

User Experience Questionnaire untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna pada *Website* Simontir di Lapas Kelas IIA Banyuasin

1st M. Almuhammad Dwi Prasetyo
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa
Universitas Multi Data Palembang
Palembang, Indonesia
almuhammad210@mhs.mdp.ac.id

2nd Desi Pibriana
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa
Universitas Multi Data Palembang
Palembang, Indonesia
desi.pibriana@mdp.ac.id

3rd Orrisa Octaria
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa
Universitas Multi Data Palembang
Palembang, Indonesia
orrisa.octaria@mdp.ac.id

Abstract— Lembaga permasyarakatan (Lapas) merupakan instansi pemerintah untuk membina narapidana. Instansi pemerintahan perlu memiliki sistem informasi *website* untuk memudahkan pendataan, tidak terkecuali Lapas Kelas IIA Banyuasin. Saat ini, Lapas Kelas IIA Banyuasin telah menggunakan *website* Simontir yang merupakan sebuah (Sistem Monitoring Penitipan Barang) yang digunakan untuk pendataan penitipan barang di Lapas. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner pra penelitian yang telah dilakukan, ditemukan fakta bahwa saat ini data pada *website* Simontir terkadang terkadang tidak *update* serta membutuhkan respon yang cukup lama saat diakses sehingga hal ini menjadikan *website* Simontir belum efisien bagi sebagian penggunaannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui dan menganalisis kualitas pengalaman pengguna *website* Simontir sehingga dapat memberikan rekomendasi peningkatan kualitas pengalaman pengguna *website* Simontir. Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis kualitas pengalaman pengguna ini yaitu metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan data *Data Analysis Tools* versi 11 sebagai *tools* yang digunakan untuk menganalisis data. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa skala *Attractiveness* merupakan skala dengan hasil *mean* terendah yang artinya responden menilai daya tariknya terhadap *website* Simontir rendah. Sementara hasil perbandingan dengan data *Benchmarking* menunjukkan semua skala UEQ berada pada level *Excellent* yang artinya *website* Simontir berada pada posisi 10% terbaik dibandingkan dengan aplikasi sejenis berdasarkan dataset *Benchmarking*.

Keywords— *Simontir*, *Website*, *User Experience Questionnaire* (UEQ)

I. PENDAHULUAN

Lembaga permasyarakatan atau yang lebih dikenal Lapas merupakan bagian akhir dari peradilan pidana yang telah terjadi setelah 3 sistem peradilan yaitu kepolisian, kejaksaan, dan pengadilan yang menjatuhkan pidana terhadap para terpidana. Lapas berfungsi dalam menjalankan tugas masyarakat dalam melakukan pembinaan Warga Binaan Perasyarakatan atau yang disingkat dengan WBP[1]. Lapas kelas IIA Banyuasin merupakan salah satu instansi pemerintahan yang telah menggunakan *website* dalam bekerja. *Website* digunakan untuk memberikan informasi digital untuk memberikan informasi seperti teks, gambar, suara, dan sebagainya yang dapat diakses oleh pegawai Lapas Kelas IIA Banyuasin untuk memperoleh informasi kepada semua pegawai[2].

Adapun aplikasi *website* yang digunakan di Lapas Kelas IIA Banyuasin seperti SIMPEG KUMHAM, SDP, dan

Simontir. Aplikasi SIMPEG KUMHAM sebuah aplikasi sistem informasi kepegawaian yang dibuat oleh Kementerian Hukum dan HAM untuk mempermudah mengetahui data-data pegawainya. Terdapat beberapa fitur pada SIMPEG KUMHAM seperti absensi, profil pegawai, kinerja pegawai, monitoring jurnal harian, informasi kepegawaian, informasi cuti, informasi pensiun, tunjangan kinerja dan sebagainya. Berikutnya aplikasi SDP (Sistem Database Perasyarakatan) sebuah aplikasi sistem database yang memuat informasi-informasi yang mencakup proses permasyarakatan yang meliputi perekaman data warga binaan permasyarakatan dan tahanan sejak masuk ke dalam lapas.

Aplikasi Sistem Monitoring Penitipan Barang atau yang lebih dikenal dengan Simontir merupakan aplikasi inovasi yang diciptakan oleh Lapas Kelas IIA Banyuasin dalam mencapai wilayah bebas korupsi (WBK). Berdasarkan hasil wawancara di Lapas Kelas IIA Banyuasin aplikasi Simontir digunakan oleh pegawai Lapas Kelas IIA Banyuasin pada bagian penadministrasian kunjungan, P2U, dan regu jaga. Akan tetapi pada aplikasi Simontir terdapat kendala seperti data terkadang tidak terupdate, aplikasi tidak stabil yang membutuhkan *loading* cukup lama, dan pemuatan data membutuhkan yang sedikit lama.

Berdasarkan permasalahan dari wawancara yang dijelaskan sebelumnya, maka perlu dilakukannya analisis pengalaman pengguna pada *website* Simontir karena pengalaman pengguna adalah salah satu faktor penting dalam mengetahui pengguna dapat menerima suatu layanan atau produk tersebut[3]. Suatu produk dapat dinyatakan berhasil apabila dapat memenuhi maupun menyelesaikan masalah pengguna yang dapat memberikan kepuasan terhadap produk tersebut pada saat digunakan[4].

Adapun beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengukur *user experience* seperti *System Usability Scale* (SUS), *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI), *Questionnaire for User Interaction Satisfaction*(QUIS), dan *User Experience Questionnaire*(UEQ)[5]. Metode *User Experience Questionnaire*(UEQ) memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode yang lain karena metode UEQ memberikan hasil analisis yang komprehensif dan cukup mudah dan efisien digunakan. metode UEQ mempunyai 26 pertanyaan yang terdiri dari 6 skala pengukuran yang dibagi menjadi kedalam tiga kelompok yaitu *Attractiveness*, *Pragmatic Quality*, dan *Hedonic Quality*[5][6]. Metode UEQ juga telah menyediakan *Data Analysis Tools* dalam bentuk format excel yang dapat digunakan dalam pengukuran yang lebih cepat[7] [8].

Penelitian yang terdahulu "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas *Paperless* Menggunakan Metode *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*" oleh Wibiansya Analisis Febrianto[9], menyatakan bahwa sistem informasi puskesmas *paperless* merupakan sistem yang telah dikembangkan dengan tujuan mengurangi penggunaan kertas tanpa harus menyimpan rekam medis ke sebuah folder yang dapat menyebabkan rekam medis pasien hilang. Akan tetapi dalam penggunaan sistem terdapat pengguna yang mengalami kesulitan dalam menggunakan sistem tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan variabel *perspicuity*, *dependability*, *attractiveness*, *efficiency*, dan *stimulation* memperoleh nilai 1,1-1,3 yang kearah evaluasi positif, untuk *novelty* memperoleh nilai 0,7 dengan hasil evaluasi normal.

berikutnya berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ni K R Juniantari [5] berjudul "Analisis Sistem Informasi DPMPTSP Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*" menyatakan sistem informasi DPMPTSP merupakan sistem yang menyediakan layanan informasi seperti sarana dan prasarana pada bidang perijinan. Sistem informasi ini dimiliki oleh pemerintah Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu. Sistem DPMPTSP ini sering menerima keluhan dari pengguna karena kurang mengerti dalam cara pengisian data pada sistem. Pengujian sistem DPMPTSP melibatkan 30 orang responden yang telah mengakses sistem DPMPTSP. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil berada pada kategori positif. Hasil skala tertinggi berada pada stimulasi dengan nilai 1,725 dan nilai terendah pada kejelasan dengan nilai 1,617 dengan begitu perlu ditingkatkan pada tampilan agar pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan sistem. Adapun perbedaan terkait penelitian terdahulu yang mana sama-sama merupakan aplikasi pemerintahan akan tetapi Simontir merupakan hasil inovasi yang dikembangkan oleh Lapas Kelas IIA Banyuasin dalam memonitoring penitipan barang pada Lapas Kelas IIA Banyuasin.

Analisis *website* Simontir menggunakan metode UEQ bertujuan untuk mengetahui kualitas pengalaman pengguna pada *website* Simontir serta memberikan rekomendasi yang bermanfaat dalam perbaikan maupun pengembangan *website* Simontir.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. *Website*

Website merupakan kumpulan dari berbagai macam halaman yang menampilkan teks, gambar, suara, data, video, dan gabungan dari keseluruhan tersebut, baik statis maupun dinamis membentuk suatu rangkaian yang dihubungkan oleh jaringan halaman[10].

B. *Simontir*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan Simontir merupakan sebuah aplikasi sistem monitoring penitipan barang yang menyediakan layanan dalam melakukan pengiriman barang yang dilakukan oleh keluarga binaan. Simontir dibuat oleh Lapas Kelas IIA Banyuasin pada tahun 2019 yang merupakan sebuah inovasi yang dilakukan oleh pihak Lapas Kelas IIA Banyuasin dalam mencapai Wilayah Bebas Korupsi (WBK). Simontir telah digunakan dari tahun 2019 Januari hingga saat ini. Aplikasi Simontir digunakan oleh pegawai bagian penadministrasian kunjungan, P2U, dan

regu jaga yang mana terdapat fitur seperti home, cek nomor pengiriman, dan pendaftaran pada Simontir.

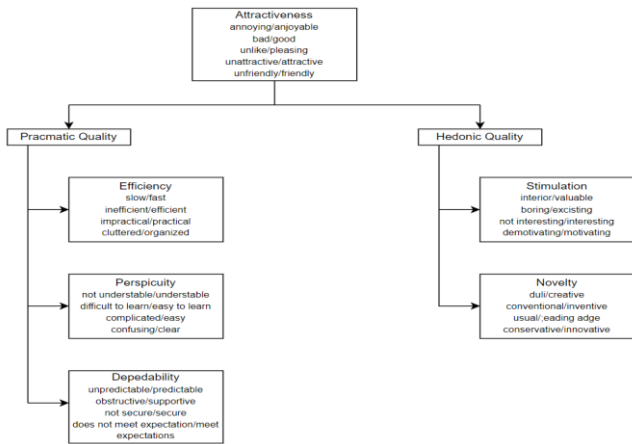
C. *User Experience*

User Experience merupakan ilmu yang mengkaji tentang apa yang pengguna rasakan di mana kondisi emosional dan internal seseorang bisa berubah saat melakukan interaksi terhadap suatu produk atau setelah selesai menggunakan suatu produk, sehingga memberikan nilai kepuasan setelah menggunakannya. *User experience* berperan penting dalam perancangan dan pengembangan dalam suatu layanan yang dampaknya dapat dirasakan pengguna sebagai hasil dari interaksi terhadap sistem[11][12].

D. *User Experience Questionnaire*

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan salah satu alat yang disebut sebagai kuesioner yang mudah dan efisien digunakan dalam mengetahui *User Experience (UX)* [5]. Skala kuesioner metode UEQ dibuat untuk mencakup kesan terkait pengalaman pengguna secara keseluruhan[8]. Adapun beberapa skala yang dimiliki metode *User Experience Questionnaire* sebagai berikut.

- *Attractiveness* (Daya tarik): merupakan pernyataan pendapat dari aplikasi. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai aplikasinya? Seberapa besar daya tarik dari sebuah aplikasi? baik atau buruk.
- *Efficiency* (Efisiensi): merupakan proses mengolah informasi secara efisien atau tidak. Seberapa besar pengguna dapat memahami dengan mudah aplikasi.
- *Perspicuity* (Kejelasan): apakah memungkinkan aplikasi dapat digunakan? Apakah pengguna dapat dengan mudah membiasakan diri dalam menggunakan aplikasi?
- *Dependability* (Ketepatan): apakah pengguna bisa merasakan dalam control interaksi? Apakah pengguna dapat berinteraksi dengan aman dan dapat memprediksi aplikasi?
- *Stimulation* (Stimulasi): aplikasi bermanfaat bagi pengguna? Apakah aplikasinya dapat memotivasi pengguna dalam menggunakan aplikasi
- *Novelty* (Kebaruan): apakah desain aplikasi inovatif dan kreatif? Apakah aplikasi mampu mendapatkan perhatian dari pengguna aplikasi?

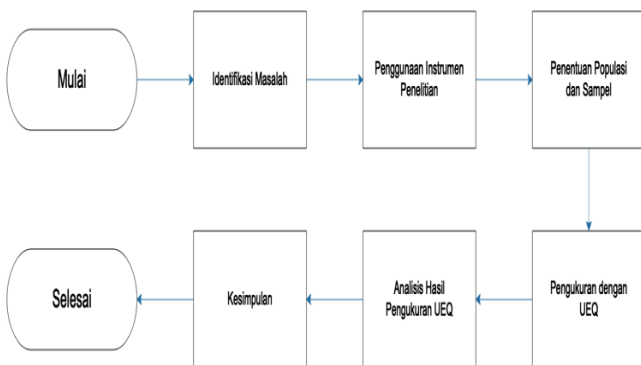


Gambar 1. Struktur skala UEQ [13]

Pengelompokan metode UEQ terbagi atas *Attractive*, *Hedonic Quality*, dan *Pragmatic Quality*. *Pragmatic Quality* berupa persepsi pengguna atas aspek teknik untuk mencapai tujuan dengan menggunakan sistem yang tersedia. *Hedonic Quality* berupa aspek non-teknis berkaitan dengan emosi pengguna dalam menggunakan sistem[14]. Pengelompokan item-item metode UEQ ditunjukkan pada Gambar 1.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Alur penelitian

Pada Gambar 2. Menunjukkan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian yang dilakukan dari identifikasi masalah, penggunaan instrumen penelitian, penentuan populasi dan sampel, pengukuran dengan UEQ, analisis hasil pengukuran UEQ, dan kesimpulan.

A. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu langkah penting dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui masalah apa yang sedang terjadi sehingga permasalahan dapat diketahui penyelesaiannya kemudian dicari suatu cara yang tepat untuk penyelesaian masalah tersebut[15]. Identifikasi masalah pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara dan penyebaran pra penelitian. Berdasarkan penyebaran kuesioner sementara yang dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2022 sampai dengan 2 November 2022, yang mana terdapat 40 data pegawai yang melakukan pengisian data kuesioner awal.

Diperoleh bahwa terdapat 5% pengguna menyatakan bahwa Simontir sulit digunakan dan menyatakan tidak memberikan informasi yang sesuai serta kendala yang terkadang dialami *website* simontir berdasarkan pertanyaan terbuka dan wawancara seperti data penitipan barang terkadang tidak terupdate, aplikasi tidak stabil yang membutuhkan respon yang cukup lama saat diakses, dan belum efisien dalam memberikan pelayanan.

B. Penggunaan Instrumen Penelitian

Pada penggunaan instrumen penelitian ini membuat 26 item pertanyaan untuk memperoleh data respondem berdasarkan metode UEQ. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa kuesioner yang mana menggunakan Google form sebagai alat bantu dalam penyebaran kuisisioner nantinya. Kuesioner terdiri dari 26 item pertanyaan dengan menggunakan skala 1 sampai 7 berdasarkan metode UEQ[5]. Adapun item pertanyaan kuesioner menggunakan metode UEQ ditunjukkan pada Gambar 3.

		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 3. Item Pertanyaan UEQ

C. Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi merupakan seluruh objek penelitian yang mempunyai ciri dari kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang kemudian dapat dilakukan pengambilan kesimpulan dari objek penelitian tersebut[16]. Sementara Sampel adalah suatu bagian dari populasi yang nantinya akan diteliti[17]. Adapun populasi pada penelitian ini berjumlah 40 orang pegawai Lapas Kelas IIA Banyuasin yang menggunakan *website* Simontir. Sementara itu, sampel yang akan digunakan pada penelitian ini juga sebanyak 40. Hal ini tergolong sebagai sampel jenuh yang merupakan suatu teknik penentuan sampel apabila semua populasi dijadikan sebuah sampel. Sampel jenuh dapat dilakukan apabila jumlah populasi relative kecil seperti 30 atau ketika sebuah peneliti ingin melakukan generalisasi terhadap kesalahan yang yang kecil [17]. Setelah sampel telah ditentukan dilakukan penyebaran kuesioner melalui penyebaran link *google form* kepada Lapas Kelas IIA Banyuasin.

D. Pengukuran dengan UEQ

Pengukuran dengan metode UEQ dilakukan dengan menggunakan *Data Analysis Tools* versi 11. *Data Analysis Tools* merupakan *tools* yang berupa file excel yang dimiliki metode UEQ yang dapat diperoleh melalui *website* resmi melalui <https://www.ueq-online.org/>. Setelah *Data Tools Analysis* diunduh *tools* tersebut dapat digunakan dengan cara memasukkan data hasil kuesioner berdasarkan metode UEQ yang telah dilakukan sebelumnya yang nantinya digunakan untuk memperoleh hasil pengukuran UEQ.

E. Analisis hasil pengukuran UEQ

Analisis hasil dilakukan dengan cara memasukkan data hasil dari responden kuesioner UEQ. Hasil kuesioner dimasukkan ke dalam *sheet* "Data" pada UEQ Data Tools Analysis kemudian dilakukan pengecekan inkonsistensi pada *sheet* "Inconsistencies" setelah nilai inkonsistensi diperoleh dilakukan pengecekan nilai koefisien *Cronbach Alpha* pada *sheet* "Scale Consistency". Berikutnya dilakukan perhitungan nilai *mean* dan *variance* seta pengelompokan skala UEQ yang terbagi atas *Attractive*, *Hedonic Quality*, dan *Pragmatic Quality* yang dapat dilihat pada *sheet* "Results" selanjutnya *benchmarking* yang dapat dilihat pada *sheet* "Benchmark" pada *tools* UEQ.

F. Kesimpulan

Hasil analisis yang telah diperoleh dan kemudian diterjemahkan dan ditarik kesimpulan sebagai hasil dari penelitian ini.

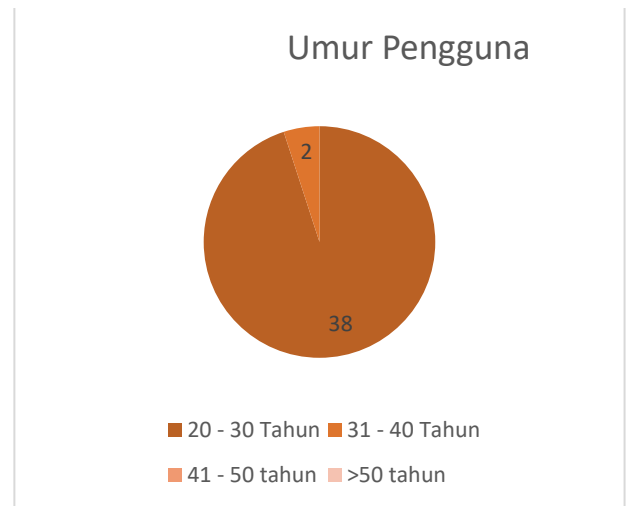
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis hasil pengukuran UEQ

Berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan dari tanggal 27 desember 2022 – 12 januari 2023 diperoleh total responden sebanyak 40 pengguna Simontir yang dilakukan melalui *google form*. Total responden yang berpartisipasi sesuai dengan jumlah sampel yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 4. Demografi jenis pekerjaan responden



Gambar 5. Demografi umur pengguna responden

Dari 40 responden yang telah mengisi kuesioner, bidang pekerjaannya didominasi oleh regu jaga, yakni sebanyak 30 orang, sementara 8 orang berasal dari bidang P2U (Petugas Pintu Utama) dan sisanya bekerja pada bidang pendaftaran. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 4. sementara itu berdasarkan Gambar 5. terlihat bahwa responden terbanyak berasal dari rentang umur 20 – 30 tahun yakni sebanyak 38 orang. Sisanya berada pada rentang umur 31- 40 tahun.

Untuk memperoleh hasil analisis UEQ pertama perlu dilakukan penginputan data di *sheet* "Data" pada *Data Analysis Tools* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6. setelah itu, perlu dilakukan pendeteksian pada jawaban yang tidak konsisten di *sheet* "Inconsistencies". Gambar 7. menunjukkan bahwa terdapat 6 responden yang jawabannya tidak konsisten. Hal ini ditunjukkan melalui *cell* excel yang berangka satu (1) disetiap skala yang berwarna *orange*. Jika dilihat secara keseluruhan bahkan terdapat 2 responden yang menjawab tidak konsisten pada 2 skala yang ditunjukkan dengan angka dua (2) pada kolom "critical?". Namun berdasarkan *handbook* UEQ skala inkonsistensi masih dapat ditolelir apabila skala berada pada ≤ 3 , jika terdapat skala yang lebih besar > 3 maka data tersebut dapat dianggap sebagai data yang tidak valid karena responden memiliki indikasi tidak serius atau ketidak pahaman dalam suatu yang diuji[13]. Untuk itu, seluruh data pada penelitian ini masih bisa dianggap konsisten, karena tidak ada skala di kolom "critical?" yang lebih dari 3.

Selanjutnya, hasil perhitungan dapat dikelompokkan mejadi tiga kelompok yaitu *Attractive*, *Hedonic Quality*, dan *Pragmatic Quality*. *Hedonic Quality* terdiri dari skala *Stimulation* dan *Novelty*, untuk *Pragmatic Quality* terdiri dari skala *Efficiency*, *Perspicuity*, dan *Dependability* yang ditunjukkan pada Tabel 2. diketahui bahwa hasil nilai pengelompokkan ini memperoleh nilai 2,26 untuk *Attractive* yang artinya pengguna *website* Simontir merasa tertarik untuk menggunakannya, *Hedonic Quality* yang merupakan kesenangan pengguna terhadap aplikasi yang digunakan memperoleh nilai 2,44. Untuk *Pragmatic Quality* yang berkaitan dalam melakukan tugas untuk mencapai tujuan memperoleh nilai 2,39. Untuk memperoleh perhitungan berdasarkan pengelompokkan dapat melalui *sheet* “Results” pada *Data Analysis Tools*.

Table 2. Hasil skala pengelompokkan UEQ

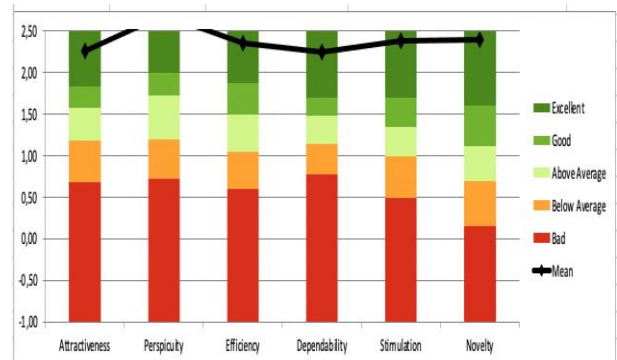
<i>Pragmatic and hedonic quality</i>	
<i>Attractiveness</i>	2,26
<i>Hedonic Quality</i>	2,44
<i>Pragmatic Quality</i>	2,39

Hasil dari evaluasi *mean* dan *variance* Yang dikelompokkan berdasarkan evaluasi positif, normal, atau negatif belum cukup dalam mendeskripsikan hasil evaluasi yang diperoleh terhadap suatu produk. Selanjutnya dapat dilakukan *benchmarking* yang digunakan untuk menilai apakah produk tersebut telah mendapatkan hasil yang baik atau buruk. Selain itu jika produk tersebut merupakan produk baru dan belum pernah dilakukan evaluasi UX tentu saja belum ada perbandingan yang dapat dijadikan pengukuran terhadap nilai yang dihasilkan[8]. Karena itu dikumpulkan data produk yang pernah melakukan evaluasi, kemudian data produk tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur atau perbandingan terhadap suatu produk dalam penentuan apakah produk tersebut baik atau buruk[8]. Hasil perbandingan untuk *website* Simontir dengan *benchmark dataset* ditunjukkan pada Tabel 3. dan Gambar 10.

Table 3. *Benchmark* UEQ

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson to benchmark</i>	<i>Interpretation</i>
<i>Attactiveness</i>	2,26	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best result</i>
<i>Perspicuity</i>	2,70	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best result</i>
<i>Efficiency</i>	2,36	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best result</i>
<i>Dependability</i>	2,25	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best result</i>
<i>Stimulation</i>	2,39	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best result</i>

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson to benchmark</i>	<i>Interpretation</i>
<i>Novelty</i>	2,39	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best result</i>



Gambar 10. *Benchmark* UEQ dalam bentuk grafik

Hasil *benchmark* yang ditunjukkan pada Tabel 3. dan Gambar 3. diketahui bahwa pada skala *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* telah mendapatkan hasil dengan kategori *excellent*. Artinya *website* Simontir telah berada pada 10% terbaik dari produk *benchmark dataset*. Untuk memperoleh *benchmark dataset* dapat melalui *sheet* “Benchmark” pada *Data Analysis Tools*.

B. Pembahasan

Hasil penelitian *user experience* pada *website* Simontir dengan menggunakan *Data Analysis Tools* versi 11, diketahui bahwa hanya terdapat 2 responden yang jawabannya tidak konsisten pada 2 skala yang ditunjukkan dengan angka 2 pada kolom “critical?”. Hal ini menunjukkan bahwa semua data yang diperoleh dapat digunakan dan telah konsisten yang ditunjukkan pada Gambar 7. Berikutnya Tabel 1. menunjukkan bahwa *Cronbach Alpha* yang diperoleh cukup memenuhi menurut Handbook UEQ untuk setiap skala. Untuk itu diketahui bahwa data responedn yang digunakan telah reliabel.

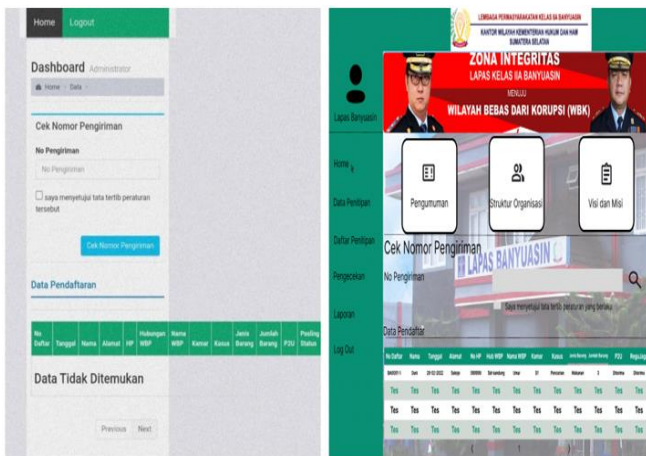
Selanjutnya perhitungan *mean* dan *variance* yang berada pada Gambar 8. dan Gambar 9. Menunjukkan bahwa untuk skala yang diperoleh telah cukup tinggi yaitu diatas 2 pada semua skala dan adapun bentuk konversi dalam bentuk grafik telah menunjukkan pada semua bar skala telah berada area berwarna hijau yang telah menginterpretasikan pada evaluasi positif. Pada Tabel 2. merupakan Perhitungan pengelompokkan *mean* dan *variance* yang terbagi dari *Attractive*, *Hedonic Quality*, dan *Pragmatic Quality*. Pada Tabel 2. menunjukkan bahwa hasil semua skala perhitungan berdasarkan penglompokkan telah >0,8 yang mengindikasikan evaluasi positif. Hasil evaluasi *benchmark* pada Tabel 3. dan Gambar 10. adalah hasil dari perbandingan terhadap produk yang diuji pada *benchmark dataset*. Pada skala *Attractiveness* (2,26), *Perspicuity* (2,70), *Efficiency* (2,36), *Dependability* (2,25), *Stimulation* (2,39), dan *Novelty* (2,39) telah berada pada kategori *excellent*.

Hasil evaluasi berdasarkan 3 kelompok skala yaitu *Attractive*, *Hedonic Quality*, dan *Pragmatic Quality* yang telah dilakukan perlu peninjauan lebih lanjut. Berdasarkan

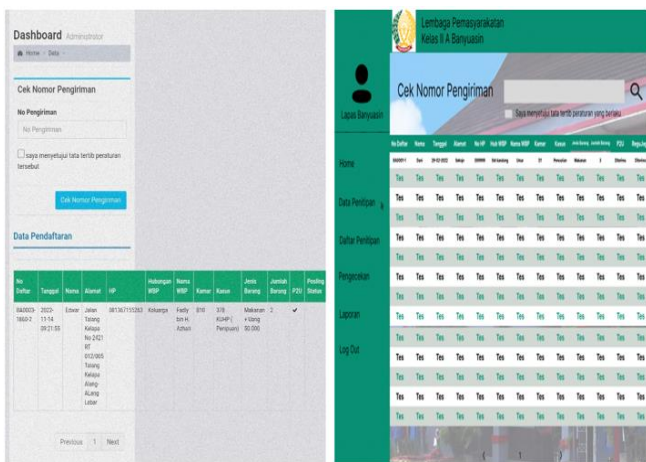
Tabel 2. nilai terendah diperoleh pada skala *Attractiveness* dengan nilai 2,26, kemudian pada skala *Attractiveness* terbagi atas beberapa variabel pertanyaan yang ditunjukkan pada Gambar 11. Untuk variabel pertanyaan terendah terdapat pada “*unlikeable*”, “*pleasing*” dengan nilai 1,8 yang artinya *website* Simontir tidak disukai. Jadi berdasarkan hal tersebut pada skala *Attractiveness* dapat dijadikan rekomendasi peningkatan *website* Simontir yang dapat berupa perbaruan tampilan agar dapat memberikan daya tarik terhadap pengguna Simontir agar dapat lebih disukai. Adapun tampilan rekomendasi yang dapat diberikan ditunjukkan pada Gambar 12. hingga Gambar 16. Pada setiap gambar rekomendasi ditunjukkan pada sisi kanan dan untuk sisi merupakan tampilan awal Simontir

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
14	1.8	0.3	0.5	40	unlikeable	pleasing	Attractiveness
25	1.9	0.5	0.7	40	friendly	unfriendly	Attractiveness
1	2.2	0.3	0.6	40	annoying	enjoyable	Attractiveness
24	2.4	0.4	0.7	40	attractive	unattractive	Attractiveness
16	2.5	0.3	0.6	40	unpleasant	pleasant	Attractiveness
12	2.9	0.2	0.4	40	good	bad	Attractiveness

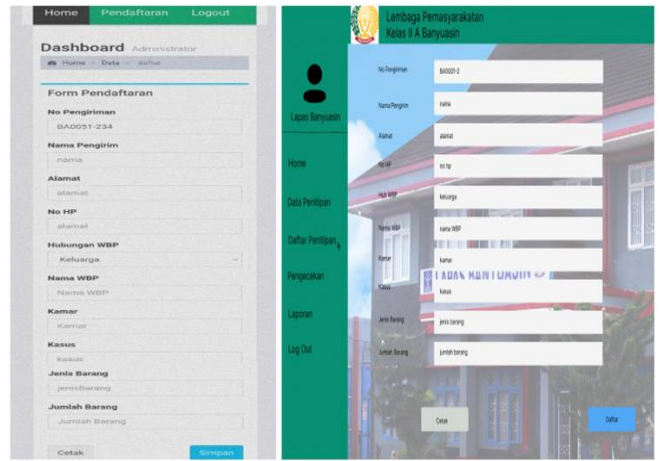
Gambar 11. Skala variable *Attractiveness*



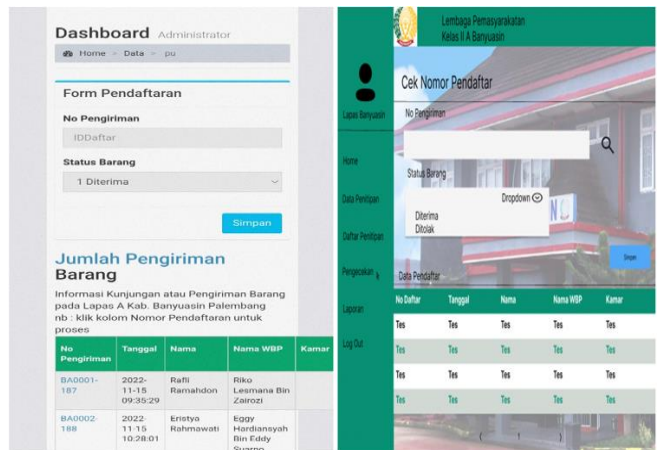
Gambar 12. Perbandingan tampilan Simontir pada halaman home



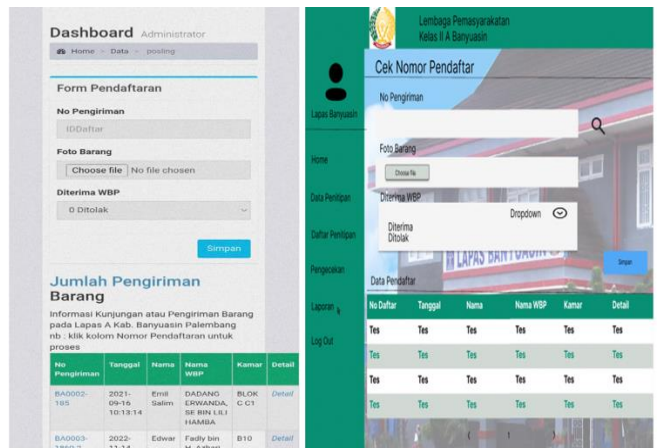
Gambar 13. Perbandingan tampilan Simontir pada halaman penitipan barang



Gambar 14. Perbandingan tampilan Simontir pada halaman daftar penitipan



Gambar 15. Perbandingan tampilan Simontir pada halaman pengecekan



Gambar 16. Perbandingan tampilan Simontir pada halaman laporan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Analisis pengalaman pengguna *website* Simontir pada Lapas Kelas IIA Banyuasin sebanyak 40 data responden yang berpartisipasi dengan sampel pengguna Simontir.

Perhitungan *mean* dan *variance* yang merupakan hasil rata-rata dan sebaran data mendapatkan hasil *Attractiveness* (2,263), *Perspicuity* (2,700), *Efficiency* (2,356), *Dependability* (2,250), *Stimulation* (2,388), dan *Novelty* (2,394) berdasarkan dari jawaban responden yang menunjukkan telah berada pada evaluasi positif. Kemudian perbandingan *benchmark dataset*, diperoleh skala tertinggi pada *Perspicuity* dimana pada semua skala telah berada pada kategori *excellent*.

Adapun saran yang dapat diberikan terhadap *website* Simontir pada Lapas Kelas IIA Banyuasin berupa perbaikan tampilan *website* Simontir yang ditunjukkan pada Gambar 12. hingga Gambar 16. yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan Simontir, kemudian fitur-fitur yang terdapat pada Simontir dapat disesuaikan dengan kebutuhan pada *website* Simontir.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. A. Puspitasari, "Tanggung Jawab Pemerintah Dalam Pelanggaran Hak Narapidana Dan Tahanan Pada Lembaga Pemasyarakatan/Rumah Tahanan Negara," *J. Panor. Huk.*, vol. 3, no. 1, hal. 33–46, 2018, doi: 10.21067/jph.v3i1.2342.
- [2] T. Susilawati, F. Yuliansyah, M. Romzi, dan R. Aryani, "Membangun *Website* Toko Online Pempek Nthree Menggunakan Php Dan Mysql," *J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 3, no. 1, hal. 35–44, 2020.
- [3] Kharis, S. P. I., dan W. W. Winarno, "Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire(UEQ)," hal. 237–243, 2019.
- [4] A. L. T. Adinegoro, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada *Website* E-Commerce Dengan Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi Pada Lazada.Co.Id, Blibli.Com Dan Jd.Id)," *Anal. Pengalaman Pengguna Pada Website E-Commerce Dengan Menggunakan Usability Test. Dan User Exp. Quest. (Studi Pada Lazada.Co.Id, Blibli.Com Dan Jd.Id)*, 2018.
- [5] N. K. R. Juniantari dan I. N. T. A. Putra, "ANALISIS SISTEM INFORMASI DPMPSTP MENGGUNAKAN METODE USER DPMPSTP INFORMATION SYSTEM ANALYSIS USING THE USER EXPERIENCE," vol. 4, no. 1, hal. 31–37, 2021, doi: 10.33387/jiko.
- [6] A. Noor dan E. L. Hadisaputro, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," vol. 3, no. 4, hal. 672–677, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1881.
- [7] K. Karina dan D. Pibriana, "Penggunaan Metode User Experience Questionnaire Untuk Menganalisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Myindihome Mobile," *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt.*, vol. 7, no. 1, hal. 10–19, 2023, doi: 10.46880/jmika.vol7no1.pp10-19.
- [8] Kharis, P. I. Santosa, dan W. W. Winarno, "Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Educ. Online-JEO*, vol. 13, no. 1, hal. 1–7, 2016, [Daring]. Tersedia pada: <http://citee.ft.ugm.ac.id/2019/download51.php?f=38>. Kharis_Evaluasi UX pada Sistem Informasi Pasar Kerja.pdf.
- [9] W. A. Febrianto dan W. H. N. Putra, "Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Puskesmas Tarik)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, hal. 6099–6106, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5648>.
- [10] R. Triberni Bastian, M. A. Dwi Prasetyo, dan M. Mulyati, "Pengembangan Aplikasi Persediaan Barang Pada Toko Bangunan Dengan Reactjs," *Klik - J. Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, hal. 128–136, 2022, doi: 10.56869/klik.v3i2.460.
- [11] E. Ali, *Metode User Centered Design (UCD) dalam Membangun Aplikasi Layanan Manajerial di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CF MFA, 2016.
- [12] R. Harton, *The UX Book Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Waltham: Elsevier, Inc, 2021.
- [13] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook," URL [https://www.Res.net/publication/303880829\[_\]User\[_\]Experience\[_\]Questionnaire\[_\]_Handbook\[_\]_Version\[_\]2.\(Accessed 02.02. 2017\)](https://www.Res.net/publication/303880829[_]User[_]Experience[_]Questionnaire[_]_Handbook[_]_Version[_]2.(Accessed 02.02. 2017)), hal. 1–15, 2019, [Daring]. Tersedia pada: www.ueq-online.org.
- [14] V. Intanny dkk., "Measuring Usability and User Experience of The Marketplace of Jogjaplaza.id Using UEQ and USE Questionnaire," *J. Pekommas*, vol. 3, no. 2, hal. 117–126, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/view/2030201>.
- [15] A. R. S. Nasution, "Identifikasi Permasalahan Penelitian," *ALACRITY J. Educ.*, vol. 1, no. 2, hal. 13–19, 2021, doi: 10.52121/alacrity.v1i2.21.
- [16] Lubis, Zulkarnain, dan Manaf, *Panduan Pelaksanaan Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Andi, 2019.
- [17] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung, 2018.