

Evaluasi Aplikasi Penerimaan Siswa Baru (PENEBAR) TK. Anak Bangsa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)

Kusmayanti Solecha¹, Oky Irnawati^{2*}, Yoseph Tajul Arifin³

^{1,2,3}Universitas Bina Sarana Informatika

e-mail: ¹kusmayanti.ksc@bsi.ac.id, ^{2*}oky.okt@bsi.ac.id, ²yoseph.yapa@bsi.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
24-09-2024	18-11-2024	06-11-2024

Abstrak - Aplikasi Penerimaan Siswa Baru (PENEBAR) adalah aplikasi yang diperuntukan bagi TK. Anak Bangsa untuk mengelola sistem penerimaan siswa baru secara terkomputerisasi. Aplikasi ini merupakan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat pendanaan yayasan pada tahun 2023 yang diadopsi oleh mitra dan diimplementasikan pada tahun 2024. Dalam tahap selanjutnya dilakukan evaluasi mengenai aplikasi ini menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yaitu alat yang sering digunakan untuk melakukan evaluasi pemakaian aplikasi. UEQ menyediakan fitur pengukuran dalam 6 aspek diantaranya daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan/inovasi sehingga didapatkan informasi mengenai pengalaman pengguna. Informasi pengalaman penggunaan mengenai aplikasi PENEBAR menangkap data berdasarkan tiga dimensi kualitas yang diukur yaitu daya tarik, kualitas pragmatis (kejelasan, efisiensi, ketepatan) dan kualitas hedonis (stimulasi, kebaruan) memerlukan peningkatan kepuasan selama berinteraksi dengan aplikasi. Dalam proses penangkapan data dilakukan penyebaran kuisioner pada populasi target yaitu calon orang tua siswa yang telah menggunakan aplikasi PENEBAR sehingga didapatkan sampel sebanyak 40 orang. Kemudian data yang terkumpul diolah dengan menggunakan *Data Analysis Tools UEQ*. Berdasarkan hasil pengukuran diperoleh nilai rata-rata daya tarik 2.15, kejelasan 2.18, efisiensi 2.12, ketepatan 2.1, stimulasi 0.63 dan kebaruan 1.78. Pada pengukuran tiga dimensi kualitas didapatkan hasil 2.15 untuk daya tarik, 2.14 untuk kualitas pragmatis, 1.21 untuk kualitas hedonis. Nilai terendah pada pengukuran tiga dimensi kualitas terdapat pada kualitas hedonis yang mengukur aspek terkait kesenangan, kreativitas, dan pengalaman emosional yang diberikan oleh produk. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi PENEBAR mungkin belum memberikan pengalaman yang menyenangkan atau memuaskan secara emosional.

Kata Kunci: *User Experience Questionnaire*, Evaluasi Aplikasi, UEQ

Abstract - The New Student Admission Application (PENEBAR) is designed for TK. Anak Bangsa to manage the computerized system for new student admissions. This application is the result of a community service project funded by a foundation in 2023, adopted by the partner, and implemented in 2024. In the next phase, an evaluation of this application was conducted using the User Experience Questionnaire (UEQ), a tool commonly used to assess the usability of applications. The UEQ provides measurement features across six aspects, including attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and originality to gather insights into the user experience. The user experience information for the PENEBAR application captures data based on three measured quality dimensions: attractiveness, pragmatic quality (perspicuity, efficiency, dependability), and hedonic quality (stimulation, and originality), which indicate the need for improvement in user satisfaction during interactions with the application. To collect data, a questionnaire was distributed to the target population—parents of prospective students who had used the PENEBAR application—resulting in a sample size of 40 participants. The collected data was then processed using UEQ Data Analysis Tools. The results showed the following average scores: 2.15 for attractiveness, 2.18 for perspicuity, 2.12 for efficiency, 2.1 for dependability, 0.63 for stimulation, and 1.78 for originality. In terms of the three quality dimensions, the scores were 2.15 for attractiveness, 2.14 for pragmatic quality, and 1.21 for hedonic quality. The lowest score was found in the hedonic quality dimension, which measures aspects related to enjoyment, creativity, and emotional experience. This indicates that the PENEBAR Application may not yet provide a fully enjoyable or emotionally satisfying experience for its users.

Keyword: *User Experience Questionnaire, Application Evaluation, UEQ*

PENDAHULUAN

Setiap tahun penerimaan peserta didik baru menjadi kegiatan rutin pada tiap lembaga pendidikan (Najamudin et al., 2019). Kegiatan ini menjadi

tahapan awal yang penting dalam proses penerimaan peserta didik pada suatu lembaga pendidikan. Fase ini mencakup berbagai kegiatan yang bertujuan untuk menginformasikan calon siswa dan orang tua tentang program pendidikan, kegiatan ekstrakurikuler,

fasilitas sekolah, dan tata cara pendaftaran. Selain itu, pengenalan ini juga bertujuan untuk menampilkan budaya sekolah serta menciptakan suasana bersahabat bagi calon siswa.

Dalam pelaksanaan penerimaan siswa baru semakin banyak institusi pendidikan yang mulai beralih ke proses penerimaan siswa yang lebih modern dengan memanfaatkan teknologi, seperti formulir pendaftaran online, platform seleksi digital, dan wawancara video (Siswipraptini et al., 2020). Ini dapat mempercepat proses, meningkatkan efisiensi, dan memberikan pengalaman yang lebih mudah bagi calon siswa dan orang tua. Hal ini juga dilakukan oleh sekolah TK. Anak Bangsa sejak 2024 yang merupakan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat dosen Universitas Bina Sarana Informatika pendanaan Hibah Yayasan tahun 2023.

Aplikasi yang dihasilkan dari kegiatan hibah pengabdian masyarakat pada TK. Anak Bangsa sebelumnya dinamakan Aplikasi PENEBAR (Penerimaan Siswa Baru). Aplikasi ini merupakan solusi permasalahan mitra sebelumnya pada proses penerimaan siswa baru. Pada aplikasi ini disediakan fitur yang dapat dikelola oleh admin untuk profil sekolah dan sebagai sasaran utamanya aplikasi ini disediakan untuk calon orang tua siswa agar dapat mendaftarkan anak-anaknya ke sekolah TK. Anak Bangsa secara online. Adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan proses penerimaan siswa baru bagi calon orang tua siswa dan menjadi ajang promosi bagi mitra sekolah TK. Anak Bangsa.

Evaluasi aplikasi berdasarkan pengalaman pengguna dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas, kepuasan, efisiensi dan kenyamanan (Utami et al., 2020). Evaluasi aplikasi juga digunakan untuk mencari kesalahan aplikasi disaat tertentu (Khotimah, 2021). Selain mencari kesalahan aplikasi, evaluasi aplikasi juga dapat digunakan untuk mendapat saran perbaikan dan peningkatan aplikasi (Azman Maricar et al., 2021).

Salah satu model evaluasi aplikasi yang dapat digunakan adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ adalah alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap produk atau aplikasi (Isadora et al., 2021). Hal ini dapat memberikan informasi yang berharga tentang bagaimana pengguna merasakan interaksi mereka dengan aplikasi tersebut. Evaluasi aplikasi dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah pendekatan yang efektif untuk mengukur dan memahami pengalaman pengguna secara menyeluruh.

UEQ akan membahas tentang pengalaman pengguna dalam berbagai aspek yang meliputi daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi dan kebaruan aplikasi PENEBAR sehingga diperoleh aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan pada aplikasi PENEBAR. Evaluasi ini berdasarkan Aplikasi yang dihasilkan dari kegiatan hibah pengabdian masyarakat pada TK. Anak Bangsa

sebelumnya dinamakan Aplikasi PENEBAR (Penerimaan Siswa Baru) (Arifin et al., 2024).

Penelitian sebelumnya yang menjadi landasan penelitian evaluasi aplikasi PENEBAR menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) Beberapa di antaranya adalah evaluasi terhadap aplikasi mobile untuk transportasi di Bandara Internasional Yogyakarta, yang dikenal dengan Aplikasi M-YIA, yang dirancang untuk memberikan panduan kepada pengguna bandara dalam memasuki dan meninggalkan area bandara. Aplikasi ini mendapatkan penilaian positif, namun tetap memerlukan inovasi lebih lanjut berdasarkan hasil survei UEQ yang dilakukan kepada 50 responden (Agustina & Sardiarinto, 2022). Penelitian mengenai aplikasi program jaminan sosial lewat Aplikasi Mobile JKN yang digunakan untuk berobat ataupun mengecek kartu kepesertaan keluarga. Untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna digunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) guna mengetahui tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi Mobile JKN di wilayah Papua Barat yaitu: Manokwari, Manokwari Selatan, Sorong, Nabire, dan Bintuni dengan jumlah responden sebanyak 117. Hasil yang diperoleh dari 6 aspek UEQ, analisis variabel kejelasan menunjukkan nilai terendah dimana didalamnya terkait apakah sistem dapat dimengerti atau tidak, sulit dipelajari atau mudah, aplikasinya tergolong rumit atau tidak, dan membingungkan atau jelas (Masruroh et al., 2023). Evaluasi pengalaman pengguna aplikasi konferensi video G-Meet selama pandemi COVID-19 dilakukan melalui analisis deskriptif untuk mengidentifikasi tren dan pola dalam pengalaman pengguna. Analisis ini bertujuan untuk memahami dampaknya serta memberikan interpretasi yang mendalam. Hasil dari UEQ memberikan wawasan penting mengenai bagaimana G-Meet berhasil menjadi solusi yang efektif dan memuaskan dalam menghadapi berbagai tantangan yang dialami oleh individu maupun organisasi selama masa pandemi. (Syanugiri et al., 2023).

Dengan demikian, evaluasi aplikasi PENEBAR TK. Anak Bangsa menggunakan UEQ merupakan pendekatan yang sesuai dengan tren terkini dalam penelitian pengalaman pengguna. Penggunaan UEQ membantu memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana aplikasi tersebut diterima dan digunakan oleh pengguna, serta memberikan wawasan yang berharga untuk pengembangan dan perbaikan selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi penerimaan siswa baru (PENEBAR) terdiri dari beberapa tahapan berikut:

Sumber: Peneliti (2024)

Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Penentuan Populasi dan Sampel



Populasi target adalah seluruh orang tua/wali calon siswa yang boleh menggunakan aplikasi penerimaan siswa baru (PENEBAR). Hal ini mencakup orang tua/wali siswa yang ingin diterima di TK. Anak Bangsa yang menggunakan aplikasi PENEBAR. Penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling, di mana sampel dipilih secara acak dari populasi tanpa memperhatikan tingkatan dalam populasi tersebut. Menurut panduan UEQ yang disusun oleh Dr. Martin Schrep, jumlah sampel yang diperlukan untuk mengevaluasi suatu produk berkisar antara 20-30 orang, dengan tujuan memperoleh hasil pengukuran yang cukup stabil (Salsabila et al., 2022). Dalam buku The UX Book juga menyarankan bahwa dalam penelitian UX, ukuran sampel 20-30 peserta adalah praktik umum untuk mendapatkan data yang cukup representatif sambil tetap praktis dalam hal biaya dan waktu (Hartson & Pyla, 2019). Oleh karena itu, peneliti menentukan sampel yang dibutuhkan minimal sebanyak 30 sampel.

2. Penyebaran Kuisisioner

Kuisisioner dengan metode User Experience Questinnare terdiri dari dua puluh enam pertanyaan dan mewakili 6 skala yaitu:

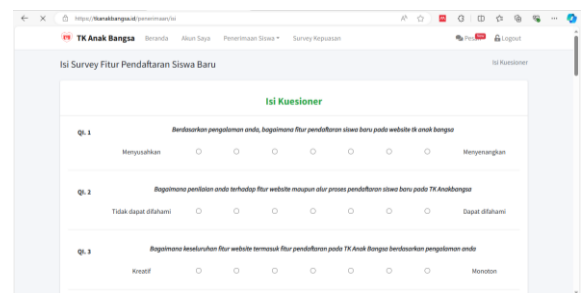
- Attractiveness*: Kesan pengguna terkait suka atau tidak suka secara keseluruhan terhadap aplikasi PENEBAR.
- Perspicuity*: Kejelasan atau kesan familiar serta kemudahan belajar mengenai aturan penggunaan aplikasi PENEBAR.
- Efficiency*: Pengguna aplikasi PENEBAR mampu menuntaskan tugas secara cepat dan menggunakan upaya yang kecil dalam penggunaan aplikasi.
- Dependability*: Tingkat kontrol yang dialami pengguna selama berinteraksi dengan produk.
- Stimulation*: Pengguna merasa tertarik dan bersemangat dalam menggunakan aplikasi PENEBAR.
- Novelty*: Aplikasi PENEBAR termasuk aplikasi yang memiliki inovasi dan kreativitas yang dapat menarik minat pengguna.

Instrumen pertanyaan berdasarkan buku pedoman *User Experience Questionnaire* tersaji pada gambar 2 berikut (Dr. Martin Schrepp, 2023):

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

Gambar 2. Butir Pertanyaan UEQ versi Bahasa Indonesia

Selanjutnya pengguna aplikasi PENEBAR dapat mengisi survey melalui laman <https://tkanakbangsa.id/> dengan melakukan login terlebih dahulu. Berikut tampilan survey pada Aplikasi PENEBAR.



Gambar 3. Halaman Kuesioner

3. Pengolahan Data

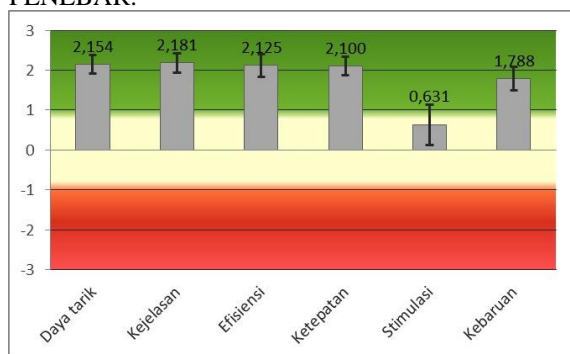
Pengolahan dan analisis data dilakukan setelah mengumpulkan data dari responden. Responden yang berhasil dikumpulkan sebanyak 42 responden. Data diukur menggunakan alat analisis data UEQ versi 12 di Excel. Analisis data pada UEQ meliputi pembersihan data pada sheet *Inconsistencies*, uji reliabilitas data berdasarkan sheet *Scale Consistency*, nilai mean dan standar deviasi yang merupakan hasil setiap item, 6 skala dan 3 aspek berdasarkan lembar hasil.

4. Analisis

Analisis data dilakukan berdasarkan hasil responden untuk tiap aspek pertanyaan dalam UEQ. Digunakan analisis deskriptif untuk merangkum hasil kuesioner dengan menentukan perhitungan rata-rata, median, dan deviasi standar. Data hasil analisis nantinya akan digunakan untuk memahami persepsi dari hasil pengalaman pengguna mengenai aplikasi

Pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa beberapa item yang dievaluasi memperoleh nilai di atas 0,8 yang menunjukkan nilai positif, Sementara terdapat 3 item yang memiliki nilai antara -0,8 hingga 0,8 yang menunjukkan nilai netral.

Dalam konteks UEQ (User Experience Questionnaire), mean dan variance adalah dua statistik utama yang membantu dalam menganalisis hasil dari evaluasi pengalaman pengguna. Mean memberikan gambaran umum mengenai persepsi pengguna terhadap aplikasi. Sedangkan variance mendeteksi konsistensi dalam penilaian pengguna. Variansi dengan nilai rendah menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki pendapat yang serupa, sedangkan variansi dengan nilai tinggi menunjukkan bahwa ada perbedaan besar dalam jawaban. Gambar 4 dan tabel 4 berikut merupakan nilai enam skala UEQ dari hasil olah data Survey Aplikasi PENEBAR:



Gambar 4. Grafik Mean 6 Skala Aplikasi PENEBAR

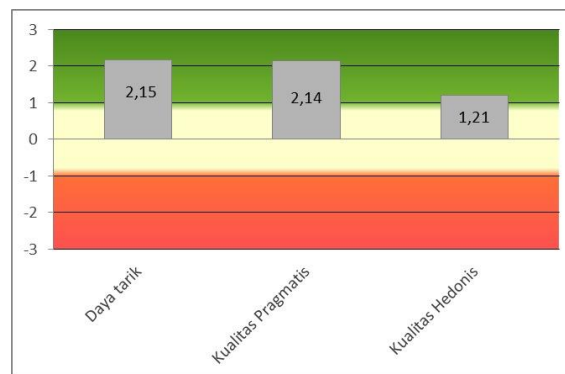
Tabel 4. Hasil Mean 6 Skala Aplikasi PENEBAR

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 2,154	0,56
Kejelasan	↑ 2,181	0,63
Efisiensi	↑ 2,125	0,85
Ketepatan	↑ 2,100	0,55
Stimulasi	→ 0,631	2,66
Kebaruan	↑ 1,788	0,87

Pada Tabel 4 dan gambar 4 dilihat dari hasil mean dapat disimpulkan bahwa Aplikasi PENEBAR memperoleh penilaian lebih dari 0,8 yang menunjukkan nilai positif dalam hal daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan dan kebaruan. Aspek-aspek ini menunjukkan bahwa aplikasi dirancang secara efektif mempermudah dan mendukung kebutuhan pengguna, cukup inovatif dengan nilai kebaruan yang tinggi, yang berarti aplikasi ini menghadirkan hal baru bagi pengguna. Namun, pada aspek stimulasi, nilai mean berada pada rentang -0,8 hingga 0,8 yang menunjukkan nilai netral sehingga terdapat ruang untuk peningkatan pada aspek stimulasi. Nilai variance pada aspek stimulasi juga menjadi yang terbesar menunjukkan bahwa pengalaman stimulasi aplikasi sangat beragam, tergantung pada masing-masing pengguna. Skor yang lebih rendah pada skala ini menunjukkan bahwa

aplikasi kurang berhasil dalam memberikan pengalaman yang emosional atau menarik dari segi hiburan dan keterlibatan. Pengguna mungkin merasa aplikasi ini kurang menyenangkan atau kurang memotivasi secara emosional.

Gambar 5 dan tabel 5 berikut merupakan nilai tiga aspek UEQ dari hasil olah data Survey Aplikasi PENEBAR:



Gambar 5. Grafik Mean 3 Aspek Aplikasi PENEBAR

Tabel 5. Hasil Mean 3 Aspek Aplikasi PENEBAR

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	2,15
Kualitas Pragmatis	2,14
Kualitas Hedonis	1,21

Hasil UEQ yang ditampilkan pada gambar 5 dan tabel 5 menunjukkan tiga dimensi kualitas yang diukur yaitu daya tarik, kualitas pragmatis (kejelasan, efisiensi, ketepatan) dan kualitas hedonis (stimulasi, kebaruan).

Daya tarik mengukur kesan keseluruhan pengguna terhadap produk atau sistem. Skor 2,15 berarti pengguna secara umum memiliki kesan yang positif terhadap Aplikasi PENEBAR. Pada skala UEQ, skor ini termasuk dalam kategori positif tinggi.

Kualitas pragmatis menggambarkan kegunaan dan seberapa baik produk mendukung tujuan pengguna. Skor 2,14 menunjukkan bahwa dari segi kegunaan dan fungsionalitas, Aplikasi PENEBAR dinilai sangat baik oleh pengguna, dan mendukung mereka dalam menyelesaikan tugas dengan efektif.

Kualitas hedonis mengukur aspek yang lebih terkait dengan kesenangan, kreativitas, dan pengalaman emosional yang diberikan oleh produk. Skor 1,21 masih dianggap positif, namun lebih rendah dibandingkan aspek lainnya. Ini menunjukkan bahwa produk ini memberikan pengalaman emosional yang cukup memuaskan, tetapi mungkin belum memberikan pengalaman yang sangat menyenangkan atau memuaskan secara emosional.

KESIMPULAN

Aplikasi PENEBAR (Penerimaan Siswa Baru) merupakan aplikasi yang baru diimplementasikan pada TK. Anak bangsa, maka diperlukan evaluasi untuk menilai pengalaman pengguna terhadap

aplikasi ini. Berdasarkan 40 data responden yang didapat dan diolah menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* didapatkan dari keenam skala pengukuran yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan kebaruan, nilai rata-rata terendah ada pada skala Stimulasi. Berdasarkan tiga dimensi kualitas yang diukur yaitu daya tarik, kualitas pragmatis dan kualitas hedonis, nilai terendah ada pada dimensi kualitas hedonis. Maka perlu adanya peningkatan pada kualitas emosional atau hedonis dalam Aplikasi PENEBAR untuk meningkatkan kesenangan dan kepuasan pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi. Beberapa hal yang dapat diperbaiki seperti membuat desain visual yang lebih menarik, alur yang lebih cepat dan mudah, memastikan aplikasi dapat digunakan dengan nyaman di perangkat mobile maupun desktop dengan antar muka yang lebih responsif.

REFERENSI

- Agustina, C., & Sardiarinto, S. (2022). Evaluasi Aplikasi Transportasi Mobile Yogyakarta International Airport Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 10(2), 57–63. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v10i2.13908>
- Arifin, Y. T., Solecha, K., Irnawati, O., & Marita, L. S. (2024). Penerapan Aplikasi PENEBAR (Penerimaan Siswa Baru) pada TK. Anak Bangsa. *JURNAL ABDIMAS BSI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 135–145.
- Azman Maricar, M., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 319–328. <https://doi.org/10.25126/JTIK.2021824443>
- Dr. Martin Schrepp. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. <https://www.ueq-online.org/>
- Hartson, R., & Pyla, P. (2019). *The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience - Rex Hartson, Pardha S. Pyla - Google Books*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=RHIGCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=The+UX+Book:+Agile+UX+Design+for+a+Quality+User+Experience&ots=EOEiMtmWuQ&sig=3yf9O6vA15u_b50V-uM1OenPKKY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(5), 1057–1066. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844550>
- Khotimah, A. (2021). Evaluasi Sistem Informasi Manajemen Menggunakan Model Hot-Fit Fasilitas Kesehatan X. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 11(1), 199–206. <https://doi.org/10.32583/PSKM.V11I1.1110>
- Masruroh, A. A., Juita, R., & Pangaribuan, B. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Pada Layanan Aplikasi Mobile Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(2), 143. <https://doi.org/10.19184/isj.v8i2.38011>
- Najamudin, N., Bagye, W., & Ashari, M. (2019). APLIKASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU BERBASIS WEB PADA SMK NEGERI 2 KURIPAN. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(2), 17. <https://doi.org/10.36595/misi.v2i2.100>
- Salsabila, A. R., Lathif, T., Suryanto, M., & Safitri, M. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi SIMARIS UPN “Veteran” Jawa Timur Menggunakan Metode UEQ. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(6), 1714–1721. <https://doi.org/10.30865/JURIKOM.V9I6.5068>
- Siswipraptini, P. C., Siregar, R. R. A., & Ningrum, R. F. (2020). Aplikasi Penerimaan Siswa Baru (PSB) Berbasis Web Pada SDIT Yasir Cipondoh. *TERANG*, 3(1), 41–48. <https://doi.org/10.33322/terang.v3i1.1087>
- Syanugiri, G. C., Musa, P., & Aryunani, W. (2023). Pengalaman Pengguna Aplikasi Konferensi Video Google Meet Selama Pandemi Covid-19: Analisis UEQ. *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknologi (SISFOTEK) Ke 7 Tahun 2023*, 90–90.
- Tugiman, T., Herman, H., & Yudhana, A. (2022). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(2), 1621–1630. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i2.2227>
- Utami, N. W., Arthana, I. K. R., & Darmawiguna, I. G. M. (2020). Evaluasi Usability Pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 107. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23663>