00
2.17	1.25	2.75	1.25	1.75	1.25
0.00	0.00	0.00	0.00	0.50	0.00
1.67	0.75	2.50	1.75	1.75	2.00
0.50	0.75	0.50	0.50	1.00	1.50
0.17	0.50	-0.50	-0.75	0.25	0.00
1.83	2.25	2.75	2.75	2.25	1.25
1.67	1.25	2.25	1.50	2.00	2.00
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	1.50
-0.17	0.00	0.00	-0.50	0.00	-0.25
1.50	1.00	1.00	0.75	0.75	1.00
-0.33	0.50	-0.50	0.75	0.25	-0.25
0.17	-0.25	-0.75	1.50	-0.25	1.25
0.33	0.00	0.00	0.00	0.00	-0.25
2.83	2.25	2.75	2.50	1.25	2.00
0.00	0.25	-0.50	-0.25	0.50	0.00
1.67	1.00	1.00	1.50	1.00	0.50
0.17	0.25	-0.25	-0.50	0.00	-0.50
0.50	1.00	0.00	1.50	1.25	-0.25
-0.17	-0.75	-0.50	-1.00	0.75	-0.50
1.17	1.25	2.25	1.00	0.25	-0.50
2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
0.67	0.50	0.25	0.75	0.25	0.25
2.17	2.50	2.50	2.25	1.75	1.00
0.17	0.00	-1.25	3.00	1.50	-1.25
1.00	0.50	0.75	0.75	0.25	0.25
1.50	1.75	1.75	1.50	0.50	0.75
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	1.50
0.17	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
0.17	0.75	0.25	1.25	0.75	0.25
0.17	-1.00	0.50	0.25	-0.75	0.25
0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.25
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	1.50

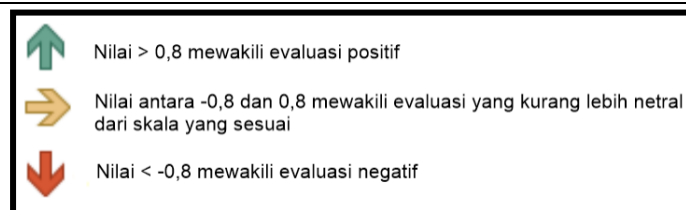
0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
0.50	0.00	0.00	0.50	0.25	0.75
2.17	1.75	1.50	1.75	2.25	1.50
0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
2.50	1.25	2.25	2.50	1.25	1.50
0.83	1.50	0.50	0.50	1.00	0.50
0.33	1.00	0.25	0.50	0.50	-1.00
1.33	1.00	1.00	0.25	0.50	0.75
0.50	0.00	-0.25	-0.75	0.00	-0.25
1.33	2.00	1.75	1.00	1.75	1.50
0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
-0.17	-0.25	0.25	-0.25	0.00	0.00
0.33	0.25	-0.25	0.50	0.00	-0.50
0.33	0.00	0.25	0.00	0.00	-0.25
3.00	2.50	2.75	3.00	2.50	2.75
0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
2.83	1.25	1.50	1.50	1.00	0.75
2.33	2.00	2.00	2.25	2.50	-0.75
-0.50	-1.00	0.50	-0.50	-1.00	0.25
-0.50	-0.75	-0.75	-0.75	-0.50	0.50
2.17	1.25	2.00	2.00	0.75	0.00
3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	1.50

Dari rentang skala yang digunakan, UEQ tidak memberikan skor keseluruhan untuk pengalaman pengguna. Nilai di antara -0,8 dan 0,8 dianggap sebagai nilai netral untuk skala 17 yang digunakan; nilai di atas 0,8 menunjukkan nilai positif dan nilai di bawah -0,8 menunjukkan nilai negatif. Skala nilai tersebut berkisar antara -3 (sangat buruk) hingga +3 (sangat baik). Namun, dalam penggunaan praktis, hanya nilai dalam rentang terbatas yang biasanya diamati. Hal ini disebabkan oleh perhitungan mean dari sejumlah individu yang memiliki pendapat dan kecenderungan jawaban yang berbeda, sehingga kemungkinan untuk mengamati nilai di atas +2 atau di bawah -2 sangat kecil. Sebagai contoh, nilai +1,5 yang mungkin dianggap cukup baik dalam suatu skala, secara visual, ketika berada dalam rentang -3 hingga +3, sebenarnya tidak sepositif yang terlihat. Akibatnya, lembar ini menawarkan dua jenis gambar yang menunjukkan arti skala tersebut. Maka dari itu dapat menggunakan gambar dengan skala yang diperkecil dari -2 hingga +2. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3, kalkulasi umumnya masing masing aspek dan pertanyaan UEQ dilakukan di *sheet* "Hasil".

$$UEQ\ Scales = \frac{\text{Setiap Aspek}}{\text{Jumlah Total Responden}} \quad (2)$$

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 1.065	1.21
Kejelasan	↑ 0.922	1.13
Efisiensi	↑ 0.963	1.47
Ketepatan	↑ 0.993	1.34
Stimulasi	↑ 0.869	1.22
Kebaruan	→ 0.552	0.87

Gambar 3. Rata-rata Setiap Aspek



Gambar 4. Penjelasan Simbol

Hasil temuan:

- Pada kategori "Daya tarik" atau "Attractiveness", skornya adalah 1,065, yang berada di rentang skor evaluasi yang positif yang berarti para responden menyukai tampilan aplikasi MYUMM Parent.
- Pada kategori "Kejelasan" atau "Perspicuity" menerima skor 0,922, yang menunjukkan evaluasi positif yang berarti aplikasi MYUMM Parent mudah dipahami oleh responden.
- Pada kategori "Efisiensi" atau "Efficiency" mendapatkan skor 0,963, yang menghasilkan evaluasi positif yang berarti responden mudah dalam menggunakan aplikasi MYUMM Parent.
- Pada kategori "Ketepatan" atau "Dependability" menerima skor 0,993, yang menunjukkan bahwa tombol yang ada di aplikasi MYUMM Parent mengarah ke lokasi yang tepat, memberikan pengguna kontrol penuh atas interaksi.
- Pada kategori "Stimulasi" atau "Stimulation" menerima skor 0,869 yang menunjukkan sedikit di atas zona evaluasi netral yang berarti pengguna merasa tertarik untuk menggunakan MYUMM Parent.
- Pada kategori "Kebaruan" atau "Novelty" mendapat skor 0,552, yang menunjukkan nilai berada dalam area negatif yang berarti fitur kreatif aplikasi MyUMM Parent masih perlu ditingkatkan, termasuk UI dan sistem pembayaran.

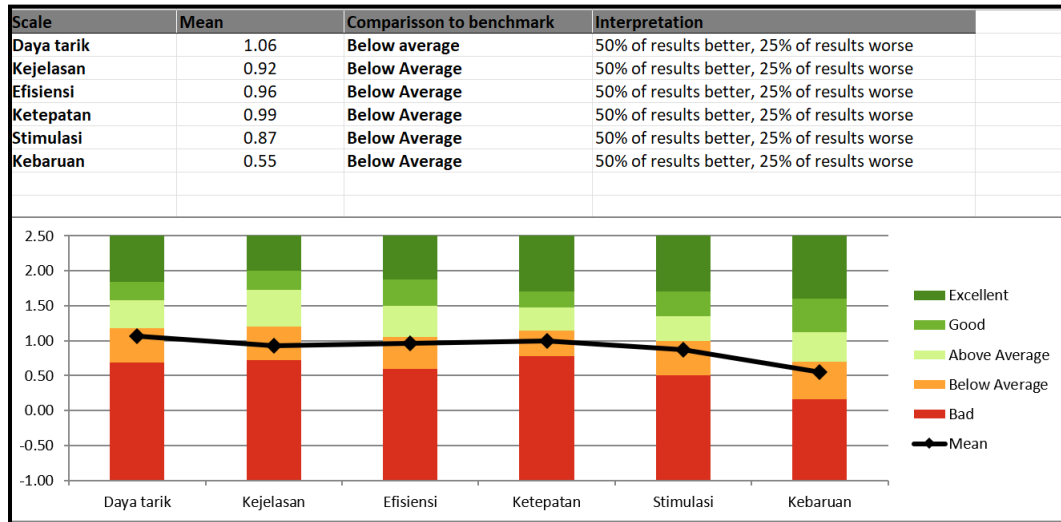
Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	↑ 1.4	1.4	1.2	67	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	↑ 1.3	1.8	1.4	67	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	→ 0.1	3.1	1.8	67	kreatif	monoton	Kebaruan
4	→ 0.4	3.2	1.8	67	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	→ 0.7	3.9	2.0	67	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	↑ 0.9	2.1	1.5	67	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	↑ 1.1	2.2	1.5	67	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	↑ 1.0	2.0	1.4	67	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	→ 0.5	3.2	1.8	67	cepat	lambat	Efisiensi
10	→ 0.1	3.1	1.8	67	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	↑ 1.4	1.8	1.3	67	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	↑ 1.0	2.6	1.6	67	baik	buruk	Daya tarik
13	↑ 1.1	2.0	1.4	67	rumit	sederhana	Kejelasan
14	↑ 1.1	1.8	1.3	67	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	↑ 1.2	1.6	1.3	67	lazim	terdepan	Kebaruan
16	↑ 1.4	1.7	1.3	67	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	→ 0.7	3.3	1.8	67	aman	tidak aman	Ketepatan
18	→ 0.8	2.8	1.7	67	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	↑ 0.8	2.4	1.5	67	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	↑ 1.2	2.1	1.4	67	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	↑ 0.8	2.8	1.7	67	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	↑ 1.4	2.1	1.5	67	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	→ 0.8	2.8	1.7	67	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	→ 0.6	2.9	1.7	67	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	↑ 0.8	3.0	1.7	67	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	↑ 0.8	3.1	1.8	67	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 5. Rata-rata Setiap Pertanyaan

Hasil umumnya anggapan responden dikenal sebagai evaluasi normal, yang berkisar antara -0,8 dan 0,8. Nilai positif melambangkan hasil rata-rata yang lebih tinggi dari 0,8, dan nilai negatif melambangkan hasil rata-rata yang lebih rendah dari -0,8. Gambar 6 menampilkan rata-rata, varians, dan standar deviasi dari 26 kata yang digunakan untuk mendeskripsikan produk

berdasarkan 67 penilaian. Rata-rata menunjukkan nilai penilaian tertinggi untuk kata "menarik" dan terendah untuk "tidak dapat dipahami", dengan varians dan standar deviasi yang menunjukkan sebaran nilai penilaian yang bervariasi antar kata.

Tab "benchmark", yang terlihat pada Gambar 6, menunjukkan hasil akhir analisis kuesioner UEQ.



Gambar 6. Benchmark

Dalam Kategori "Attractiveness" atau "Daya Tarik" (1,06), "Perspicuity" atau "Kejelasan" (0,92), "Efficiency" atau "Efisiensi" (0,96), "Dependability" atau "Ketepatan" (0,99), "Stimulation" atau "Stimulasi" (0,87) dan "Novelty" atau "Kebaruan" berada dibawah rata rata aspek UEQ. Hal itu menunjukkan enam aspek produk atau layanan dengan persentase hasil yang lebih baik dari rata-rata, semua aspek berada di bawah rata-rata dengan persentase 50%. Nilai rata-rata di bawah skala dan interpretasi bahwa ada ruang untuk perbaikan umum di semua aspek. Ini menunjukkan kebutuhan untuk fokus pada peningkatan daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan reliabilitas produk atau layanan secara keseluruhan.

Interpretasi terhadap nilai rata-rata skala UEQ adalah sebagai berikut: Nilai 1,50 -2,50 dianggap "Excellent", menunjukkan produk atau layanan sangat baik dan melebihi ekspektasi pengguna. Nilai 1,00 - 1,49 dianggap "Good", menunjukkan produk atau layanan baik dan memenuhi ekspektasi pengguna. Nilai 0,50 - 0,99 dianggap "Above Average", menunjukkan produk atau layanan di atas rata-rata dan pengguna umumnya puas. Nilai 0,00 - 0,49 dianggap "Below Average", menunjukkan produk atau layanan di bawah rata-rata dan pengguna umumnya tidak puas. Nilai -0,50 - -1,00 dianggap "Bad", menunjukkan produk atau layanan buruk dan pengguna sangat tidak puas. Berdasarkan tabel, semua nilai rata-rata skala UEQ berada di bawah rata-rata (Below Average), yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan, pengguna tidak puas dengan produk atau layanan. Skor rata-rata terendah adalah pada skala "Kebaruan" (nilai 0,55), menunjukkan bahwa pengguna merasa produk atau layanan tidak baru atau inovatif. Skor rata-rata tertinggi adalah pada skala "Ketepatan" (nilai 0,99), menunjukkan bahwa pengguna merasa produk atau layanan cukup andal dan bebas dari kesalahan.

#### 4. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil penelitian berjudul "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Myumm Parent Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Universitas Muhammadiyah Malang)". Alasan peneliti mengambil penelitian tersebut yaitu karena berdasarkan *survey* yang dilakukan oleh peneliti melalui kuesioner, banyak orang tua mahasiswa UMM yang tidak memanfaatkan aplikasi Myumm Parent. Hal tersebut terjadi karena kurangnya edukasi baik dari pihak mahasiswa itu sendiri maupun pihak kampus. Penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengalaman pengguna dengan suatu produk atau sistem. Kuesioner akan ditujukan kepada orang tua mahasiswa UMM mulai dari Angkatan 2020 hingga 2023.

Penilaian kualitas pengalaman pengguna terhadap aplikasi MyUMM Parent melalui kuesioner menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki enam aspek yang memperoleh hasil rata-rata >0,8. Aspek-aspek tersebut meliputi Daya Tarik (1,21), Kejelasan (1,13), Efisiensi (1,47), Ketepatan (1,34), Stimulasi (1,22), Kebaruan (0,87). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa enam kategori penilaian pengalaman pengguna untuk aplikasi MyUMM Parent berada pada area evaluasi positif. Namun, perlu peningkatan pada kategori "Kebaruan".

### Referensi

- [1] R. Veneziano. "Pengembangan sistem informasi sekolah berbasis web", vol.6,0.5-9,2017.
- [2] Playstore. MyUMM Parent. From: <https://apps.apple.com/id/app/myumm-parent/id6463199053?l=id>
- [3] Ismail, I. E., & Dewantoro, B. S. K. (2023, August). Pengujian Aplikasi PNJ Bergerak Menggunakan Metode System Usability Scale dan Net Promoter Score. In *Seminar Nasional Inovasi Vokasi* (Vol. 2, pp. 248-256).
- [4] Juniantari, N. K. R., & Putra, I. N. T. A. (2021). Analisis Sistem Informasi Dpmpstsp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 4(1), 31-37.
- [5] UEQ. Kuesioner Pengalaman Pengguna. From: <https://www.ueq-online.org/>
- [6] Hidayah, N. A. (2021). *Evaluasi user experience pada dompet digital ovo menggunakan user experience questionnaire ueq* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)
- [7] Ratmoko, E. C., & Pakereng, M. A. I. (2022). Analisis User Experience Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Siasat Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, 5(1), 11-18.
- [8] Juniantari, N. K. R., & Putra, I. N. T. A. (2021). Analisis Sistem Informasi Dpmpstsp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 4(1), 31-37.

