

Evaluasi *User Experience* Website *E-Learning MyElnusa* Menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*

Sabam Yehezkiel Ricardo Marpaung¹, Nia Nuraeni^{2*}

^{1,2}Universitas Nusa Mandiri

e-mail: ¹sabamymarpaung@gmail.com, ²nia.nne@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Universitas Nusa Mandiri memiliki layanan pembelajaran e-learning yang diberi nama MyE-Learning System Nusa Mandiri (MyELNUSA), namun sistem tersebut belum dievaluasi pada aspek user experience. User experience mencakup kesan dan emosi pengguna ketika menggunakan suatu produk dan ketika produk bisa memberikan layanan yang efisien dan menyenangkan maka produk tersebut bisa dinyatakan positif terhadap pengalaman pengguna. Pada aplikasi MyELNUSA ini perlu diketahui sejauh mana ukuran user experience terhadap pengguna. User Experience Questionnaire (UEQ) sebagai metode evaluasi yang terdiri dari enam skala penilaian yaitu daya tarik (attractiveness), kejelasan (perspicuity), efisiensi (efficiency), ketepatan (dependability), stimulasi (stimulation), dan kebaruan (novelty). Pada metode ini terdapat 26 item pertanyaan berupa 2 atribut yang berpasangan dengan makna berlawanan. Evaluasi ini penting karena berguna dalam mengetahui user experience dari aplikasi tersebut serta memberikan saran perbaikan yang diperlukan. Pengujian dilakukan kepada 34 mahasiswa aktif yang menggunakan aplikasi MyELNUSA dan didapatkan hasil bahwa pada aspek efisiensi dan kebaruan mendapatkan nilai diatas rata-rata lalu pada aspek daya tarik, kejelasan, ketepatan, dan stimulasi mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Area yang direkomendasikan untuk dilakukan perbaikan adalah aspek daya tarik, kejelasan, ketepatan dan stimulasi.

Keywords: Pengalaman pengguna, UEQ, Pembelajaran Daring

Abstract

Nusa Mandiri University has an e-learning service called MyE-Learning System Nusa Mandiri (MyELNUSA), but the system has not been evaluated on the user experience aspect. User experience includes the impressions and emotions of users when using a product and when the product can provide an efficient and pleasant service, the product can be stated positively on the user experience. In this MyELNUSA application, it is necessary to know how far the user experience measure is to the user. User Experience Questionnaire (UEQ) is an evaluation method consisting of six rating scales: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. In this method, there are 26 question items in the form of 2 attributes that are paired with opposite meanings. This evaluation is important because it is useful in knowing the user experience of the application and providing suggestions for improvements needed. Tests were carried out on 34 active students who used the MyELNUSA application and the results obtained were that in the efficiency and aura aspects got scores above the average and then in the attractiveness, clarity, accuracy, and stimulation aspects they got below average scores. The recommended areas for improvement are aspects of attractiveness, clarity, accuracy, and stimulation.

Keywords: user experience, user experience questionnaire, UEQ e-learning

1. Pendahuluan

Pengalaman pengguna atau *user experience* merupakan istilah yang mendeskripsikan pengalaman pengguna dalam hal subjektif seperti bagaimana pengguna merasakan kemudahan dan efisiensi ketika pengguna berinteraksi dengan produk (Wulandari & Farida, 2018). *User Experience* juga dipakai untuk menggambarkan pengalaman pengguna secara subjektif ketika pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak yang dipakai (Nurdin & Muhaemin, 2020). Memahami pengalaman pengguna suatu aplikasi merupakan faktor kunci keberhasilan adopsi teknologi (Wanita et al., 2022). Dalam referensi (Henim & Sari, 2020) disebutkan bahwa *user experience* merupakan seperti apa perilaku pengguna dalam menggunakan produk digital. Hasil positif perilaku pengguna didapatkan ketika perangkat lunak bisa memberikan pengalaman baik dengan memudahkan pengguna dalam tujuan yang terpenuhi atau menyelesaikan pekerjaan.

Menurut ISO 9241-210 (Souza, Seruffo, De Mello, Souza, & Vellasco, 2019) *user experience* meliputi bagian emosi pengguna, preferensi, persepsi, keyakinan, psikologis, respon fisik, perilaku, dan pencapaian yang dialami pengguna baik sebelum, selama, dan setelah penggunaan. Oleh karena itu, UX adalah representasi langsung dari faktor manusia dalam konteks pengembangan produk dan layanan pada platform digital. maka bisa disimpulkan bahwa *user experience* adalah persepsi, kesan, dan tanggapan pengguna mengenai hasil penggunaan suatu produk atau layanan. Hal ini mencakup aspek kualitas pragmatis dan hedonis suatu produk yang interaktif, yakni produk yang mudah, efektif, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan saat digunakan. Tujuan dari pengalaman pengguna yang mau dicapai dari sesuatu produk yakni memberikan kepuasan kepada pengguna sehingga pengalaman yang didapatkan ialah pengalaman memuaskan, menghibur, mengasyikkan, berguna, serta memotivasi untuk kedepannya pengguna memakainya lagi (Dalle, Mutalib, Shaari, & Salam, 2021).

User Experience bertujuan untuk membuat pengguna mendapatkan pengalaman yang baik, melakukan evaluasi pada produk

seperti produk digital ataupun produk non digital berguna untuk mengetahui pengalaman pengguna. evaluasi atau penilaian dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kekurangan dan keunggulan suatu produk dan dari hasil evaluasi yang dilakukan dipakai untuk meningkatkan ataupun memperbaiki produk agar lebih baik (Maricar, Pramana, & Putri, 2021).

E-learning merupakan pembelajaran elektronik atau pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan sarana elektronik untuk menyampaikan pembelajaran dengan teknologi komputer atau telepon genggam dan jaringan internet. (Nasution, 2020). E-learning juga memudahkan kan untuk peningkatan ilmu pengetahuan dan kinerja melalui pemanfaatan teknologi internet (Rusli, Hermawan, & Supuwingsih, 2020). E-learning saat ini banyak diadopsi oleh perguruan tinggi dan sekolah tinggi sebagai proses pembelajaran. Sederhananya bahwa e-learning adalah proses belajar dan mengajar dengan menggunakan komputer dan layanan internet (Rofni Wulandari & Dwi Farida, 2018). Pada perkembangannya pada lembaga pendidikan e-learning memengaruhi faktor seperti infrastruktur teknologi, sumber daya manusia dan budaya (Miftah, 2022). Pembelajaran menggunakan *e-learning* dibandingkan dengan pembelajaran tradisional secara signifikan mengurangi waktu yang diperlukan untuk mencari informasi[9]. Dalam (Purwandani & Syamsiah, 2021) terdapat pilihan media pembelajaran *online* yang ada pada saat ini seperti penggunaan *zoom*, ruang guru, grup whatsapp, dan *google suite for education*. Penggunaan e-learning pada suatu lembaga sudah menjadi pelengkap pada kegiatan pembelajaran secara umum (Wulandari & Farida, 2018). Di tingkat pendidikan tinggi, penggunaan situs web e-learning adalah suatu keharusan di samping menggunakan media belajar *online* lain. Perkembangan pada *e-learning* juga mempengaruhi perkembangan media pembelajaran secara *online* khususnya pada kebutuhan untuk kegiatan pembelajaran di universitas sehingga sudah menjadi kebutuhan dalam pendidikan terutama seperti pada instansi pendidikan tinggi seperti Universitas Nusa

Mandiri. Universitas Nusa Mandiri menyediakan media pembelajaran *online* berupa aplikasi yang bernama My E-learning System Nusa Mandiri (MyELNUSA).

MyELNUSA merupakan aplikasi yang diperuntukan bagi dosen pengajar dan mahasiswa di Universitas Nusa Mandiri sebagai media pembelajaran. Dengan adanya aplikasi MyELNUSA ini, mempermudah mahasiswa dalam penerimaan materi pembelajaran yang diberikan dosen pengajar. Fitur yang terdapat pada MyELNUSA mencakup pemberian materi, presensi kehadiran mahasiswa dan perkuliahan pengganti. Namun website MyElnusa belum ada informasi mengenai validasi atau pengukuran *user experience*, oleh karena itu tingkat kepuasan pengguna masih belum di ketahui. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi atau mengukur pengalaman mahasiswa sebagai pengguna pada *website* MyELNUSA.

Penelitian sebelumnya adalah pengukuran *user experience* pada *e-learning* di lingkungan universitas menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ). Penelitian ini dilakukan terhadap 174 mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* dan didapatkan hasil pada aspek daya tarik (0,87), kejelasan (0,85), efisiensi (0,89), ketepatan (0,84), dan stimulasi (0,84) Dari 5 aspek tersebut mendapat level dibawah rata-rata, dan pada kebaruan berada pada level bad dengan rata-rata nilai (0,29). Pada aspek daya tarik mendapat nilai yang di bawah rata-rata dikarenakan memberikan kesan konservatif dan kurang ramah pengguna. Pada aspek kejelasan diperlukan perbaikan agar tidak membuat bingung pengguna. Untuk efisiensi masih menjadi pertimbangan. Dan pada aspek stimulasi memberikan kesan tidak menarik dan membosankan. Dan pada aspek kebaruan perlu ditingkatkan secara keseluruhan. Dan terakhir adalah tanggapan dari pengguna yaitu ingin kedepannya ada peningkatan pada *user experience e-learning*.

Dalam sebuah penelitian *User Experience Questionnaire* (UEQ), dipakai pada ketika melakukan pengujian kegunaan produk dengan mendapatkan hasil ukur pengalaman pengguna. Di dalam UEQ ada 6 skala yang terdiri dari 26 butir pertanyaan yang dikelompokkan dalam skala pengukuran. Hasil dari evaluasi user

experience menggunakan UEQ diperoleh untuk setiap aspek UEQ adalah daya tarik 1,375, kejelasan 1,552, efisiensi 1,354, ketepatan 1,377, stimulasi 1.346 dan kebaruan 0,855. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh aspek *user experience* memperoleh impresi positif. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai rekomendasi untuk perancangan *user experience* sistem informasi akademik mahasiswa yang baru dengan melakukan inovasi pada berbagai aspek (Henim & Sari, 2020).

2. Metode Penelitian

Evaluasi *user experience* pada *website* *elearning* MyELNUSA dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Skala *user experience* yang diukur dengan menggunakan UEQ adalah *attractive, efficiency, perspicuity, dependability, dan stimulation* (Henim & Sari, 2020).

Berikut ini adalah metode yang dilakukan pada penelitian:

a. Studi Literatur

Tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini ialah mencari studi literatur mengenai *user experience* dan *user experience questionnaire*, serta beberapa penelitian yang berkaitan dengan metode evaluasi ataupun analisis dengan menggunakan UEQ.

b. Pengumpulan data menggunakan UEQ

Pada penelitian ini mahasiswa aktif Universitas Nusa Mandiri adalah responden yang menggunakan aplikasi *elearning* MyELNUSA. Tujuannya adalah agar pada saat responden mengisi kuesioner bisa dengan jelas menjawab dengan pengalaman yang dirasakan karena pernah menggunakan *website* MyELNUSA baik dari segi tampilan atau kontrol yang dirasakan. Kuesioner UEQ yang akan disebarluaskan dibuat dengan menggunakan media *Google Form*, karena untuk mempercepat penyebaran kuesioner lebih baik secara *online* dan memudahkan peneliti mendapatkan data.

Studi menunjukkan bahwa UEQ mendapat nilai validitas yang baik dan juga pada reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach Alpha mendapatkan nilai cukup tinggi (Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik et al., 2019). Pengukuran pengalaman pengguna

menggunakan kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 pertanyaan dan terdapat 6 aspek pengalaman pengguna yang diukur menggunakan UEQ. Setiap pertanyaan pada kuesioner UEQ memiliki makna berlawanan seperti menyenangkan/ menyusahkan. Setiap butir pertanyaan memiliki rentang skala satu sampai tujuh. Terdapat lingkaran diantara 2 kata yang mempresentasikan skala pada pertanyaan UEQ. Responden bisa memilih lingkaran yang menggambarkan kesan yang dimiliki pengguna (Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik et al., 2019).

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
								inovatif	26

Sumber : (Henim & Sari, 2020)
Gambar 1. Kuesioner UEQ versi Bahasa Indonesia

Saat data telah dikumpulkan bisa dilanjutkan ke bagian analisa data, alat yg dipakai untuk pengelolaan data hasil kuesioner adalah Data Analysis Tool dari UEQ data tools ini berupa aplikasi excel yang diperuntukan mengolah data khusus UEQ. untuk menggunakan tools ini hanya dengan memasukan data hasil kuesioner tanpa memasukan rumus apapun dan aplikasi ini akan otomatis mengolah semua data dan menampilkan hasil data (Maricar et al., 2021).

c. Analisis data

Pada analisis data dilakukan dengan perhitungan rata-rata di tiap nilai aspek. Pada setiap item memiliki nilai negatif dan positif. Aspek negatif dan positif UEQ terdiri dari skala 1 hingga 7 yang nantinya akan dikonversi menjadi nilai

dari rentang -3 hingga +3. Jika nilai jawaban yang didapatkan adalah +1 sampai +2, maka bisa nyatakan kalau hasil yang didapatkan termasuk kualitas baik (Umar, Ifanin, Ammatulloh, & Anggriani, 2020). Standar penilaian pada UEQ di tentukan seperti jika nilai dibawah -0,8 maka dinyatakan negatif, jika nilai diantara -0,8 sampai 0,8 maka dinyatakan netral, dan jika nilai diatas 0.8 maka dinyatakan positif. Selanjutnya ada uji benchmark yang juga perlu dilakukan membandingkan hasil nilai pada setiap aspek yang ada pada UEQ *Data Analysis Tool*. Hasil uji *benchmark* terdapat 5 kategori seperti *Bad, Average, Below, Above Average, Good, dan Excellent*. Untuk ingin mendapatkan hasil pengelolaan data UEQ, data yang telah didapatkan dimasukan kedalam alat analisis data dan dimasukan pada menu data. Tahapan pada data tools adalah sebagai berikut:

1) Konversi data

Pada tahapan ini hasil data responden di konversi menjadi skala negatif hingga negatif namun data konversi tidak lah urut pada setiap item sehingga data yang didapatkan tidak cenderung ke satu arah. pada Gambar 2 menunjukkan konversi pada skala item:

Konversi Data	
1	→ -3
2	→ -2
3	→ -1
4	→ 0
5	→ 1
6	→ 2
7	→ 3

Sumber: (Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik et al., 2019)

Gambar 2. Konversi data

Data hasil konversi akan menjadi nilai rata-rata pada skala perorangan yang dikelompokan pada setiap aspek. Rumus yang digunakan pada konversi ini adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x} [person]}{\sum item} \dots \dots \dots (i)$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata skala perorangan

$$\sum \bar{x} [person] = total\ item\ perskala$$

$$\sum item = jumlah\ item\ perskala$$

2) Hasil utama

Pada tahap ini data yang telah di konversi akan dihitung untuk mendapatkan hasil pada result. Hasil utama pada UEQ ini terdapat pada result yang menjadi patokan dalam perhitungan benchmark. Nilai rata-rata dan varian dari proses konversi digunakan untuk perhitungan skala keseluruhan dan asumsi. Nilai dari -0,8 sampai 0,8 adalah netral, nilai dibawah -0,8 adalah negatif, dan nilai diatas 0,8 adalah positif, nilai-nilai tersebut adalah nilai yang dipakai untuk penentuan penilaian

Perhitungan Result:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x}[skala]}{\sum item} \dots \dots \dots (ii)$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata skala perorangan

$\sum \bar{x}[skala]$ = total item perskala

$\sum item$ = total responden

3) Set data benchmark

UEQ memakai standar benchmark untuk digunakan sebagai perbandingan kualitas pada suatu produk. Hasil dari analisa pada result dipakai untuk mendapatkan nilai perbandingan. Nilai pada benchmark bisa dilihat seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Benchmark skala UEQ

No	Aspek	Kategori				
		Excellent	Good	Above Average	Below Average	Bad
1	Daya Tarik	>1,75	>1,52	1,17	>0,7	<=0,7
2	Kejelasan	>1,9	>1,56	>1,08	>0,64	<=0,64
3	Efisiensi	>1,78	>1,47	>0,98	>0,54	<=0,54
4	Ketepatan	>1,65	>1,48	>1,14	>0,78	<=0,78
5	Stimulasi	>1,55	>1,31	>0,99	>0,5	<=0,5
6	Kebaruan	>1,4	>1,05	>0,71	>0,3	<=0,3

Sumber: (Marpaung, 2022)

3. Hasil dan Pembahasan

Evaluasi user experience pada website MyELNUSA dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui Google form kepada mahasiswa aktif yang menggunakan aplikasi MyELNUSA.

Responden yang didapatkan sebanyak 34 orang. data dari kuesioner di olah pada Data Analysis Tool UEQ dan dikonversi lalu dihitung rata-rata pada setiap item, berikut hasil dari tiap item UEQ yang telah di olah.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1,1	0,7	0,8	34	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1,2	0,5	0,7	34	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0,7	0,3	0,6	34	kreatif	monoton	Kebaruan
4	0,8	0,8	0,9	34	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,0	0,9	1,0	34	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	0,7	0,4	0,7	34	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	0,8	0,5	0,7	34	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	1,1	0,7	0,9	34	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	0,8	0,5	0,7	34	cepat	lambat	Efisiensi
10	0,7	0,5	0,7	34	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	1,2	0,7	0,8	34	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	1,0	1,1	1,0	34	baik	buruk	Daya tarik
13	1,2	0,5	0,7	34	rumit	sederhana	Kejelasan
14	0,9	0,5	0,7	34	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	0,9	0,3	0,5	34	lazim	terdepan	Kebaruan
16	1,0	0,8	0,9	34	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	0,8	0,9	0,9	34	aman	tidak aman	Ketepatan
18	0,9	0,7	0,8	34	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	0,7	0,4	0,7	34	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1,1	0,4	0,6	34	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	0,9	0,8	0,9	34	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	1,3	0,6	0,8	34	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1,1	0,5	0,7	34	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	0,8	1,0	1,0	34	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	0,9	1,1	1,0	34	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	0,9	0,5	0,7	34	konservatif	inovatif	Kebaruan

Sumber: (Marpaung, 2022)

Gambar 3. Rata-rata Hasil Pengukuran UEQ

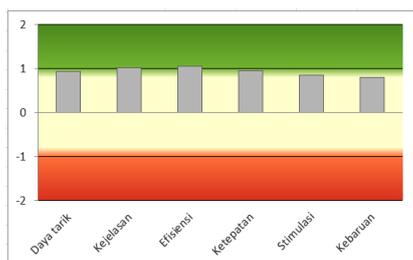
Gambar 3 menunjukkan hasil mean (rata-rata), varian, simpangan baku setelah dilakukan konversi data. Masing-masing item diberi warna yang sama dengan aspek nya dan setelah itu dilakukan perhitungan untuk setiap aspek yang bisa dilihat seperti pada Tabel 2.

Tabel 1 Rata-rata impresi dan varian skala

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya Tarik	0,941	0,35
Kejelasan	1,029	0,28
Efisiensi	1,059	0,27
Ketepatan	0,956	0,33
Stimulasi	0,853	0,31
Kebaruan	0,809	0,18

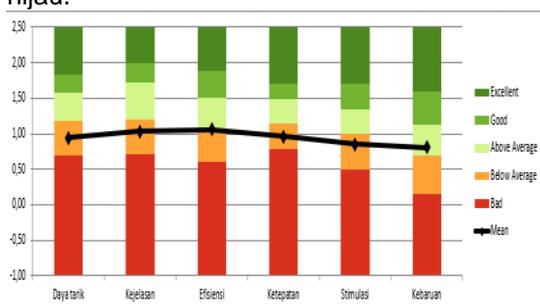
Sumber: (Marpaung, 2022)

Tabel 2 menunjukkan rata-rata impresi dan varian skala. Standar penilaian pada UEQ di tentukan seperti jika nilai dibawah -0,8 maka dinyatakan negatif, jika nilai diantara -0,8 sampai 0,8 maka dinyatakan netral, dan jika nilai diatas 0,8 maka dinyatakan positif.



Sumber: (Marpaung, 2022)
Gambar 4. Nilai skala UEQ aplikasi MyELNUSA

Gambar 4 menunjukkan hasil evaluasi masing-masing variabel pengukuran user experience dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada aplikasi MyELNUSA yang didapat dari 34 responden yang mengisi kuesioner. Semua aspek pada pengukuran user experience yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* berhasil mendapatkan nilai rata-rata diatas 0,8 atau berada pada tingkat evaluasi positif yang ditandai dengan area berwarna hijau.



Sumber: (Marpaung, 2022)
Gambar 5. Hasil benchmark nilai skala UEQ

Setelah nilai rata-rata (mean) masing-masing variabel didapatkan, maka dilakukan perbandingan nilai rata-rata terhadap kumpulan data benchmark. Perbandingan nilai yang didapatkan dengan data pada benchmark dilakukan untuk melihat kualitas relatif aplikasi MyELNUSA dibandingkan produk lainnya. Tabel 3 adalah hasil proses benchmark dengan menggunakan UEQ Data Analysis Tool.

Tabel 3. Hasil data set benchmark

Daya Tarik	0,94	<i>Below average</i>	Dikisaran 50% hasil terbaik
Kejelasan	1,05	<i>Below average</i>	Dikisaran 50% hasil terbaik
Efisiensi	1,06	<i>Above average</i>	Dikisaran 25% hasil

			terbaik
Ketepatan	0,96	<i>Bellow average</i>	Dikisaran 50% hasil terbaik
Stimulasi	0,85	<i>Bellow average</i>	Dikisaran 50% hasil terbaik
kebaruan	0,81	<i>Above average</i>	Dikisaran 25% hasil terbaik

Sumber:(Marpaung, 2022)

Berdasarkan pada tabel 3 dapat diketahui bahwa jika dibandingkan produk lainnya, maka aplikasi MyELNUSA mendapatkan nilai *above average* (didas rata-rata) pada aspek *efficiency* (efisiensi) dan aspek *novelty* (kebaruan), sedangkan aspek *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *dependability* (ketepatan), dan *stimulation* (stimulasi) mendapatkan nilai *bellow average* (dibawah rata-rata). Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi MyELNUSA ini masih kurang baik, oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan atau peningkatan pada layanan e-learning ini seperti pada aspek daya tarik, kejelasan, ketepatan, dan stimulasi yang masih mendapatkan nilai dibawah rata-rata dan untuk efisiensi dan kebaruan akan lebih baik untuk ditingkatkan juga agar mendapatkan hasil impresi yang lebih bagus

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dari 34 responden dengan menggunakan statistik deskriptif pada masing-masing atribut yang mengukur user experience dengan UEQ diketahui aplikasi MyELNUSA mendapatkan nilai evaluasi positif pada aspek *attractiveness* (mean 0,94), aspek *perspicuity* (mean 1,05), aspek *efficiency* (mean1,06), aspek *dependability* (mean 0,96), aspek *stimulation* (mean 0,85), dan aspek *novelty* (mean 0,81), benchmark nilai yang didapat masing-masing aspek UEQ dengan menggunakan UEQ Data Analysis Tool diketahui bahwa aspek *efficiency* (mean 01,06) dan *novelty* (mean 0,81) mendapatkan nilai *above average* (didas rata-rata). Aspek *attractiveness* (mean 0,94), *perspicuity* (mean 1,05), *dependability* (mean 0,96), dan *stimulation* (mean 0,85) mendapatkan nilai *bellow average* (dibawah rata-rata). Penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan user experience pada aplikasi e-learning

MyELNUSA berdasarkan hasil UEQ. Area yang direkomendasikan untuk melakukan peningkatan/perbaikan *user experience* adalah pada aspek *attractiveness*, *perspicuity*, *dependability*, dan *stimulation*, dikarenakan masih menepatkan nilai *benchmark bellow average* (dibawah rata-rata) dan Feedback dari responden menginginkan adanya peningkatan dari segi *user interface* maupun *user experience*.

Referensi

- Dalle, J., Mutalib, A. A., Shaari, N., & Salam, S. N. A. (2021). *Pengantar Interaksi Manusia Komputer*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik, S., Putu Satwika, I., Nyoman Yudi Anggara, I., Sistem Informasi, J., Primakara, S., Teknik Informatika, J., & Tukad Badung No, J. (2019). Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 95–106. Retrieved from <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/382>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(Vol. 6 No. 1 (2020)), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Maricar, M. A., 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. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021824443>
- Marpaung, S. Y. R. (2022). *Evaluasi User Experience Website E-Learning My-Elnusa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- Miftah, M. (2022). *MANAJEMEN MEDIA PEMBELAJARAN (Desain, Pengembangan, Pemanfaatan)*. Banten: Pascaal Book.
- Nasution, E. L. (2020). *Uraian Singkat Tentang E-Learning*. Sleman: DeePublish.
- Nurdin, M., & Muhaemin, A. (2020). Mengukur User Experience Sistem Informasi Akademik. *INFOTECH Journal*, 6(1), 7–10. Retrieved from <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/infotech/article/view/310>
- Purwandani, I., & Syamsiah, N. O. (2021). Analisis Kualitas Website Menggunakan Metode Webqual 4.0 Studi Kasus: MyBest E-learning System UBSI. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(3), 300. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i3.47129>
- Rofni Wulandari, I., & Dwi Farida, L. (2018). Pengukuran User Experience pada E-Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Mantik Penusa*, 2(August 2018), 146–151.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, N. N. (2020). *Memahami E-learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*. Yogyakarta: Andi.
- Souza, K. E. S., Seruffo, M. C. R., De Mello, H. D., Souza, D. D. S., & Vellasco, M. M. B. R. (2019). User Experience Evaluation Using Mouse Tracking and Artificial Intelligence. *IEEE Access*, 7, 96506–96515. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2927860>
- Umar, R., Ifanin, A., Ammatulloh, F., & Anggriani, M. (2020). Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 4(1), 173–178. <https://doi.org/10.46880/jmika.v4i2.191>
- Wanita, F., Manuhutu, A., Simarmata, J., Aisa, S., Manuhutu, A. M., Yuniwati, I., ... Kaunang, F. J. (2022). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yayasan Kita Menulis.