

Nama : Ismail Wahyu Fadilah

NIM : 202010370311339

UX Matric Project 3

User Experience Questionnaire (UEQ)

Dalam metode ini terdapat beberapa point tujuan pada prototype aplikasi yang telah dibuat pada project 3 seperti berikut:

1. Attractiveness: Seberapa menarik produk bagi pengguna?
2. Perspicuity: Seberapa mudah produk digunakan?
3. Efficiency: Sejauh mana produk beroperasi dengan cepat dan efisien? Apakah antarmuka pengguna sudah tertata dengan baik?
4. Depandability: Apakah in teraksi dengan produk dapat diandalkan dan terkendali?
5. Stimulation: Sejauh mana produk menarik dan memberikan motivasi untuk digunakan?
6. Novelty: Apakah produk bersifat inovatif dan kreatif? Apakah produk menarik perhatian pengguna?

Pelibat

Pihak yang terlibat terdiri dari 20 orang yang memiliki saudara atau adik laki-laki maupun Perempuan dengan jangkauan usia 4-5 tahun. Daftar individu yang akan mengikuti pengujian dapat ditemukan dalam table 1.

Tabel 1. *Daftar para Responden*

No	Nama	Pekerjaan	Nama Adik	Jenis Kelamin Adik
1	Azriel	Mahasiswa	Paijo	Laki-laki
2	Anang	Pegawai	Adik	Laki-laki
3	Ilham	Mahasiswa	Dea	Perempuan
4	Bella rizky	Pelajar	Gilang	Laki-laki
5	Haikal vito	Mahasiswa	Deril	Laki-laki
6	Meylinda Della Sasmita	Mahasiswa	Nisa Ayu Hapsari	Laki-laki
7	Diandra	Mahasiswa	Putri	Perempuan
8	Gurnawan pratama	Mahasiswa	Cindy	Perempuan
9	Zaky haris	Mahasiswa	Putri	Perempuan

10	Fitria chayani	Pegawai	Hendra putra	Laki-laki
11	Riandi Kusuma	Mahasiswa	Trianika	Perempuan
12	Gilang Pratama	Pegawai	Ferdiansyah Pratama	Laki-laki
13	Siska Dinanti	Mahasiswa	Rantika Putri	Perempuan
14	Afghani	Mahasiswa	Syafai	Laki-laki
15	Bagus Styawan	Mahasiswa	Bakhrir	Laki-laki
16	Rafi Ghani	Mahasiswa	Agus	Laki-laki
17	Julian	Mahasiswa	Hesti	Perempuan
18	Deni	Pegawai	Sandi	Laki-laki
19	Yoga Pratama	Pegawai	Yona Santika	Perempuan
20	Fahreza	Mahasiswa	Fandi Sandika	Laki-laki

Pengujian

Pengalaman Pengguna (User Experience) mencerminkan evaluasi subjektif pengguna terhadap produk yang mereka gunakan. Pengguna atau kelompok pengguna yang berbeda dapat memiliki persepsi yang beragam terkait pengalaman menggunakan produk yang sama. Dalam pengujian prototipe Aplikasi MEMIKAT, digunakan User Experience Questionnaire (UEQ) sebagai alat evaluasi. UEQ menyajikan gambaran menyeluruh mengenai pengalaman pengguna, mencakup aspek kegunaan hingga elemen-elemen pengalaman pengguna, dan dilengkapi dengan alat analisis untuk mengartikan hasil dengan akurat. UEQ terdiri dari 26 pertanyaan dengan 7 opsi jawaban dalam format skala Likert. Pertanyaan-pertanyaan UEQ dapat ditemukan dalam tabel berikut.

Tabel 2. *Daftar pertanyaan UEQ*

1. Bagaimana pengalaman Anda ketika pertama kali mencoba memahami cara mengoperasikan aplikasi ini?
2. Bagaimana pendapat Anda mengenai informasi yang dipresentasikan oleh aplikasi ini?
3. Seberapa tinggi tingkat kreativitas pengalaman Anda saat menggunakan aplikasi ini?
4. Seberapa mudah bagi Anda untuk memahami cara menggunakan aplikasi ini?

5. Seberapa besar manfaat yang Anda rasakan dari aplikasi ini?
6. Bagaimana perasaan Anda ketika sedang menggunakan aplikasi ini?
7. Sejauh mana minat Anda terhadap desain aplikasi ini?
8. Seberapa lancar Anda dapat memahami pengalaman menggunakan aplikasi ini?
9. Berapa lama waktu yang Anda butuhkan untuk menyelesaikan tugas dengan aplikasi ini?
10. Bagaimana Anda menilai pendekatan desain aplikasi ini, mulai dari yang kreatif hingga yang konvensional?
11. Apakah menurut Anda aplikasi ini mendukung Anda dalam mencapai tujuan?
12. Bagaimana Anda menilai kualitas secara keseluruhan dari aplikasi ini?
13. Seberapa rumit menurut Anda penggunaan aplikasi ini?
14. Seberapa puas Anda dengan pengalaman menggunakan aplikasi ini?
15. Sejauh mana umumnya pengalaman penggunaan aplikasi ini?
16. Seberapa nyaman bagi Anda untuk menggunakan aplikasi ini?
17. Seberapa aman perasaan Anda saat menggunakan aplikasi ini?
18. Sejauh mana aplikasi ini memotivasi Anda?
19. Seberapa baik menurut Anda aplikasi ini memenuhi harapan Anda?
20. Seberapa efisien menurut Anda penggunaan aplikasi ini?
21. Seberapa jelas pengalaman menggunakan aplikasi ini?
22. Seberapa praktis menurut Anda penggunaan aplikasi ini?
23. Seberapa terorganisir menurut Anda aplikasi ini?
24. Seberapa menarik menurut Anda desain aplikasi ini?
25. Seberapa ramah pengguna menurut Anda aplikasi ini?
26. Seberapa inovatif menurut Anda aplikasi ini?

Google Form

Setelah persiapan 26 pertanyaan Tahapan berikutnya melibatkan pembuatan kuesioner menggunakan Google Form dan penyebaran kepada responden yang memenuhi kriteria yang ditetapkan. Data yang terkumpul dari Google Form tersebut akan dijadikan input pada Alat Analisis UEQ untuk mengevaluasi keenam aspek Pengalaman Pengguna. Informasi yang diperoleh dari input data dapat disimak dalam Tabel 3.

Tabel 3. *Data Inputan Google Form*

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
5	5	5	6	5	5	5	6	5	6	5	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5
5	3	3	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	6	4	6	7	7	5	4	6	4	7	3	5	5	4	5	5	3	4	5	6	7	7
6	4	2	7	5	7	7	7	6	4	5	5	6	5	4	5	5	5	6	4	4	5	5	6	6	5
5	4	4	5	5	5	5	4	5	7	7	7	7	7	5	7	5	6	4	6	6	7	7	5	7	5
5	5	5	6	7	6	6	5	5	5	5	7	6	6	5	6	6	6	6	6	5	5	7	7	6	7
7	6	6	6	4	5	5	6	6	4	5	5	4	6	6	7	7	4	3	4	6	3	5	5	6	6
5	5	6	4	5	6	5	6	6	4	5	5	7	5	4	6	7	5	5	6	6	6	5	7	7	4
6	6	5	4	5	6	6	5	5	4	6	4	6	5	6	6	7	5	5	5	3	4	5	5	6	5
6	6	5	5	6	6	6	6	7	7	7	7	4	7	4	7	6	4	5	5	7	7	7	7	7	6
6	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
6	6	4	5	5	5	4	6	5	5	4	5	5	6	4	6	5	6	6	6	5	4	5	5	4	6
5	5	4	5	5	5	5	6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	6	6	5	5	5	5
5	6	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	6	5	5	6	6	6	5	5	5	6	5	4
5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	6	6	6	5	4	5	6	5	5	5	5	5	4	5	5	5
5	4	5	5	5	4	5	6	5	5	4	5	5	5	6	4	5	5	6	6	5	4	3	1	1	1
4	5	6	7	6	6	6	6	4	4	3	5	6	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	6	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5
5	5	6	5	6	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
5	5	5	4	3	3	4	5	3	5	4	3	4	4	5	5	6	4	4	5	4	5	5	5	5	6

UEQ Analysis Tools akan mengautomatisasi perhitungan data yang terdapat dalam Tabel 3, menghasilkan evaluasi untuk setiap aspek Pengalaman Pengguna sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil pengujian UEQ Analysis Tools

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	0,050	0,17
Kejelasan	0,038	0,19
Efisiensi	0,000	0,19
Ketepatan	0,000	0,10
Stimulasi	0,025	0,17
Kebaruan	0,100	0,15

1. Daya Tarik

Aspek daya tarik memperoleh skor sebesar 0,050 yang berada di area evaluasi Netral (yang berkisar dari -0.8 hingga 0.80). Ini berarti bahwa para responden kurang menyukai tampilan dari aplikasi MEMIKAT

2. Kejelasan

Aspek Kejelasan memperoleh skor sebesar 0.038, sekali lagi, menerima nilai evaluasi Netral. Ini berarti responden menanggapi prototype aplikasi MEMIKAT kurang dikenali.

3. Efisiensi

Aspek Efisiensi mendapatkan skor 0,00, yang membuat aspek efisiensi dari prototype aplikasi MEMIKAT menerima evaluasi negatif. Ini menandakan bahwa responden belum dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan mudah.

4. Ketepatan

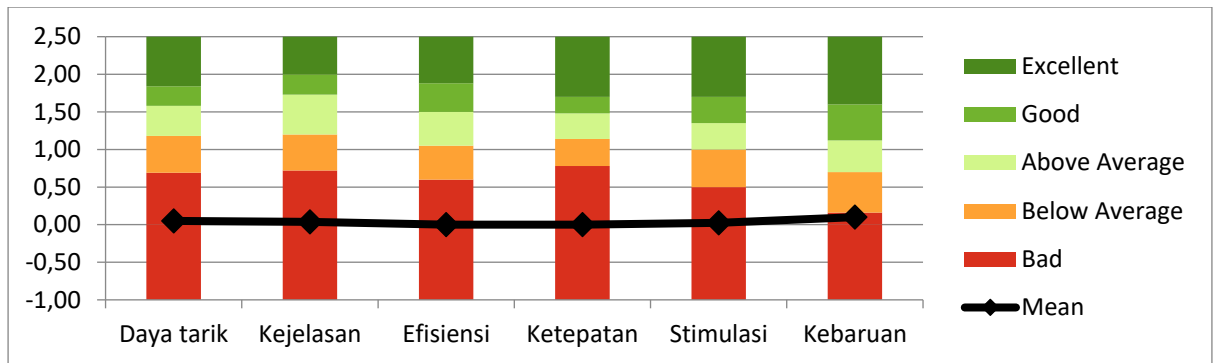
Aspek ketepatan menerima skor sebesar 0.00 yang menunjukkan bahwa prototype menerima evaluasi negatif. Dengan demikian, berarti tombol yang ada pada prototype aplikasi MEMIKAT mengarahkan ke titik tempat yang belum tepat, membuat pengguna merasa mengendalikan interaksi.

5. Stimulasi

Aspek stimulasi memperoleh skor sebesar 0.025 yang berada sedikit di atas area negatif. Dengan skor tersebut aspek stimulasi perlu ditingkatkan dari segi User Interfacenya sehingga membuat pengguna lebih merasa termotivasi ketika menggunakan prototype aplikasi MEMIKAT

6. Kebaruan

Aspek kebaruan mendapatkan skor 0.100 yang berada di zona evaluasi netral yang memiliki rentang -0.8 hingga 0.8. oleh karena itu aspek kebaruan perlu dilakukan peningkatan dari segi kreativitasnya.



Tabel 5. Benchmark

Hasil

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa prototipe aplikasi cerita rakyat memberikan Pengalaman Pengguna yang kurang bagi penggunanya. Evaluasi menunjukkan bahwa aspek-aspek seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi berada pada kategori negatif. Meskipun demikian, terdapat kebutuhan untuk meningkatkan kreativitas pada aspek kebaruan mendapatkan nilai sebesar 0.100. Selain itu, hasil dari pembandingan juga mengindikasikan bahwa aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan berada pada kategori "Netral." Sementara itu, kategori stimulasi dan kebaruan berada pada tingkat "Di Bawah Rata-rata." Kesimpulan ini menunjukkan bahwa prototipe aplikasi MEMIKAT kurang memiliki kualitas yang seimbang secara relatif.