**PENGUKURAN PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI DUOLINGO DENGAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

**Jaenudin Firdaus1, Muhammad Tata Wijaya dan Abbu Solihin Alhakim**

1Teknik Informatika, Universitas Indo Global Mandiri

email: [jaenudinfirdaus2004@gmail.com](mailto:jaenudinfirdaus2004@gmail.com)

2Teknik Informatika, Universitas Indo Global Mandiri

email: mtnik3n@gmail.com

3Teknik Informatika, Universitas Indo Global Mandiri

email: alhakimabusolihin@gmail.com

**Abstract**

User experience (UX) is a crucial factor in the success of language learning applications. This study evaluates the UX of Duolingo, a popular English learning application, using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The research was conducted with a quantitative approach through questionnaires distributed to 50 active Duolingo users. The findings revealed that Duolingo received high scores in attractiveness and stimulation, indicating user satisfaction with its interface design and gamification features. However, aspects such as clarity and efficiency require improvement, particularly in navigation and feature instructions. This study provides insights that can guide developers in improving the user experience of language learning applications.

**Keyword**

User Experience Questionnaire, Duolingo, English Learning, User Experience, Gamification

**Abstrak**

Pengalaman pengguna (UX) merupakan faktor krusial dalam keberhasilan aplikasi pembelajaran bahasa. Penelitian ini mengevaluasi UX aplikasi Duolingo, sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang populer, menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif melalui kuesioner yang disebarkan kepada 50 pengguna aktif Duolingo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Duolingo memperoleh skor tinggi pada aspek daya tarik dan stimulasi, mencerminkan kepuasan pengguna terhadap desain antarmuka dan fitur gamifikasinya. Namun, aspek seperti kejelasan dan efisiensi memerlukan perbaikan, terutama dalam navigasi dan petunjuk fitur. Penelitian ini memberikan wawasan yang dapat memandu pengembang dalam meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi pembelajaran bahasa.

**Kata Kunci**

User Experience Questionnaire, Duolingo, Pembelajaran Bahasa Inggris, Pengalaman Pengguna, Gamifikasi

**I. PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi informasi telah memungkinkan pengembangan berbagai aplikasi pembelajaran bahasa yang interaktif dan fleksibel. Salah satu aplikasi yang sangat populer adalah **Duolingo**, yang menawarkan pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi. Pengguna dapat mempelajari berbagai bahasa dengan cara yang menarik dan mudah diakses.

Pengalaman pengguna (*User Experience*, UX) merupakan faktor kunci dalam keberhasilan aplikasi seperti Duolingo. UX mencakup berbagai aspek seperti daya tarik, efisiensi, kemudahan penggunaan, dan kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Duolingo menggunakan **User Experience Questionnaire (UEQ)**, sebuah alat evaluasi standar yang dirancang untuk mengukur berbagai dimensi pengalaman pengguna.

Dengan menganalisis hasil UEQ, penelitian ini diharapkan memberikan wawasan yang berguna bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan kualitas produk mereka, khususnya pada aspek yang paling penting bagi pengguna.

**II. STUDI LITERATUR**

Pada penelitian ini mencakup kajian terhadap konsep User Experience (UX), metode evaluasi menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ), dan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa. User Experience didefinisikan sebagai persepsi dan respons pengguna yang timbul dari interaksi mereka dengan sebuah produk atau layanan, mencakup aspek seperti daya tarik, efisiensi, dan kepuasan. UEQ dipilih karena kemampuannya dalam mengevaluasi pengalaman pengguna melalui enam dimensi utama, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketergantungan, stimulasi, dan kebaruan. Selain itu, literatur tentang penerapan gamifikasi dalam aplikasi pembelajaran bahasa menunjukkan bahwa elemen permainan seperti penghargaan, tantangan, dan level dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Dengan mengacu pada penelitian sebelumnya, studi ini memberikan dasar teoritis untuk mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna aplikasi Duolingo secara mendalam.

**2.1. User Experience (UX)**

UX adalah persepsi dan respons pengguna yang dihasilkan dari penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan. Menurut Nielsen (1994), UX mencakup efisiensi, efektivitas, dan kepuasan dalam mencapai tujuan tertentu dalam konteks tertentu.

**2.2. User Experience Questionnaire (UEQ)**

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah alat evaluasi standar yang dirancang untuk mengukur pengalaman pengguna melalui enam dimensi utama. Dimensi pertama, daya tarik (*attractiveness*), mencerminkan persepsi keseluruhan pengguna terhadap aplikasi, mencakup tingkat kesenangan dan kepuasan secara umum. Dimensi kedua, kejelasan (*clarity*), menilai sejauh mana fungsi dan elemen dalam aplikasi mudah dipahami oleh pengguna. Selanjutnya, dimensi efisiensi (*efficiency*) mengevaluasi kecepatan dan kemudahan aplikasi dalam membantu pengguna mencapai tujuan mereka. Dimensi keempat, ketergantungan (*dependability*), mengukur keandalan aplikasi dalam memenuhi ekspektasi pengguna, termasuk kestabilan sistem. Dimensi stimulasi (*stimulation*) menggambarkan sejauh mana aplikasi mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi pengguna untuk terus berinteraksi. Terakhir, dimensi kebaruan (*novelty*) menilai tingkat inovasi dan keunikan fitur yang ditawarkan oleh aplikasi. UEQ telah banyak digunakan dalam penelitian pengalaman pengguna karena kemampuannya memberikan wawasan yang mendalam, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, terkait persepsi pengguna terhadap suatu produk.

**III. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengumpulkan data dari pengguna aplikasi Duolingo. Sebanyak 30 pengguna aktif Duolingo berpartisipasi dalam survei ini, yang dipilih secara acak dari berbagai latar belakang usia dan pengalaman menggunakan aplikasi. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 item pertanyaan yang diukur menggunakan skala Likert 7 poin. Kuesioner disebarkan secara online melalui platform Google Forms, dan data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan UEQ Data Analysis Tool untuk menghasilkan nilai rata-rata pada masing-masing dimensi. Hasil survei diinterpretasikan berdasarkan standar skor UEQ, yaitu negatif (-0.8 hingga -3), netral (-0.8 hingga 0.8), dan positif (0.8 hingga 3). Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan skor masing-masing dimensi UEQ dan untuk mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan.

**DAFTAR PUSTAKA**