

## **ANALYSIS USABILITY OF USER EXPERIENCE OF THE SRAWUNG WITH THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD**

Achmad Azhar Rifan Nugroho; Erwin Apriliyanto

### **ABSTRACT**

*An important aspect when evaluating the quality of an application is usability. The quality level of usability of the application is determined by how easy the user of the application uses it. Applications and products with good usability usually have many loyal users. Conversely, if an app has a low level of usability, users will inevitably give up and switch to another app that has similar functionality. The application analyzed in this study is an android application called Srawung with video conferencing features. In this study, to assess the quality of usability used the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The user experience questionnaire (UEQ) uses a six-dimensional scale such as attractiveness, acuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. Data collection is done by distributing forms to Srawung application users who are also respondents. The questionnaire consists of several questions as indicators of research variables from six dimensions. The result of user satisfaction analysis is that application users can use the Srawung application better and which indicators are good and which are not.*

**Keywords:** *User Experience Questionnaire; Usability; Srawung; Questionnaire;*

#### **Correspondence:**

Achmad Azhar Rifan Nugroho

Universitas Muhammadiyah Karanganyar, achmadazhar@umuka.ac.id

### **PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan teknologi telah mendorong berkembangnya perangkat lunak yang memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaannya. Didukung oleh teknologi *smartphone* saat ini, dukungan paling sering digunakan bagi pengguna untuk mendapatkan aplikasi yang mereka butuhkan (Fernanda et al., 2022). Pengembang perangkat lunak memanfaatkan situasi saat ini dengan mendefinisikan aplikasi yang mereka anggap mudah digunakan. Srawung adalah aplikasi yang dikembangkan untuk membantu orang mengatur rapat *online* dengan lebih mudah. Aplikasi ini dikembangkan pada tahun 2020 oleh startup bernama Mangkubumi App. Aplikasi ini memiliki fungsi utama sebagai alat video konferensi dan memiliki banyak keunggulan seperti tambah jadwal rapat,

kirim pesan instan ke peserta lain, dan *streaming* langsung di platform *YouTube*. Namun, sejauh ini aplikasi ini belum diperiksa dan diverifikasi kualitasnya. Saat ini pengembang memperlakukan aplikasi ini hanya sebagai alat pemikiran atau keinginan tanpa berurusan dengan ketentuan penggunaan. Oleh karena itu, tidak mungkin mengukur dengan jelas pandangan pengguna terhadap aplikasi. Aplikasi harus dievaluasi secara rinci untuk mengukur pengguna atau kegunaan aplikasi pengguna dalam hal pembelajaran, penggunaan, kepuasan, dan efisiensi. Ini akan membantu dalam melanjutkan pengembangan aplikasi Srawung di masa mendatang. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis aspek pengalaman pengguna untuk mengukur apakah pengalaman yang dirasakan oleh pengguna memuaskan. Analisis aspek pengalaman pengguna dilakukan dengan menggunakan

metode *User Experience Questionnaire*. Ini memiliki enam dimensi, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Effetiveness*, *Dependability*, *efficiency Stimulation*, dan *Novelty*. Kuesioner yang termasuk dalam UEQ hanya memiliki 6 skala pengukuran dari skala ini (Wijaya et al., 2021). Daya tarik menggambarkan efek keseluruhan dari suatu produk, terlepas apakah konsumen menyukainya atau tidak. Efisiensi menggambarkan kesan apakah pengguna dapat menggunakan produk dengan cepat dan efisien. Ketajaman menggambarkan kesan pengguna apakah produk mudah dikenali oleh pengguna. Keandalan menjelaskan kesan dalam hal apakah pengguna memiliki kendali atas interaksi mereka dengan produk. Stimuli menggambarkan kesan dalam hal apakah pengguna tertarik dengan produk dan bersedia menggunakannya. *Novelty* menjelaskan apakah desain itu inovatif dan kreatif (Perdana et al., 2020).

## METODE PENELITIAN

Pada peneltian ini digunakan metode yang menggambarkan objek yang diteliti secara objektif yang bertujuan untuk menggambarkan fakta secara sistematis serta frekuensi yang akan diteliti agar sesuai dengan menggunakan pendekatan analisis kuantitatif (Dopades et al., 2021). Identifikasi masalah terhadap aplikasi Srawung dirumuskan terlebih dahulu. Tahapanan yang dilakukan pada metode penelitian ini adalah pengumpulan data. Data yang diperoleh digunakan dalam membuat perumusan masalah, dengan cara mengumpulkan data yang dianggap dibutuhkan dengan cara studi literatur dan mencari berbagai jurnal ilmiah yang memiliki kesamaan tema penelitian. Review jurnal-jurnal terkait dibangun untuk mendapatkan celah penelitian (Rahardian et al., 2019). Dari jumlah populasi diambil sampel yang dibutuhkan dalam penelitian. Proses selanjutnya yang akan dilakukan yaitu menyusun kuesioner yang akan disebarakan kepada pengguna

aplikasi Srawung secara random. Populasi pada penelitian ini adalah subjek yang berkaitan dengan peneliann pengguna aplikasi Srawung. Pada hal penarikan sampel, penelitian menarik beberapa sampel untuk mewakili populasi. Dari hasil kuisioner dilakukan penilaian *User Experience* (UX) dengan menggunakan alat *User Experience* yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah nilai dari pengujian *User Experience* didapat, dari hasil penilaian dilakukan analisis untuk mendapatkan hasil dari pengujian. Tahap pengumpulan dimulai dengan studi literatur yang berkaitan dengan tema diangkat untuk menjadi referensi dalam penelitian ini (Gunawan et al., 2021). Kemudian dilakukan penyebaran kuesioner kepada responden yang menggunakan aplikasi Srawung. Dalam penelitian ini subjek yang diteliti yaitu aplikasi Srawung, sementara yang menjadi objek ialah pengguna aplikasi Srawung. Pada penelitian ini populasi pada subjek yang berkaitan dengan penelitian yaitu pengguna aplikasi Srawung. Pada penarikan sampel, ditarik sejumlah sampel yang mewakili populasi (Rohmah & Ary, 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Uji Reliabilitas dan Uji Validitas

SPSS digunakan sebagai alat bantu untuk menguji validitas dan uji reliabilitas (Novianti & Sulivyo, 2021). Pada penelitian ini didapat 100 responden untuk uji validitas dengan 26 item pertanyaan dengan tingkat kepercayaan 5% sehingga r-hitung harus lebih dari r-tabel 0.254. Metode yang digunakan untuk uji validitas adalah correlate bivariate pearson. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Item	rhitung	rtabel	Keterangan
1	0,503	0,254	Valid
2	0,435	0,254	Valid
3	0,518	0,254	Valid

4	0,601	0,254	Valid
5	0,659	0,254	Valid
6	0,563	0,254	Valid
7	0,542	0,254	Valid
8	0,475	0,254	Valid
9	0,675	0,254	Valid
10	0,575	0,254	Valid
11	0,487	0,254	Valid
12	0,632	0,254	Valid
13	0,298	0,254	Valid
14	0,465	0,254	Valid
15	0,487	0,254	Valid
16	0,423	0,254	Valid
17	0,677	0,254	Valid
18	0,698	0,254	Valid
19	0,565	0,254	Valid
20	0,423	0,254	Valid
21	0,665	0,254	Valid
22	0,453	0,254	Valid
23	0,775	0,254	Valid
24	0,723	0,254	Valid
25	0,786	0,254	Valid
26	0,424	0,254	Valid

Uji reliabilitas dilakukan agar dapat mengetahui konsisten pada sebuah tes secara berulang, Untuk membuktikannya adalah dari hasil konsisten dari pengujian yang berulang, sebagai bukti keakuratan, bahkan pengujian yang berulang akan menghasilkan hasil yang sama (Sholeh et al., 2021). Serta uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui jawaban oleh responden untuk tahap selanjutnya. Secara umum penilaian ini dilakukan dengan cara menghitung nilai pada *Cronbach Alpha* Hasil reliabilitas dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil dari Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,942	26

Berdasarkan hasil dari nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,942 dari

rentang nilai dapat 0 sampai 1, maka dapat disimpulkan bahwa ke 26 item pernyataan dinyatakan reliabilitasnya sempurna.

### B. Karakteristik Responden

Hasil kuesioner telah disebarakan melalui link dengan google form kepada 100 responden dengan latar belakang status yang berbeda-beda, didapatkan data sebagai berikut :

#### a) Responden yang menggunakan Aplikasi Srawung

Dari kuesioner yang telah disebarakan, didapatkan responden yang menggunakan aplikasi Srawung sebanyak 100 responden dan bersedia mengisi kuesioner.

#### b) Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Srawung

Dari kuesioner yang telah disebarakan menyatakan bahwa dari 100 pengguna yang digunakan dalam analisis ini, dapat diprediksi didominasi oleh responden berjenis laki-laki sebanyak 80 orang, sedangkan sisanya merupakan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 20 orang.

#### c) Responden Berdasarkan Usia Pengguna Srawung

Dinyatakan bahwa dari 100 data responden sebagian besar didominasi oleh responden dengan rentan usia 18 – 24 tahun sebanyak 76 orang, lalu selanjutnya dengan rentan usia 23 – 27 tahun sebanyak 10 orang, kemudian <18 tahun sebanyak 14 orang.

### C. Data Transformasi dan Variabel Penelitian

Transformasi data nilai awal 1 sampai 7 menjadi respon yang negatif -1 sampai -3, respon netral 0 dan respon yang positif 1 sampai 3, dapat dilihat dibawah tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Transformasi dari Skala UEQ

Item	1	2	3	4	5	6	7	Skala
Menyusahkan	0	0	0	0	0	0	0	Menyenangkan

Nilai setelah ditransformasi	-3	-2	-1	0	1	2	3	Buruk
------------------------------	----	----	----	---	---	---	---	-------

Pada analisis ini variabel penelitian ini menggunakan menggunakan nilai rata-rata pada setiap item pertanyaan pada kuesioner, kemudian memberikan arti dari nilai rata-rata berdasarkan pada indeks nilai di bawah tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Skala dari Penilaian Rata-rata pada Kuesioner

Rentang rata-rata	Keterangan
> 0,8	Evaluasi positif
-0,8 sampai 0,8	Evaluasi netral
<-0,8	Evaluasi negatif

Dari tabel diatas, dijelaskan bahwa nilai antara -0,8 dan 0,8 mewakili evaluasi yang kurang lebih netral dari skala yang sesuai, nilai > 0,8 mewakili evaluasi positif dan nilai < -0,8 mewakili evaluasi negatif. Dan rentang skala antara -3 adalah sangat buruk dan +3 adalah sangat bagus. Tetapi dalam kenyataan atau secara umum, hanya nilai-nilai dalam kisaran terbatas yang akan diamati.

#### D. Hasil Penelitian Pengukuran UEQ

Selanjutnya dilakukan penghitungan rata-rata, varian serta simpangan baku dimana pertanyaan sudah diberikan kode dan warna berbeda tiap skala, yaitu daya tarik, efisiensi, ketepatan, kejelasan, stimulasi dan kebaruan. Berikut hasil indikator untuk klasifikasi dapat dilihat dibawah Gambar 1 sebagai berikut di bawah ini:

Item	Mean	Variance	Std.Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1,6	1,9	1,4	100	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	2,0	1,8	1,3	100	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0,5	2,9	1,7	100	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1,6	2,6	1,6	100	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,3	3,3	1,8	100	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	0,7	1,5	1,2	100	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1,2	2,0	1,4	100	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0,9	1,7	1,3	100	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	1,2	1,8	1,4	100	cepat	lambat	Efisiensi
10	0,5	1,7	1,3	100	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan

Gambar 1. Rata-rata dari Hasil Pengukuran UEQ

Grafik hasil rata-rata per tiap pertanyaan posisi negatif, nol dan positif. Rata-rata per item pertanyaan dapat dikelompokkan dengan kode warna yang telah ditentukan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Grafik Rata-rata dari Per tiap Pertanyaan

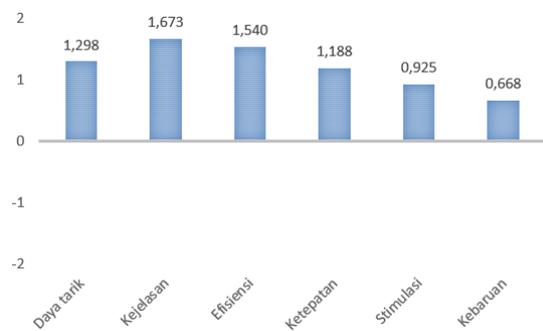
Hasil dari rata-rata pada keseluruhan pertanyaan yang sebelumnya digolongkan pada setiap skala. Nilai rata-rata impresinya -0,8 dan 0,8 merupakan nilai evaluasi normal, pada nilai >0,8 merupakan evaluasi positif dan pada nilai <-0,8 adalah nilai negatif. Karena itu dapat disimpulkan jika kualitas pengalaman pengguna aplikasi Srawung memiliki impresi yang positif dilihat dari skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan dapat dilihat dibawah pada tabel 5 berikut ini :

Tabel 5. Hasil Rata-rata Berdasarkan Skala

No	UEQ Scales (Mean and Variance)	Mean	Variance
1	Daya tarik	1,298	1,40
2	Kejelasan	1,673	1,44
3	Efisiensi	1,540	1,30
4	Ketepatan	1,188	0,91
5	Stimulasi	0,925	1,38
6	Kebaruan	0,668	1,19

Perhitungan dapat dilakukan berdasarkan 3 aspek yang dimiliki, seperti *attractiveness* bentuk aspek yang kualitas interaksi yang berhubungan dengan tujuan

yang dilakukan pengguna dan kualitas hedonis, dan aspek yang menggambarkan kesenangan dalam memakai produk. Hasil evaluasi UEQ untuk aspek daya tarik nilainya 1.30 dan kualitas pragmatis nilainya 1.47, serta kualitas hedonis 0.80. Untuk lebih jelasnya, disajikan pada gambar berikut:



Gambar 3. Hasil Evaluasi UEQ

### E. Nilai Kepercayaan

Dijelaskan bahwa nilai kepercayaan digunakan nilai sebesar 5%. Jika semakin kecil interval kepercayaan, semakin tinggi entimasi serta hasil dapat dipercaya. Interval kepercayaan befokus pada jumlah data yang dimiliki dan konsistensi kuesioner yang didapat dari responden atau pengguna aplikasi Srawung yang dievaluasi. Semakin konsisten pendapat mereka, semakin kecil pula interval kepercayaannya dan dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini:

Confidence interval (p=0.05) per item					
Item	Mean	Std. Dev.	N	Confidence	Confidence interval
1	1,610	1,377	100	0,270	1,340 1,880
2	1,970	1,344	100	0,263	1,707 2,233
3	0,460	1,702	100	0,334	0,126 0,794
4	1,550	1,598	100	0,313	1,237 1,863
5	1,340	1,816	100	0,356	0,984 1,696
6	0,670	1,215	100	0,238	0,432 0,908
7	1,240	1,415	100	0,277	0,963 1,517
8	0,850	1,298	100	0,254	0,596 1,104
9	1,220	1,353	100	0,265	0,955 1,485
10	0,500	1,314	100	0,258	0,242 0,758
11	1,060	1,229	100	0,241	0,819 1,301
12	1,390	1,651	100	0,324	1,066 1,714
13	1,600	1,407	100	0,276	1,324 1,876
14	1,320	1,406	100	0,276	1,044 1,596
15	0,850	1,585	100	0,311	0,539 1,161
16	1,330	1,356	100	0,266	1,064 1,596
17	1,390	1,626	100	0,319	1,071 1,709
18	0,450	1,381	100	0,271	0,179 0,721
19	1,450	1,513	100	0,297	1,153 1,747
20	1,670	1,457	100	0,286	1,384 1,956
21	1,570	1,416	100	0,278	1,292 1,848
22	1,900	1,133	100	0,222	1,678 2,122
23	1,370	1,509	100	0,296	1,074 1,666
24	1,020	1,442	100	0,283	0,737 1,303
25	1,120	1,546	100	0,303	0,817 1,423
26	0,860	1,511	100	0,296	0,564 1,156

Gambar 4. Nilai Kepercayaan

### F. Distribusi Jawaban Responden Pengguna Srawung

Distribusi jawaban memiliki pertanyaan yang menunjukkan yang negatif dan positif berserta yang netral yang dapat membantu dalam menganalisis aplikasi Srawung yang menjawab negatif atau positif dapat dilihat dibawah Gambar 5 berikut di bawah ini:

Nr	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
1	menyusahkan/menyenangkan	0	7	2	4	27	30	30	Daya tarik
2	tak dapat dipahami/dapat dipahami	2	2	2	5	14	30	45	Kejelasan
3	monoton/kreatif	9	2	13	30	16	16	14	Kebaruan
4	sulit dipelajari/mudah dipelajari	0	2	20	4	7	29	38	Kejelasan
5	kurang bermanfaat/bermanfaat	1	11	12	4	9	27	36	Stimulasi
6	membosankan/mengasyikkan	2	4	3	35	35	14	7	Stimulasi
7	tidak menarik/menarik	2	4	4	17	21	35	17	Stimulasi
8	tak dapat diprediksi/dapat diprediksi	0	2	11	32	25	15	15	Ketepatan
9	lambat/cepat	0	1	16	7	33	22	21	Efisiensi
10	konvensional/berdaya cipta	0	2	28	21	22	21	6	Kebaruan
11	menghalangi/mendukung	2	0	2	33	25	25	13	Ketepatan
12	buruk/baik	0	8	14	4	8	37	29	Daya tarik
13	rumit/serderhana	0	3	10	5	21	28	33	Kejelasan
14	tidak disukai/menggembirakan	2	6	4	0	41	28	19	Daya tarik
15	lazim/terdepan	3	12	3	13	26	34	9	Kebaruan
16	tidak nyaman/nyaman	0	4	8	10	29	27	22	Daya tarik
17	tidak aman/aman	2	5	9	12	10	32	30	Ketepatan
18	tidak memotivasi/memotivasi	0	12	10	28	28	15	7	Stimulasi
19	tidak memenuhi ekspektasi/memenuhi ekspektasi	1	7	5	6	23	30	28	Ketepatan
20	tidak efisien/efisien	0	8	4	2	17	37	32	Efisiensi
21	mbingungkan/jelas	0	3	12	4	16	36	29	Kejelasan
22	tidak praktis/praktis	0	2	0	12	13	38	35	Efisiensi
23	berantakan/terorganisasi	0	2	18	8	12	33	27	Efisiensi
24	tidak atraktif/atraktif	0	2	17	18	24	18	21	Daya tarik
25	tidak ramah pengguna/ramah pengguna	0	7	11	17	14	30	21	Daya tarik
26	konservatif/inovatif	6	5	4	12	35	31	7	Kebaruan

Gambar 5. Distribusi Jawaban Responden

### G. Koefisien Cronbach Alpha

Pada Koefisien Cronbach Alpha dijelaskan bahwa konsistensi pada semua item terdapat pada semua skala yang ada. Data yang dianalisis menggunakan *User Experience Questionnaire* dikatakan memiliki konsistensi atau keakuratan yang tinggi, Dijelaskan juga bahwa koefisien Cronbach Alpha sama dengan dari 0.6. Hasil koefisiensi reliabilitas didapat dengan cara mencari nilai *correlation* terlebih dahulu. Semua skala yang ada mendapatkan nilai koefisien Cronbach Alpha yang cukup dengan rincian daya tarik sebesar (0.89), kejelasan sebesar (0.85), efficiency sebesar (0.85), ketepatan sebesar (0.57), stimulasi

sebesar (0.82), dan kebaruan sebesar (0.68). Untuk lebih detail dapat dilihat dibawah Gambar 6 di bawah ini:

Daya tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan		Stimulasi		Kebaruan	
Item	Kor										
1,12	0,31	2,4	0,57	9,20	0,70	8,11	0,08	5,6	0,38	3,10	0,59
1,14	0,41	2,13	0,58	9,22	0,38	8,17	0,10	5,7	0,52	3,15	0,31
1,16	0,46	2,21	0,65	9,23	0,49	8,19	0,21	5,18	0,60	3,26	0,18
1,24	0,50	4,13	0,69	20,22	0,72	11,17	0,26	6,7	0,76	10,15	0,34
1,25	0,49	4,21	0,52	20,23	0,60	11,19	0,27	6,18	0,53	10,26	0,17
12,14	0,59	13,21	0,52	22,23	0,67	17,19	0,56	7,18	0,44	15,26	0,50
12,16	0,71										
12,24	0,61										
12,25	0,67										
14,16	0,76										
14,24	0,59										
14,25	0,68										
16,24	0,53										
16,25	0,62										
24,25	0,74										
<b>Average</b>	0,58	<b>Average</b>	0,59	<b>Average</b>	0,59	<b>Average</b>	0,25	<b>Average</b>	0,54	<b>Average</b>	0,35
<b>Alpha</b>	0,89	<b>Alpha</b>	0,85	<b>Alpha</b>	0,85	<b>Alpha</b>	0,57	<b>Alpha</b>	0,82	<b>Alpha</b>	0,68
<b>Conf. Int. Alpha (5%)</b>	0,85	<b>Conf. Int. Alpha (5%)</b>	0,79	<b>Conf. Int. Alpha (5%)</b>	0,80	<b>Conf. Int. Alpha (5%)</b>	0,41	<b>Conf. Int. Alpha (5%)</b>	0,75	<b>Conf. Int. Alpha (5%)</b>	0,56
	0,92		0,89		0,89		0,69		0,87		0,77

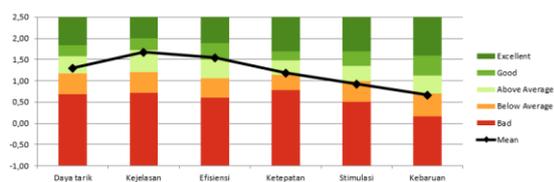
Gambar 6. Cronbach Alpha Koefisien

#### H. Nilai Benchmark

Aplikasi Srawung pada skala stimulasi, efisiensi dan kebaruan didapat yaitu *above average* yang punya arti 25% aplikasi memiliki skor lebih tinggi sedangkan pada skala daya tarik, kejelasan dan ketepatan didapat yaitu *below average* yang artinya memiliki 10% dataset yang memiliki skor lebih tinggi, dapat dilihat pada tabel dan Gambar 7 dibawah ini.

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,30	Above average	25% of results better, 50% of results worse
Kejelasan	1,67	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1,54	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	1,19	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Stimulasi	0,93	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Kebaruan	0,67	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Gambar 7. Hasil Benchmark Analysis Data Tools



Gambar 8. Hasil Benchmark Pengalaman Pengguna

Hasil benchmark ini menandakan aplikasi Srawung dari 6 skala tersebut nilai menunjukkan *above average* pada skala efisiensi, stimulasi, kebaruan dan untuk

skala kejelasan, daya tarik, ketepatan yang nilai menunjukkan *below average*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan penelitian yang dilakukan, dari pengumpulan data dan pengolahan data, didapat kesimpulan yaitu:

1. Hasil analisis dari aplikasi Srawung menunjukkan hasil nilai pada skala efisiensi dengan nilai 1,54, skala stimulasi didapat nilai sebesar 0,93, untuk skala kebaruan didapat nilai 0,67, untuk skala daya tarik didapat nilai 1,30, untuk skala kejelasan didapat nilai 1,67, serta skala ketepatan didapat nilai 1,19. maka bisa disimpulkan bahwa dengan hasil tersebut diharapkan aplikasi Srawung perlu meningkatkan semua skala untuk mencapai hasil yang baik dengan nilai 1,6 dengan batas bawah good dan batas bawah mendapat *above average*, dari hasil benchmark UEQ pengalaman pengguna.
2. Nilai *benchmark* terendah adalah skala kebaruan, skala kebaruan masuk ke dalam aspek kualitas hedonis yang menggambarkan kesenangan dan menyenangkan dalam memakai produk. Maka diharapkan pengembangan dan pembaruan pada aplikasi Srawung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dopades, M., Grahita, B., & Maslan Sihombing, R. (2021). PREFERENSI DAN USER EXPERIENCE PEMBACA TERHADAP APLIKASI MAJALAH DIGITAL "FLIPBOARD, KINDLE, DAN GRAMEDIA DIGITAL". *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 6(2).  
<https://doi.org/10.25124/demandia.v6i2.3677>

Fernanda, R. G., Suryadi, E., & Ali M, S.

- (2022). PENGUKURAN USABILITY APLIKASI ZOOM MEETING SEBAGAI MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 3(1). <https://doi.org/10.32806/jkpi.v3i1.99>
- Gunawan, I. M. A. O., Putra, I. M. A. W., & Damayanthi, K. L. (2021). Evaluasi Usability pada Website Pustakawan Ganeca Digital Menggunakan User Experience Questionnaire dan Think Aloud. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i1.4677>
- Novianti, L., & Sulivyo, L. (2021). PENGARUH KUALITAS PRODUK DAN PROMOSI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA SMARTPHONE MADE IN CHINA DI KECAMATAN CIKUPA KABUPATEN TANGERANG. *JURNAL CAFETARIA*, 2(2). <https://doi.org/10.51742/akuntansi.v2i2.354>
- Perdana, J. D., Az-zahra, H. M., & Rachmadi, A. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan Metode Usability Testing dan Human-Centered Design (Studi Kasus: DPAD Malang Mobile Library). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer; Vol 4 No 9 (2020)*, 4(9).
- Rahardian, R. R., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Computer Assisted Test ( CAT ) berbasis Website menggunakan Metode Goal-Directed Design pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Lumajang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7).
- Rohmah, S., & Ary, M. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Studi kasus pada Akulaku dan Kredivo Indonesia). *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 5(6).
- Sholeh, M., Triyono, J., Haryani, P., & Fatkhiyah, E. (2021). Penggunaan dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality. *Jmm*, 5(5).
- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2). <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020762763>