

ANALISIS *USER EXPERIENCE* APLIKASI REGSOSEK PADA BADAN PUSAT STATISTIK INDRAMAYU MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*

Darsanto¹, Mohammad Kaiman Maulidani²

^{1,2}Teknik Komputer, Fakultas Teknik Universitas Wiralodra
E-mail: ¹shantost.ft@unwir.ac.id, ²mohkaiman186@gmail.com,

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi juga telah membawa perubahan signifikan pada cara pemerintah menjalankan tugas administratif dan berkomunikasi. Dalam konteks ini, sistem informasi yang canggih memungkinkan pemerintah untuk memaksimalkan efisiensi dan efektivitasnya, mengurangi biaya, dan memperbaiki pengambilan keputusan strategis. Badan Pusat Statistik (BPS) melaksanakan kegiatan Regsosek di seluruh provinsi di Indonesia. Aplikasi regsosek sendiri adalah aplikasi yang digunakan untuk memudahkan pengumpulan dan pengolahan data yang berkaitan dengan kebutuhan sosial ekonomi masyarakat seperti pekerjaan, kesehatan, pendidikan, dan lain sebagainya. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui kekurangan atau masalah yang ada pada aplikasi dengan mengukur user experience aplikasi regsosek menggunakan User Experience Questionnaire. Analisis dan evaluasi data terbagi menjadi dua yaitu analisis data kuantitatif untuk uji validitas serta uji reliabilitas dan analisis statistik deskriptif menggunakan UEQ analysis tools versi 11 untuk mengetahui nilai rata-rata (mean) pada setiap variabel. Hasil dari analisis data kuantitatif menunjukkan nilai validitas korelasi Pearson Product Moment melebihi nilai 0.304 dan nilai croncbach alpha 0.613, dengan demikian pengujian yang dilakukan dapat diandalkan untuk mengukur pengalaman pengguna dengan akurat dan konsisten. Selanjutnya hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai pada aspek kejelasan memiliki nilai rata-rata terendah dari ke enam aspek UEQ, sehingga simpulan yang didapatkan bahwa pengguna aplikasi Regsosek belum memahami fungsi dan tujuan dari aplikasi.

Kata Kunci : *User Experience Questionnaire, Sistem Informasi, Pearson Product Mmoment, Cronbach's Alpha*

Abstract

The advances of information technology have also brought significant changes to the government in carrying out administrative tasks and communication. In this context, sophisticated information systems enable governments to maximize their efficiency and effectiveness, to reduce costs, and to improve strategic decision-making. The Central Statistics Agency (BPS) carries out Research and Research activities in all provinces in Indonesia. The regsosek application itself is an application that is used to facilitate the collection and processing data related to the socio-economic needs of the community such as employment, health, education, and so on. The focus of this research is to find out the deficiencies or problems that exist in the application by measuring the users' experience of the research and study application using the User Experience Questionnaire. Data analysis and evaluation are divided into two, namely quantitative data analysis for validity and reliability tests and descriptive statistical analysis using UEQ analysis tools version 11 to determine the average value (mean) of each variable. The results of the quantitative data analysis show that the validity value of the Pearson Product Moment correlation exceeds the value of 0.304 and the Croncbach alpha value of 0.613, thus the tests carried out can be relied upon to accurately and consistently measure user experience. Furthermore, the results of the descriptive statistical analysis show that the value on the clarity aspect has the lowest average value of the six aspects of UEQ, so that the conclusion

is that the Regsosek application users do not understand the function and purpose of the application.

Keywords : *User Experience Questionnaire, Information System, Pearson Product Mmoment, Cronbach's Alpha*

Diajukan: 20 June 2023

Disetujui: 25 June 2023

Dipublikasi: 11 July 2023

1. PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita saat ini terutama teknologi informasi dan komunikasi, telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita saat ini dan mengubah cara berinteraksi, bekerja, dan berkomunikasi satu sama lain. Dalam bidang sistem informasi, kemajuan teknologi terus berkembang hingga saat ini. Teknologi komputer dan internet memungkinkan pengolahan data yang lebih cepat dan akurat, serta mempermudah akses informasi dari jarak jauh.

Sistem informasi adalah suatu kerangka kerja yang terdiri dari perangkat lunak, perangkat keras, infrastruktur jaringan, dan sumber daya manusia yang membantu organisasi dalam mengumpulkan, mengelola, menganalisis, dan menyajikan informasi yang diperlukan untuk mengambil keputusan bisnis.

Kemajuan teknologi informasi juga telah membawa perubahan signifikan pada cara pemerintah menjalankan tugas-tugas administratif dan berkomunikasi. Dalam konteks ini, sistem informasi yang baik memungkinkan pemerintah untuk memaksimalkan efisiensi dan efektivitasnya, mengurangi biaya, dan memperbaiki pengambilan keputusan strategis. Dengan adanya sistem informasi yang terintegrasi, pemerintah juga dapat mengelola data dan informasi dengan lebih efektif, sehingga dapat memberikan kebijakan yang lebih tepat sasaran dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat.

Badan Pusat Statistik (BPS) adalah lembaga non-departemen yang bertanggung jawab secara langsung kepada Presiden dalam mengolah informasi. BPS memiliki tugas untuk menyelenggarakan statistik dasar, melakukan koordinasi dan kerjasama, serta mengembangkan dan membina statistik sesuai dengan peraturan perundang-

undangan yang berlaku, sebagaimana diatur dalam Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 86 Tahun 1998. Sebagai salah satu lembaga penting di Indonesia, BPS memainkan peran kunci dalam menyediakan data statistik nasional yang menjadi dasar pengambilan kebijakan pemerintah. Untuk memudahkan dan mempercepat pengumpulan, pengolahan, dan analisis data, BPS menggunakan teknologi sistem informasi yang terintegrasi, sehingga dapat memberikan layanan statistik yang lebih akurat dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat.

BPS melakukan Pendataan Awal Registrasi Sosial Ekonomi (Regsosek) di seluruh provinsi Indonesia, dan salah satu yang termasuk dalam daftar adalah Kabupaten Indramayu di Provinsi Jawa Barat. Pendataan ini dilaksanakan dalam periode waktu 15 Oktober hingga 14 November 2022, dan akan mencakup pengumpulan data terkait kondisi sosial, ekonomi, dan tingkat kesejahteraan masyarakat. Data yang dikumpulkan pada Regsosek tersebut nantinya akan digunakan oleh BPS sebagai dasar untuk menyusun data statistik nasional, serta dapat membantu pemerintah dalam mengambil kebijakan yang lebih tepat dan responsif.

Proses pengolahan data yang akan dilakukan, dibutuhkan suatu aplikasi atau perangkat lunak yang dapat digunakan petugas untuk mengolah data yang sudah terkumpul menjadi sebuah informasi. Salah satu aplikasi yang digunakan petugas untuk pengolahan data adalah Regsosek. Regsosek merupakan aplikasi yang berfungsi untuk mengolah data yang telah terkumpul menjadi informasi yang berguna.

Aplikasi Regsosek digunakan oleh petugas entry untuk melakukan pengolahan data mentah yang telah terkumpul sebelumnya agar dapat dihasilkan data yang relevan dan valid. Selain proses pengolahan

data, Regsosek juga digunakan untuk melakukan validasi data agar data yang dihasilkan dapat dipercaya dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

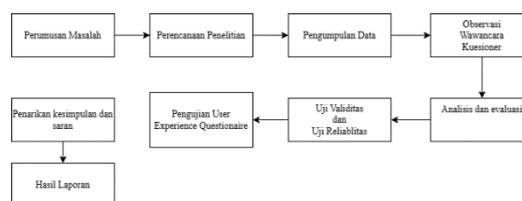
Setiap sistem informasi yang dibangun tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, penting untuk melakukan evaluasi terhadap sistem informasi yang digunakan secara berkala guna memaksimalkan kelebihan dan meminimalkan kekurangan yang ada.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah akan difokuskan pada pengalaman pengguna terhadap aplikasi Regsosek dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana sistem informasi pengolahan data tersebut beroperasi. Selain itu, akan dilakukan evaluasi terhadap kelebihan dan kekurangan dari sistem informasi tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna atau *user experience* dalam menggunakan aplikasi sistem informasi pengolahan data tersebut dengan fokus pada pengguna aplikasi tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah atau kesulitan yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut dengan menggunakan *user experience questionnaire*.

2. METODE PENELITIAN

Metode analisis yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). Tujuan penggunaan UEQ adalah untuk memperoleh data mengenai pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Regsosek. UEQ merupakan metode pengukuran pengalaman pengguna yang terdiri dari enam dimensi utama, yaitu atraktifitas, daya guna, efisiensi, kepuasan, keterandalan, dan stimulasi. Peneliti akan memberikan kuesioner UEQ kepada para pengguna aplikasi Regsosek untuk mengetahui tingkat kepuasan mereka terhadap aplikasi tersebut. Data yang diperoleh dari kuesioner UEQ akan digunakan sebagai bahan analisis untuk mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Regsosek.



Gambar 1. Alur Penelitian

Penelitian yang dilakukan dimulai dengan tahap perumusan masalah, yaitu mengidentifikasi masalah yang akan diteliti dan dirumuskan secara jelas dan terstruktur. Setelah itu, dilakukan perencanaan penelitian, yang meliputi pemilihan metode penelitian, pengumpulan data, pemilihan responden, dan persiapan instrumen penelitian. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data melalui observasi, wawancara, atau kuesioner, yang akan dilakukan pada responden yang telah dipilih. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis dan evaluasi data untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Dalam tahap analisis dan evaluasi data, peneliti akan melakukan pengolahan data dengan menggunakan metode tertentu dan menyajikan hasil penelitian dalam bentuk laporan yang lengkap dan terstruktur.

2.1. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah prosedur atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan dalam sebuah penelitian atau survei. Tujuan dari teknik pengumpulan data adalah untuk memperoleh data yang akurat, andal, dan relevan dengan tujuan penelitian atau survei yang dilakukan.

2.1.1. Metode observasi

Observasi merupakan Teknik yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah data dengan cara mengamati dan menganalisa langsung. Observasi dilakukan dengan melihat langsung pengguna aplikasi regsosek Ketika menggunakan aplikasi tersebut. Hasil yang didapat dalam kegiatan observasi ini untuk mengetahui dan memahami alur atau proses sistem yang sedang berjalan dan memperoleh informasi

mengenai kendala yang dialami oleh pengguna aplikasi regsossek.

2.1.2. Metode wawancara

Metode wawancara dilakukan melalui tatap muka langsung dengan para pengguna aplikasi regsossek. Wawancara ini dilakukan guna memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dengan cara melakukan komunikasi langsung baik dengan para pengguna aplikasi tersebut maupun pihak yang bertanggungjawab atas aplikasi tersebut.

2.1.3. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah salah satu teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian. Kuesioner adalah sebuah dokumen yang berisi serangkaian pertanyaan terstruktur yang dirancang untuk mengumpulkan informasi dari responden.

	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 1. Kuesioner UEQ

Setelah kuesioner dirancang, Responden mengekspresikan apa yang dirasakannya ketika menggunakan aplikasi dengan memilih jawaban antara 1 sampai 7 yang paling dekat dengan pengalaman yang didapatkan ketika menggunakan aplikasi. Seperti contoh pada gambar 2 yang menunjukkan bahwa responden merasa lebih menyenangkan dibandingkan menyusahkan.



Gambar 2. Contoh jawaban responden

2.2. Analisis dan Evaluasi Data

UEQ berhasil mencakup pengukuran *user experience* secara komprehensif, mulai dari aspek usability hingga aspek *user experience*. Tersedia pula tools pengolahan data sehingga penginterpretasian hasil menjadi lebih mudah.

Analisis data terbagi menjadi dua yaitu menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis statistik deskriptif. Pertama, penulis akan melakukan analisis data kuantitatif untuk uji validitas dengan menghitung koefisien korelasi menggunakan pearson product moment. serta uji reliabilitas digunakan untuk melihat nilai cronbach alpha (α) pada masing-masing variabel dari setiap dimensi yang diukur dalam kuesioner. Kedua, penulis akan melakukan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan tool analisis UEQ yaitu analysis tools versi 11. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan nilai rata-rata (mean) pada setiap indikator variabel dan indikator pernyataan dari kuesioner.

2.2.1. Pearson Product Moment

Pearson Product Moment adalah teknik analisis korelasi untuk mengetahui hubungan antara dua variabel kuantitatif. Statistik ini dapat menghitung koefisien korelasi antara dua variabel sehingga dapat mengetahui seberapa kuat atau lemah hubungan antara keduanya.

koefisien korelasi Pearson Product Moment adalah sebuah ukuran statistik yang digunakan untuk mengukur hubungan linier antara dua variabel. Koefisien korelasi Pearson berkisar antara -1 dan 1, sedangkan nilai 0 menunjukkan tidak adanya hubungan linier antara kedua variabel

Ketika UEQ digunakan dalam penelitian, data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan dapat dianalisis menggunakan teknik statistik, termasuk Pearson Product Moment. UEQ dan Pearson Product Moment saling terkait dalam hal

pengukuran dan analisis data, namun memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda. UEQ dapat digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna, sedangkan Pearson Product Moment dapat digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel kuantitatif.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (1)$$

Dimana :

r = Koefisien korelasi

$\sum x$ = Total jumlah dari variable x

$\sum y$ = Total jumlah dari variable y

$\sum x^2$ = Kuadrat dari total jumlah variable x

$\sum y^2$ = Kuadrat dari total jumlah variable y

$\sum xy$ = Hasil perkalian dari total jumlah variable x dan variable y

2.2.2. Cronbach's Alpha

Cronbach's alpha adalah ukuran statistik yang digunakan untuk mengukur konsistensi internal dari kuesioner atau instrumen pengukuran. Dalam konteks pengukuran user experience, Cronbach's alpha dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner UEQ saling terkait dan mengukur aspek-aspek yang sama dari pengalaman pengguna.

Melakukan uji reliabilitas dengan Cronbach's alpha pada kuesioner UEQ, dapat dipastikan bahwa kuesioner tersebut dapat digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna dengan konsisten dan dapat diandalkan. Hal ini memungkinkan peneliti atau desainer produk untuk membuat keputusan yang lebih baik berdasarkan data UEQ yang diperoleh dari pengguna.

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

Dimana :

r_i = reabilitas yang dicari

n = jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = varians total

2.2.3. UEQ Analysis Tools

UEQ Analysis Tools adalah alat analisis data yang sangat populer dan banyak digunakan di seluruh dunia, terutama dalam penelitian dan pengembangan produk dan layanan digital. Alat ini telah membantu banyak organisasi untuk memahami pengalaman pengguna mereka dan membuat perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Data Analisis Kuantitatif

3.1.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan Pearson Product Moment yang berarti mengkorelasikan setiap item pertanyaan dengan total skor dari masing-masing item. Atribut yang layak untuk menjadi pembentuk suatu dimensi adalah atribut yang memiliki nilai korelasi antara variabel yang cukup tinggi. Kriteria umum yang digunakan adalah nilai r hitung harus lebih besar dari nilai r tabel yang telah ditentukan pada tingkat signifikansi yang diinginkan.

Tabel 1. Nilai r tabel distribusi

df	t tabel	r tabel	df-2	t tabel	r tabel
2	0,05	0,05		0,05	0,05
1	12,706	0,997	22	2,074	0,404
2	4,303	0,950	23	2,069	0,396
3	3,182	0,878	24	2,064	0,388
4	2,776	0,811	25	2,060	0,381
5	2,571	0,754	26	2,056	0,374
6	2,447	0,707	27	2,052	0,367
7	2,365	0,666	28	2,048	0,361
8	2,306	0,632	29	2,045	0,355
9	2,262	0,602	30	2,042	0,349
10	2,228	0,576	31	2,040	0,344
11	2,201	0,553	32	2,037	0,339
12	2,179	0,532	33	2,035	0,334
13	2,160	0,514	34	2,032	0,329
14	2,145	0,497	35	2,030	0,325
15	2,131	0,482	36	2,028	0,320
16	2,120	0,468	37	2,026	0,316
17	2,110	0,456	38	2,024	0,312
18	2,101	0,444	39	2,023	0,308
19	2,093	0,433	40	2,021	0,304
20	2,086	0,423	41	2,020	0,301
21	2,080	0,413	42	2,018	0,297

Uji validitas ditentukan dengan melakukan uji signifikan 5% atau 0,05. Uji validitas ditentukan dengan melakukan uji signifikan 5% atau 0,05. pada penelitian ini terdapat 42 responden yang telah mengisi kuisisioner. Berdasarkan jumlah responden tersebut, diketahui bahwa r table untuk uji validitas ini adalah sebesar 0,304. jika nilai korelasi r antara dua variabel yang diukur dengan uji korelasi *Pearson Product Moment* melebihi nilai 0.304, maka korelasi tersebut dapat dianggap valid. Sedangkan, jika nilai korelasi r hitung kurang dari 0.304, maka korelasi tersebut tidak valid.

Tabel 2. Hasil uji validitas setiap variabel

Variabel	Nilai r hitung	Nilai r table	Keterangan
<i>Attractiveness</i> (Daya Tarik)	0.521	0.304	Valid
<i>Perspicuity</i> (Kejelasan)	0.638	0.304	Valid
<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	0.574	0.304	Valid
<i>Dependability</i> (Ketepatan)	0.594	0.304	Valid
<i>Stimulation</i> (Stimulasi)	0.585	0.304	Valid
<i>Novelty</i> (Kebaruan)	0.436	0.304	Valid

3.1.2 Uji Realibilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan melalui kuisisioner dapat dipercaya dan mampu mengungkapkan informasi yang sebenarnya. Menurut Wiratna Sujawerni uji realibilitas dapat dilakukan seara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item pertanyaan dalam kuisisioner penelitian. Adapun dasar pengambilan keputusan uji realibilitas jika nilai cronbach alpha > 0,600 maka dinyatakan reliabel atau konsisten. Sementara, jika nilai cronbach alpha < 0,600 maka dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Tabel 3. Hasil uji realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.613	26

Berdasarkan uji realibilitas diatas, dapat diketahui dari 26 item pertanyaan dalam kuisisioner penelitian memiliki nilai *cronbach alpha* 0.613 yaitu di atas 0,600 sehingga dapat dikatakan variabel dari setiap item pertanyaan dalam kuisisioner penelitian tersebut reliabel.

3.2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif pada *User Experience Questionnaire* (UEQ) dapat digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang data yang dikumpulkan dari kuisisioner UEQ, serta mengidentifikasi pola dan tren dalam data.

Analisis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan nilai rata-rata (mean) pada setiap indikator variabel atau indikator pernyataan pada kuisisioner. Hasil nilai rata-rata (mean) dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan atau ketidakpuasan responden terhadap produk atau layanan yang diuji. Dibawah ini adalah tabel rentang nilai rata-rata :

Tabel 4. Rentang Nilai Rerata Kuisisioner

Nilai rata-rata	Keterangan
> 0,8	Evaluasi Positif
-0,8 – 0,8	Evaluasi Netral
< -0,8	Evaluasi Negatif

Berikut ini merupakan hasil kuisisioner pada setiap variabel yang di analisis menggunakan tool analisis UEQ yaitu analysis tools versi 11 untuk mengetahui nilai rata-rata dari jawaban responden pada setiap variabel.

Tabel 5. Nilai Mean Pada Variabel *Attractiveness* (Daya Tarik)

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi
ATT1	Menyusahkan	Menyenangkan	-0,8	Netral
ATT2	baik	buruk	2,1	Positif
ATT3	tidak disukai	menggembirakan	0,0	Netral
ATT4	tidak nyaman	nyaman	0,8	Netral
ATT5	atraktif	tidak atraktif	0,8	Netral
ATT6	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	-1,8	Negatif

Variabel *Attractiveness* atau daya tarik adalah variabel pengukuran *User Experience Questionnaire* yang mengukur sejauh mana pengguna merasa tertarik dan terkesan dengan tampilan visual dan desain aplikasi. Berdasarkan hasil analisis pada tabel 5 hampir seluruh atribut atau indikator pada variabel *Attractiveness* mendapatkan nilai evaluasi netral, kecuali pada ATT2 yang mendapat nilai evaluasi positif dan ATT6 yang mendapat nilai evaluasi negatif.

Tabel 6. Nilai mean pada variabel *Perspicuity* (Kejelasan)

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi
PER1	tak dapat dipahami	tak dapat dipahami	0,5	Netral
PER2	mudah dipelajari	sulit dipelajari	-1,0	Negatif
PER3	rumit	sederhana	-1,2	Negatif
PER4	jelas	membingungkan	0,6	Netral

Variabel *Perspicuity* adalah variabel pengukuran *User Experience Questionnaire* yang mengukur sejauh mana pengguna merasa mudah memahami fungsi dan tujuan dari aplikasi. Berdasarkan hasil analisis pada tabel 6 seluruh atribut atau indikator pada variabel *Perspicuity* mendapatkan nilai evaluasi yang seimbang antara nilai evaluasi netral dan negatif.

Tabel 7. Nilai mean pada variabel *Efficiency* (Efisiensi)

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi
EFE1	cepat	lambat	1,3	Positif
EFE2	tidak efisien	efisien	1,7	Positif
EFE3	tidak praktis	praktis	1,5	Positif
EFE4	terorganisasi	berantakan	2,4	Positif

Variabel *Efficiency* adalah variabel pengukuran *User Experience Questionnaire* yang mengukur sejauh mana pengguna

merasa dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan mudah menggunakan aplikasi. Berdasarkan hasil analisis pada tabel 7 seluruh atribut atau indikator pada variabel *efficiency* berhasil mendapatkan nilai evaluasi positif

Tabel 8. Nilai mean pada variabel *Dependability* (Ketepatan)

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi
DEP1	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	-0,6	Netral
DEP2	menghalangi	mendukung	1,5	Positif
DEP3	aman	tidak aman	2,1	Positif
DEP4	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	0,0	Netral

Variabel *Dependability* adalah variabel pengukuran *User Experience Questionnaire* yang mengukur sejauh mana pengguna merasa dapat mengandalkan aplikasi dalam mengatasi masalah atau tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil analisis pada tabel 8 seluruh atribut atau indikator pada variabel *dependability* mendapatkan nilai evaluasi yang seimbang antara nilai evaluasi positif dan netral.

Tabel 9. Nilai mean pada variabel *Stimulation* (Stimulasi)

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi
STI1	bermanfaat	kurang bermanfaat	2,0	Positif
STI2	membosankan	mengasyikkan	-0,7	Netral
STI3	tidak menarik	menarik	0,4	Netral
STI4	memotivasi	tidak memotivasi	0,1	Netral

Variabel *Stimulation* adalah variabel pengukuran *User Experience Questionnaire* yang mengukur sejauh mana pengguna merasa termotivasi dan terlibat dalam menggunakan aplikasi. Berdasarkan hasil analisis pada tabel 9 hampir seluruh atribut

atau indikator pada variabel Stimulation mendapatkan nilai evaluasi netral, kecuali pada atribut STI1 mendapatkan nilai evaluasi positif.

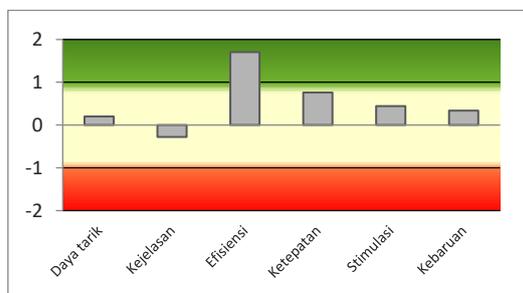
Tabel 10. Nilai mean pada variabel *Novelty* (Kebaruan)

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi
NOV1	kreatif	monoton	0,1	Netral
NOV2	berdaya cipta	konvensional	0,5	Netral
NOV3	lazim	terdepan	0,2	Netral
NOV4	konservatif	inovatif	0,6	Netral

Variabel *Novelty* adalah variabel pengukuran *User Experience Questionnaire* yang mengukur sejauh mana pengguna merasa aplikasi memiliki fitur dan fungsionalitas yang baru dan unik. Berdasarkan hasil analisis pada tabel 10 seluruh atribut atau indikator pada variabel *Novelty* mendapatkan nilai evaluasi netral.

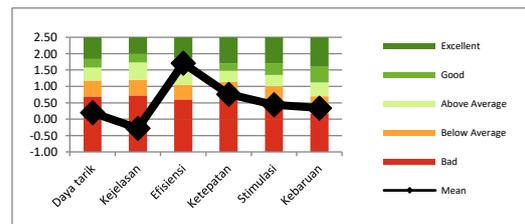
Tabel 11. Nilai *mean* pada setiap variabel UEQ

UEQ Scales Mean		
Daya tarik	0,2	Netral
Kejelasan	-0,3	Netral
Efisiensi	1,7	Positif
Ketepatan	0,8	Netral
Stimulasi	0,4	Netral
Kebaruan	0,3	Netral



Gambar 2. Nilai *mean* pada variabel UEQ

Taeb1 11 dan Gambar 2 menunjukkan hasil evaluasi masing-masing variabel pengukuran *user experience* dengan menggunakan tools UEQ pada aplikasi regsosek yang didapat dari 42 responden. Aspek efisiensi berhasil mendapat nilai rata-rata diatas 0,8 yaitu 1,7 dan berada pada tingkat evaluasi positif sedangkan aspek daya tarik, kejelasan, ketepatan, stimulasi dan kebaruan mendapat nilai rata-rata antara -0,8 sampai 0,8 atau berada pada tingkatan evaluasi netral.



Gambar 3. Hasil nilai *benchmark* pada variabel UEQ

Berdasarkan tabel 11 dan Gambar 3 dapat diketahui bahwa nilai benchmark hasil evaluasi *user experience questionnaire* pada aplikasi regsosek mendapatkan nilai *good* (bagus) pada aspek efisiensi. Sedangkan pada aspek kebaruan mendapat nilai *below average* (dibawah rata-rata), dan pada aspek daya tarik, kejelasan, ketepatan, stimulasi mendapat nilai *bad* (buruk).

3.3. Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan hasil evaluasi user experience yang telah dilakukan sebelumnya, maka rekomendasi perbaikan terhadap aplikasi regsosek dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata atau evaluasi yang telah didapat serta nilai *benchmark* terutama pada aspek kejelasan yang mendapat nilai terendah. Rekomendasi yang dapat diberikan yaitu :

1. Memperjelas cara penggunaan aplikasi, termasuk memberikan contoh penggunaan dan menjelaskan pengaturan dan opsi yang tersedia.
2. Menyederhanakan tampilan antarmuka aplikasi dan memperjelas struktur navigasi untuk memudahkan pengguna dalam menemukan fungsi yang dibutuhkan.
3. Mengurangi jumlah fitur atau fungsi yang tidak diperlukan atau kurang

penting bagi pengguna agar aplikasi lebih fokus pada tugas utama yang ingin dilakukan pengguna.

4. KESIMPULAN

Hasil analisis user experience pada aplikasi regsosek menggunakan user experience questionnaire dengan melihat enam variabel yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan. Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi dari penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik beberapa kesimpulan :

1. Berdasarkan hasil statistik deskriptif yang didapat dari 42 responden didapat nilai rata-rata (mean) pada masing-masing atribut dan variabel yang mengukur user experience menggunakan UEQ data analysis tool, diketahui aplikasi regsosek mendapat nilai rata-rata atau evaluasi positif pada variabel efisiensi, sedangkan variabel daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan mendapat nilai netral.
2. Berdasarkan hasil benchmark nilai yang didapat pada masing-masing variabel UEQ menggunakan UEQ data analysis tool diketahui bahwa variabel efisiensi mendapat nilai bagus (good) dengan nilai benchmark 1,71, variabel ketepatan mendapat nilai benchmark 0,34 dibawah rata-rata (below average) dengan nilai, variabel ketepatan mendapat nilai benchmark 0,76 (bad), variabel stimulasi mendapat nilai benchmark 0,44 (bad), variabel daya tarik mendapat nilai benchmark 0,20 (bad), dan variabel kejelasan mendapat nilai benchmark terendah -0,28 (bad).
3. Penelitian ini berhasil memberikan rekomendasi perbaikan user experience pada aplikasi regsosek berdasarkan hasil evaluasi menggunakan user experience questionnaire, area atau aspek direkomendasikan untuk melakukan perbaikan berada pada aspek kejelasan berdasarkan nilai rata-rata dan nilai hasil benchmark terendah.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat dari hasil pengujian dan analisis aplikasi regsosek dapat dilakukan peningkatan atau dikembangkan dari setiap permasalahan

yang didapat dari hasil nilai rata-rata dan nilai benchark pada masing variabel UEQ sehingga aplikasi regsosek dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan pengumpulan, pengolahan, dan analisis data sosial ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Haerani, E., 2021, Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan, SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi.
- [2] Riza, M. Riza, M., Pramudya, A1., Muliawati., 2022, Analisis User Experience Pada Aplikasi Alpukat Betawi (Akses Langsung Pelayanan Dokumen Kependudukan Cepat Dan Akurat) Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough Dan Metode User Experience Questionnaire.
- [3] Abdillah, L. A., 2019, Analisis Aplikasi Mobile Transportasi Online Menggunakan User Experience Questionnaire pada Era Milenial dan Z. JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS, 9(2), 204.
- [4] Donaroe Munthe, R., Candra Brata, K., & Fanani, L., 2018, Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya) (Vol. 2, Issue 7).
- [6] Hartzani, A. G., 2021, Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital OVO Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)
- [7] Siti, R., Fasabuma, N. P., Tolle, H., & Wijoyo, S. H., 2020, Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE).
- [8] Simanjuntak, S., 2018, Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) Enterprise Resource Planning (ERP) Menggunakan User Ekperience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : Sap Modul Sales & Distribution, Material Management, Final Accounting)
- [9] Azhar Susanto., 2011, Sistem Informasi Akuntansi. Bandung : Lingga Jaya
- [10] Adani, M. R., 2021, Pengertian Sistem Informasi dan Cara Penerapannya. *TeIKa*, 8(2), 55–66.