

## ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)

I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya<sup>1</sup>, Putu Praba Santika<sup>2</sup>, Ida Bagus Ary Indra Iswara\*<sup>3</sup>, I Nyoman Alit Arsana<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Ganesha, <sup>2,3,4</sup>STMIK STIKOM Indonesia  
Email: <sup>1</sup>wahyu.wijaya@undiksha.ac.id, <sup>2</sup>praba@stiki-indonesia.ac.id, <sup>3</sup>indraiswara@stiki-indonesia.ac.id,  
<sup>4</sup>alitorsana@stiki-indonesia.ac.id  
\*Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 23 November 2019, diterima untuk diterbitkan: 18 Maret 2021)

### Abstrak

PaTik Bali merupakan aplikasi *keyboard* virtual berbasis *mobile*. *Keyboard* PaTik berfungsi menulis aksara Bali. PaTik memiliki fitur *autocorrection* sesuai dengan *pasang pageh* aksara bali. Pada google playstore, jumlah perangkat terinstall lebih dari 89.000 perangkat *mobile*. Dalam penelitian ini ingin diketahui tingkat kenyamanan pengguna dari segi *User Experience*. Maka dalam penelitian ini dilakukan evaluasi pengalaman pengguna PaTik Bali. Evaluasi dilakukan dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Kelengkapan aspek, yaitu *attractiveness*, *pragmatic quality* dan *hedonic quality* menjadi keunggulan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Selain itu, sudah disediakan *Data Analysis Tool* dalam format excel untuk memudahkan pengukuran *User Experience Questionnaire* (UEQ). Evaluasi dilakukan pada suatu populasi yang berjumlah 34 data. Evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ) memiliki penilaian yang baik. Daya tarik memiliki nilai rata-rata 1.8, kejelasan memiliki nilai 1.7, Efisiensi memiliki nilai 1.6, Ketepatan memiliki nilai 1.7, Stimulasi memiliki nilai 2, dan Kebaruan memiliki nilai 1.3. Hasil analisa untuk kualitas *pragmatic* dan *hedonis* pun memiliki penilaian yang baik masing-masing memiliki nilai rata-rata 1.72 dan 1.73. Dan analisa benchmark juga memberikan nilai 1.73 yang dikatakan baik. Analisa dengan menggunakan UEQ menunjukkan *user experience* dari pengguna PaTik Bali dapat dikatakan baik dengan nilai rata-rata diatas 1.

**Kata kunci:** *user experience*, UEQ, PaTik Bali, *keyboard* virtual

### USER EXPERIENCE ANALYSIS AND EVALUATION PaTik BALI WITH THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD

#### Abstract

PaTik Bali is a mobile-based virtual keyboard application. PaTik keyboard functions to write Balinese script. PaTik has an autocorrection feature in accordance with the Balinese script. On the Google Play Store, the number of devices installed is more than 89,000 mobile. In this study, we want to know the level of user comfort in terms of *User Experience*. So in this study an evaluation of the experience of PaTik Bali users was conducted. The evaluation was carried out using the *User Experience Questionnaire* (UEQ) method. Completeness of aspects, namely *attractiveness*, *pragmatic quality* and *hedonic quality* are the advantages of *User Experience Questionnaire* (UEQ). In addition, *Data Analysis Tool* has been provided in Excel format to facilitate the measurement of *User Experience Questionnaire* (UEQ). The evaluation was carried out on a population of 34 data. The *User Experience Questionnaire* (UEQ) evaluation has a good rating. Attraction has an average value of 1.8, clarity has a value of 1.7, Efficiency has a value of 1.6, Accuracy has a value of 1.7, Stimulation has a value of 2, and Novelty has a value of 1.3. The analysis results for *pragmatic* and *hedonic quality* also have good ratings, each having an average value of 1.72 and 1.73. And benchmark analysis also gives a value of 1.73 which is said to be good. Analysis using UEQ shows that the *user experience* of PaTik Bali users can be said to be good with an average value above 1

**Keywords:** *user experience*, UEQ, PaTik Bali, virtual keyboard

## 1. PENDAHULUAN

PaTik Bali merupakan aplikasi *keyboard* virtual. *Keyboard* virtual dibuat berbasis *mobile*.

*Mobile apps* merupakan sarana termudah bagi orang awam untuk mendapatkan atau mengakses informasi kapan pun dan dimanapun (Putra, I et al., 2019).

Aplikasi *mobile* berbasis android adalah aplikasi yang paling banyak digunakan (STATCOUNTER, 2018). Berdasarkan hal tersebut PaTik Bali dibuat dalam sistem operasi Android. PaTik merupakan *keyboard* yang berfungsi untuk menuliskan aksara bali. Aplikasi PaTik sudah dapat di unduh melalui *google playstore* pada perangkat android. Lebih dari 50.000 perangkat telah terinstall PaTik Bali. Berkaitan dengan aturan penulisan aksara bali, PaTik memiliki fitur *autocorrection* apabila ada kesalahan dalam penulisan aksara bali (Iswara, Santika and Wijaya, 2019c).

Berdasarkan *google playstore*, jumlah perangkat terinstall mencapai lebih dari 89.000 sampai tahun 2019, namun dibalik itu perngkat yang menguninstall juga mencapai jumlah 82.000 perangkat. Banyaknya jumlah yang menguninstall bisa saja disebabkan ketidaknyamanan pengguna dari segi *User Interface (UI)* ataupun *User Experience (UX)*. Untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang baik, aplikasi harus mudah dipelajari, efisien, mudah digunakan, dan atraktif (Hinderks et al., 2019). Belum dilakukan evaluasi tentang pengalaman pengguna dari *user interface* yang dirancang (Iswara, Santika and Wijaya, 2019b). Sehingga belum diketahui tingkat pengalaman pengguna PaTik Bali.

Uji UX perlu dilakukan untuk kesuksesan sebuah desain UI (Susilo, Wijaya and Hartanto, 2018). UX yang baik akan mendukung interaksi yang baik antara *user* dengan sistem (Santoso et al., 2016). Sesuai dengan fokus dari UX, yaitu bagaimana kerja suatu produk dari luar saat seseorang datang untuk melakukan kontak dengan produk tersebut (Santoso, Virginia and Susanto, 2017). Selain itu, UX juga berfokus pada user dan respon baik user terhadap sistem hal tersebut dapat dilihat dari emosi, perilaku dan nilai yang dihasilkan dari interaksi dengan sistem tersebut (Mustikaningtyas, Saputra and Pinandito, 2016). Evaluasi yang dilakukan hendaknya dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. Berdasarkan hal-hal tersebut, maka dapat dilakukan evaluasi *User Experience Questionnaire (UEQ)*, evaluasi yang bersifat gratis dan memberikan penilaian secara menyeluruh dengan cepat pada *user experience* (Kadastik, Artla and Schrepp, 2018).

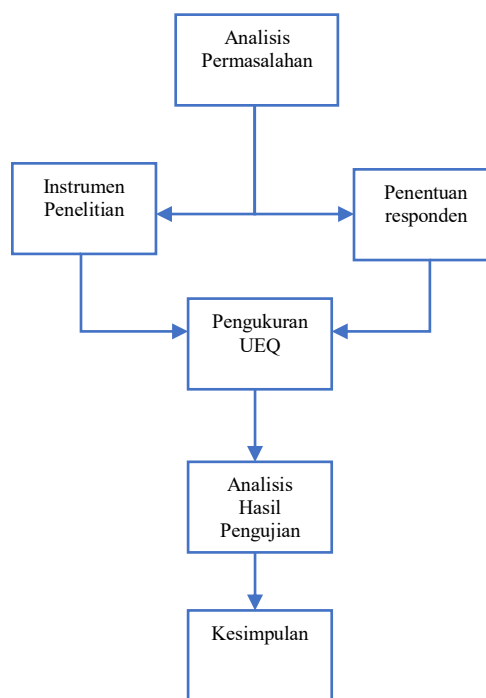
UEQ merupakan bagian dari tes kegunaan klasik untuk mendapatkan kesan komprehensif UX dari aspek kegunaan dan aspek pengalaman (Santoso et al., 2016). UEQ memungkinkan penilaian yang cepat atas pengalaman pengguna produk interaktif (Sularsa and Prihatmanto, 2015). Dengan kata lain, UEQ memberikan pengukuran aspek teknis dan non teknis terkait emosi atau persepsi kesenangan pengguna (Intanny et al., 2018). Kelengkapan aspek, yaitu *attractiveness*, *pragmatic quality* dan *hedonic quality* menjadi keunggulan UEQ dibanding *tool* yang lain. Selain itu, ketersediaan template berupa *Data Analyst Tool* dalam format excell dalam

mengukur UX memudahkan penggunaan alat ukur UEQ (Santosa and Winarno, 2019). Hasil dari pengukuran UEQ dapat digunakan sebagai referensi pengingkatan kualitas *user interface* (Paramitha, Dantes and Indrawan, 2018).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan evaluasi UX dari aplikasi *keyboard* virtual PaTik. Diharapkan dengan evaluasi yang dilakukan dapat memberikan kekukurangan yang dimiliki aplikasi PaTik.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode UEQ dengan melalui beberapa tahapan yang dapat dilihat pada gambar 1. Untuk metode UEQ sendiri merupakan suatu metode yang dibuat oleh Schrepp dengan memberikan pengukuran dari beberapa skala yang dijelaskan lebih detail pada poin (d.).



Gambar 1 Tahapan Penelitian

### a. Analisis Permasalahan

Dalam penelitian ini, objek penelitian adalah aplikasi PaTik Bali. Aplikasi *keyboard* virtual yang dapat *diinstall* pada perangkat *smartphone* android. PaTik Bali merupakan *keyboard* untuk Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kuantitatif untuk mengukur UX dalam menggunakan aplikasi PaTik.

### b. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan kuesioner UEQ. UEQ kuesioner terdiri dari 26 item. Ke 26 item tersebut dikutip dari penelitian (Santosa and Winarno, 2019) dapat dilihat pada gambar 2.

Saat ini silakan evaluasi produk dengan memilih satu lingkaran tiap baris item.

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

Gambar 2. Dua Puluh Enam Item Pertanyaan UEQ

### c. Penentuan Responden

Evaluasi UEQ dilakukan kepada pengguna aplikasi PaTik. Kuisioner diberikan kepada 20 hingga 30 pengguna. Penentuan jumlah responden sudah dapat memberikan hasil yang cukup stabil. Hal tersebut telah dilakukan pada penelitian sejenis. Sehingga memenuhi syarat responden UEQ yang seharusnya (Schrepp, 2015). Versi asli UEQ dirancang dalam bahasa Jerman, tetapi sejauh ini telah diterjemahkan ke beberapa bahasa seperti Spanyol dan Portugis (Suastini et al., 2018).

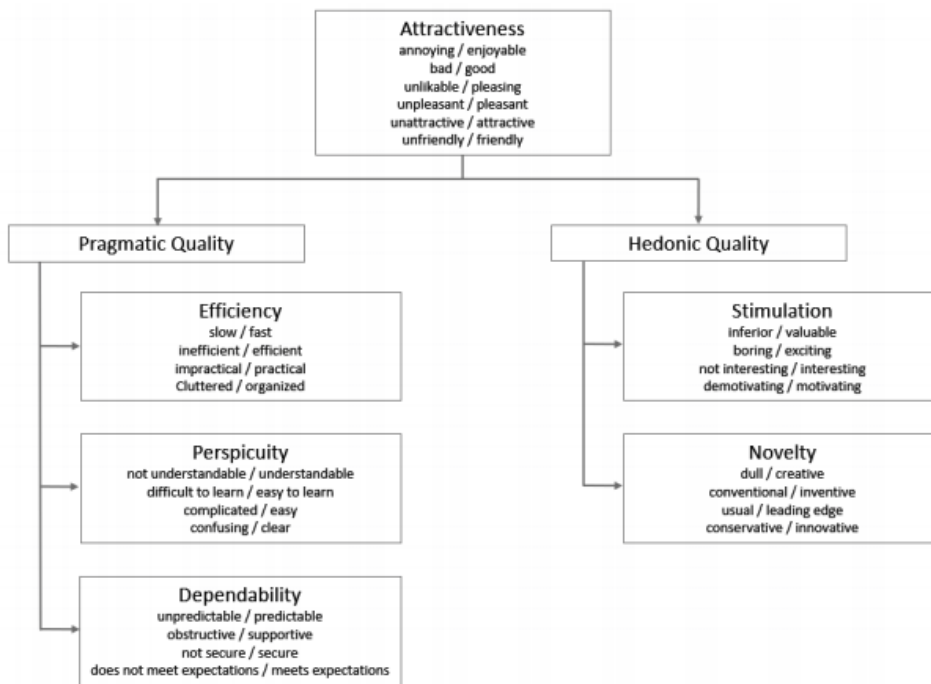
### d. Pengukuran UEQ

Pengukuran *User Experience* dilakukan untuk mengetahui pengalaman pengguna aplikasi PaTik. Pengukuran dilakukan dengan metode UEQ. Seluruh instrumen UEQ digunakan dalam penelitian ini. Awalnya lebih dari 200 item yang memiliki relasi dengan UX dibuat oleh *usability experts* dalam dua sesi *brainstorming* untuk digunakan sebagai instrumen UEQ (Schrepp, Hinderks and

Thomaschewski, 2017). Struktur dari UEQ dapat dilihat pada gambar 3.

Pada gambar 1 ditunjukkan terdapat enam (6) skala yang dapat dikelompokkan dari dua puluh enam (26) item pertanyaan. Enam skala tersebut dalam (Schrepp, 2015) adalah:

- Attractiveness (daya tarik): Impresi umum pengguna atas produk, suka atau tidak suka.
- Perspiciuity (Kejelasan): Seberapa besar kejelasan dari sebuah produk. Misal: mudah dipahami atau sulit dipahami.
- Efficiency (Efisiensi): Seberapa besar pengguna dapat menyelesaikan tugasnya tanpa usaha yang besar atau efisien. Misal: cepat atau lambat, praktis atau tidak praktis.
- Dependability (Ketepatan): apakah pengguna merasa dapat mengontrol interaksi? Misal: dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi, mendukung atau menghalangi.
- Stimulation (Stimulasi): Seberapa besar motivasi untuk menggunakan produk. Misal: bermanfaat atau kurang bermanfaat, menarik atau tidak menarik.

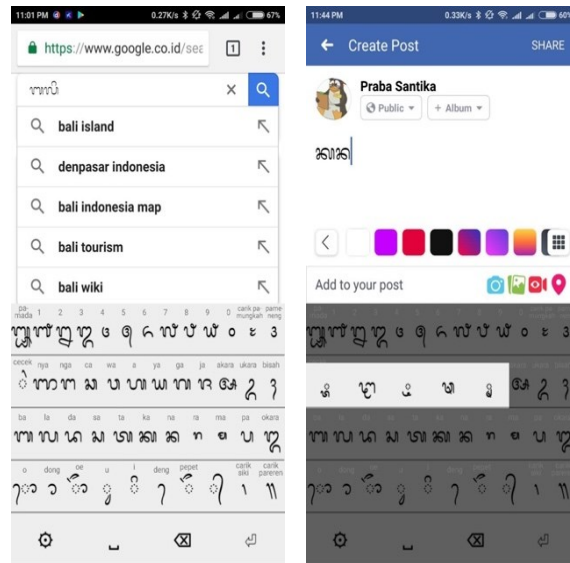


Gambar 3. Skala Struktur UEQ(Schrepp, 2015)

- f. Novelty (Kebaruan): Seberapa besar kebaruan dari produk. Misal: kreatif atau tidak kreatif, konser- vatif atau inovatif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

PaTik Bali hanya memiliki sebuah *layer*. Dimana ketika user ingin memilih aksara gantungan atau gempelan, user hanya butuh menekan lama dan memilih bentung gantungan yang diinginkan. *Layout* yang di terapkan pada PaTik Bali didisain agar mampu menyatukan letak dari aksara yang memiliki ucapan yang sama, misal aksara *ta* yang terlihat pada Gambar 3. ketika aksara *ta* ditekan lama maka akan muncul beberapa bentuk *ta* yang lainnya. Bentuk yang ada pada popup keyboard PaTik untuk ta adalah berupa gantungan ta, talatik, gantungan talatik, tatawa dan gantungan tatawa, begitu juga dengan aksara yang lainnya. Aksara bali memiliki banyak bentuk dengan pengucapan yang sama seperti *sa*, menjadi gempelan sasapa, sasaga, gantungan sesaga, gempelan *sa* (Iswara, Santika and Wijaya, 2019a). Jadi *layout* yang dirancang memang diharapkan untuk menghindari kebingungan para pengguna, karena sudah di golongan dalam satu aksara yang serupa dan dimunculkan dalam bentuk *popup* seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Layout PaTik Bali

Pelaksanaan evaluasi PaTik Bali dilakukan dengan UEQ kuesioner. UEQ disebarikan kepada 42 responden. *Experience* yang diperhatikan pada PaTik adalah konsep *layer* yang digunakan pada *keyboard*. Dari 42 responden hanya digunakan 34 data responden karena tingkat inkonsistensi yang cukup tinggi. Untuk hasil sebaran kuesioner dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Respon UEQ

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

Tabel 1 merupakan tabel data isian yang diberikan oleh 34 responden. Data tersebut merupakan data yang sudah diseleksi berdasarkan tingkat konsistensinya. Konsistensi yang dilihat adalah apakah responden menjawab asal-asalan atau

tidak. Data pada tabel 1 kemudian ditransformasikan untuk mengetahui nilai negatif dan positif dari setiap item. Data hasil transformasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data Transformasi Respon UEQ

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

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

Data hasil tranformasi pada tabel 2 kemudian dikelompokkan berdasarkan enam skala. Keenam skala tersebut adalah daya tarik, kejelasan, efisiensi,

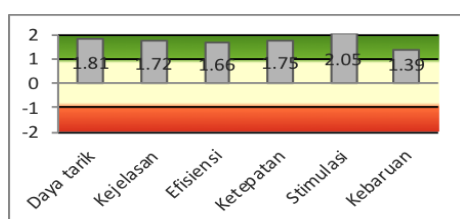
ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Keenam skala tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rataan, Varian, dan Simpangan Baku

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1.7	1.7	1.3	31	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1.8	1.2	1.1	31	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	1.3	3.1	1.8	31	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1.8	1.8	1.3	31	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	2.2	2.4	1.5	31	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	1.7	1.5	1.2	31	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	2.0	1.4	1.2	31	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	1.3	2.0	1.4	31	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	1.6	1.5	1.2	31	cepat	lambat	Efisiensi
10	1.3	2.0	1.4	31	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	2.1	1.2	1.1	31	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	2.2	1.5	1.2	31	baik	buruk	Daya tarik

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
13	1.6	2.1	1.5	31	rumit	sederhana	Kejelasan
14	1.6	1.1	1.1	31	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	1.0	2.6	1.6	31	lazim	terdepan	Kebaruan
16	2.0	1.0	1.0	31	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1.9	2.0	1.4	31	aman	tidak aman	Ketepatan
18	2.3	1.3	1.2	31	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	1.7	1.5	1.2	31	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1.7	1.1	1.0	31	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1.8	1.5	1.2	31	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	1.9	1.1	1.1	31	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1.4	2.6	1.6	31	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	1.6	1.5	1.2	31	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	1.7	1.6	1.3	31	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	2.0	1.9	1.4	31	konservatif	inovatif	Kebaruan

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat hasil rata-ran, varian dan simpangan untuk ke 26 item UEQ. Nilai yang dimiliki setiap item memiliki kisaran diatas 1. Penilaian tersebut memperlihatkan masing-masing item pertanyaan memiliki nilai yang baik. Data pada gambar tersebut menjadi acuan untuk melakukan perhitungan enam skala. Kemudian akan dilakukan analisa dan ditarik kesimpulan skala terbesar dan terkecil dari UEQ. Masing-masing skala memiliki beberapa pertanyaan pada 26 item tersebut. Skala tersebut dihitung untuk dicari nilai rata-ratanya. Nilai rata-rata diberikan pada gambar 6.



Gambar 5. Diagram Nilai Rata-Rata Enam Skala

Gambar 5 merupakan grafik nilai rata-rata dari enam skala UEQ. Terlihat dengan jelas semua skala berada pada batas dengan warna hijau. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa keseluruhan skala pengukuran berada pada level yang baik. Komponen skala tersebut adalah daya tarik, kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Penilaian terbaik terdapat pada elemen stimulasi, sedangkan penilaian terendah terdapat pada poin kebaruan.

Komponen stimulasi dilihat dari item bermanfaat, mengasyikkan, menarik, dan memotivasi. Semua item mendapatkan nilai di atas 1 yang masuk dalam taraf baik. Namun item yang mendapatkan nilai terendah adalah memotivasi. Untuk komponen kebaruan, nilai dilihat berdasarkan item kreatif, berdaya cipta, lazim, dan inovasi. Berdasarkan kuesioner, PaTik Bali memiliki tingkat

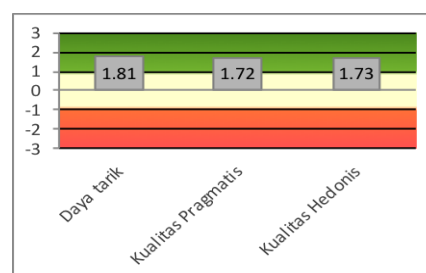
inovasi yang sangat baik, hingga menyentuh angka 2. Namun memiliki penilaian terendah pada item lazim/terdepan. Namun apabila dilihat nilai terendah tersebut sudah termasuk dalam kategori baik.

Keenam skala tersebut dapat diolah untuk mengetahui Kualitas *Pragmatic* dan *Hedonic* dari aplikasi yang dievaluasi. Kualitas pragmatic terdiri dari kejelasan, efisiensi, dan ketepatan. Stimulasi dan kebaruan menjadi bagian dari kualitas hedonic. Penilaian untuk daya tarik, kualitas pragmatic, dan hedonic dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kualitas Pragmatic dan Hedonic

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	1.81
Kualitas Pragmatis	1.72
Kualitas Hedonis	1.73

Dari ketiga kualitas tersebut, daya tarik memiliki nilai yang tertinggi. Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat nilai yang dimiliki daya tarik berkisar 1.81 yang sudah termasuk kategori bagus. Kemudian disusul dengan kualitas hedonis dan pragmatis dengan nilai secara berurutan 1.73 dan 1.72. Untuk memperjelas hal tersebut, maka dibuatkan grafik yang ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Diagram Kualitas Pragmatic dan Hedonic

Gambar 6 menunjukkan penilaian yang diberikan untuk daya tarik, kualitas pragmatic, dan hedonis. Semua penilaian memberikan hasil dalam kategori baik. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram batang. Puncak dari masing-masing diagram berada pada area yang berwarna hijau muda. Hijau muda menggambarkan penilaian yang baik, sedangkan hijau tua menggambarkan penilaian yang sangat baik.

Analisis lain yang dilakukan adalah analisis *benchmark*. Analisis tersebut membandingkan

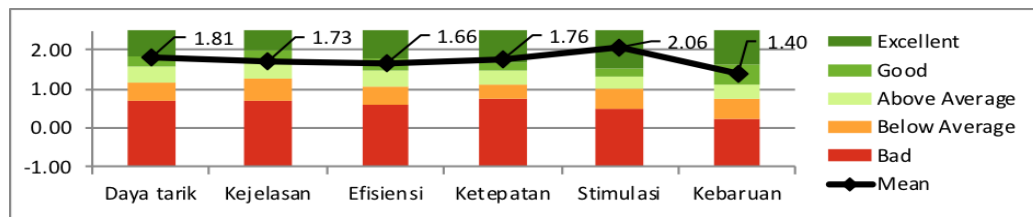
evaluasi penelitian ini dengan penelitian sejenis yang telah dilaporkan pada UEQ *online*. *Benchmark* untuk *user experience* PaTik Bali dapat dilihat pada Tabel 9 dan Gambar 7. Tabel 5 menunjukkan posisi penilaian UEQ PaTik Bali dibandingkan dengan penelitian sejenis. Berdasarkan Tabel 5, nilai tertinggi berada pada stimulasi dan nilai terendah berada pada skala kebaruan.

Tabel 5. Benchmark Evaluasi PaTik Bali

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1.81	Excellent	10% of results better, 75% of results worse
Kejelasan	1.73	Good	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1.66	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	1.76	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	2.06	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1.40	Good	10% of results better, 75% of results worse

Bentuk penilaian tersebut kemudian dibuatkan diagram untuk mempermudah pengamatan penilaian

masing-masing skala. Diagram *benchmark* untuk PaTik Bali dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Diagram Batang UEQ PaTik Bali

Gambar 7 menunjukkan *benchmark* penilaian PaTik Bali. Berdasarkan gambar 7, empat kelas memiliki nilai baik dan dua kelas memiliki nilai sangat baik. Nilai sangat baik dimiliki oleh kelas ketepatan dan stimulasi. Sedangkan empat penilaian baik dimiliki oleh daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan kebaruan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisa yang dihasilkan pada bagian pembahasan dapat diberikan suatu kesimpulan. Dari 26 item pertanyaan UEQ dikelompokkan menjadi enam kelas. Penilaian dari keenam kelas tersebut memiliki penilaian yang baik. Hasil analisa untuk kualitas *pragmatic* dan hedonis pun memiliki penilaian yang baik. Dan analisa *benchmark* juga memberikan nilai baik. Berdasarkan hal tersebut *user experience* yang dialami pengguna PaTik Bali dapat dikatakan baik. Dengan kata lain penyebab banyaknya pengguna yang *uninstall* PaTik Bali bukan karena pengalaman pengguna yang buruk ketika menggunakan aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

HINDERKS, A., SCHREPP, M., DOMÍNGUEZ

MAYO, F.J., ESCALONA, M.J. AND THOMASCHEWSKI, J., 2019. Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards and Interfaces Science Direct*, [online] 65(January), pp.38–44. Available at: <<https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>>.

INTANNY, V., WIDIYASTUTI, I., DOLOROSA, M. AND PERDANI, K., 2018. Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza . id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire. *Pekommas*, [online] 3(2), pp.117–126. Available at: <<https://media.neliti.com/media/publication/s/267627-measuring-usability-and-user-experience-a292205a.pdf>>.

ISWARA, I.B.A.I., SANTIKA, P.P. AND WIJAYA, I.N.S.W., 2019a. An Algorithm for Auto-Correction in PaTik Bali Using Pasang Pagueh Aksara Wianjana. In: *2019 5th International Conference on New Media Studies*. Badung: CONMEDIA.

ISWARA, I.B.A.I., SANTIKA, P.P. AND WIJAYA, I.N.S.W., 2019b. Design and Development Key Board For Aksara Bali On Android With Auto Parts Improvement.



- International Journal of Application Computer Science and Informatic Engineering (ACSIE)*, 1(2), pp.65–74.
- ISWARA, I.B.A.I., SANTIKA, P.P. AND WIJAYA, I.N.S.W., 2019c. *Google Play Store*.
- IZABAL, S.V., AKNURANDA, I. AND AZ-ZAHRA, H.M., 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. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 2(9), pp.3224–3232.
- KADASTIK, J., ARTLA, T. AND SCHREPP, M., 2018. Your Experience is Important! The User Experience Questionnaire (UEQ) - Estonian Version. *Rural environment. Education. Personality. (REEP) : proceedings of the 11th International scientific conference*, 11(May), pp.281–287.
- MUSTIKANINGTYAS, B.A., SAPUTRA, M.C. AND PINANDITO, A., 2016. Analisis Usability Pada Website Universitas Brawijaya Dengan Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), p.188.
- PANGETSU, H., 2014. Usability Testing of Virtual Keyboard. *International Journal of Communication & Information Technology (CommIT) h*, 8(1), pp.17–21.
- PARAMITHA, A.A.I.I., DANTES, G.R. AND INDRAWAN, G., 2018. The evaluation of web based academic progress information system using heuristic evaluation and user experience questionnaire (UEQ). In: *Proceedings of the 3rd International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2018*. IEEE, pp.1–6.
- PUTRA, D.A., SANAPIAH, M.D.S., HANIFAH, A.I. AND AFIRIANTO, T., 2019. SEED (Stoke Disease Early Detection Application) - Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android Untuk Mendiagnosis Gejala Dini Penyakit Stroke Menggunakan K-Nearest Neighbor (K-Nn). *Jurnal Teknologi Informasi Dan ILMU KOMPUTER*, 6(3), P.287.
- SANTOSA, P.I. AND WINARNO, W.W., 2019. Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). In: *The 10th National Conference on Information Technology and Electrical Engineering*. [online] Yogyakarta, pp.24–25. Available at: <<http://citee.ft.ugm.ac.id/home.php?main=M2Z4Vw%3D%3D=&part=REQ%3D=>>.
- SANTOSO, H.B., SCHREPP, M., ISAL, R.Y.K., UTOMO, A.Y. AND PRIYOGI, B., 2016. Measuring user experience of the student-centered E-learning environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), pp.1–79.
- SANTOSO, N.A., VIRGINIA, G. AND SUSANTO, B., 2017. Evaluation Interface Design to Build User Experience on SInTA Service Christian Duta Wacana University Yogyakarta. *Transformatika*, [online] 15(1), pp.26–35. Available at: <[www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)>.
- SCHREPP, M., 2015. *User Experience Questionnaire Handbook*. Version 7 ed. [online] Available at: <<http://www.ueq-online.org/>>.
- SCHREPP, M., HINDERKS, A. AND THOMASCHEWSKI, J., 2017. Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), p.103.
- STATCOUNTER, 2018. *Operating System Market Share Worldwide*. [online] Available at: <<https://gs.statcounter.com/os-market-share#monthly-201801-201812-bar>> [Accessed 14 Nov. 2019].
- SUASTINI, N.K., LANANG, I.G., RADITYA, A. and Satwika, I.P., 2018. Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, [online] 7(3), pp.135–144. Available at: <<http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/300/284>>.
- SULARSA, A. AND PRIHATMANTO, A.S., 2015. Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), pp.56–62.
- SUSILO, E., WIJAYA, F.D. AND HARTANTO, R., 2018. Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(2), pp.150–157.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*