

Evaluasi dan Perancangan Ulang User Experience Pada Aplikasi Media Sosial Xyz Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

1st Zaidan Muhammad Arkan

Fakultas Informatika
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

zaidanarkan@students.telkomuniversity.ac.id

2nd Arfive Gandhi

Fakultas Informatika
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

arfivegandhi@telkomuniversity.ac.id

3rd Angelina Prima Kurniati

Fakultas Informatika
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

angelina@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Dari laporan berita digital, Xyz merupakan aplikasi media sosial yang terpopuler. Aplikasi Xyz merupakan aplikasi media sosial dengan jumlah pengguna terbanyak. Namun setelah dilakukan pengamatan oleh penulis melalui Google Play Store, Xyz merupakan aplikasi media sosial dengan rating terendah jika dibandingkan dengan aplikasi media sosial kompetitor lainnya. Dengan adanya hal ini, penulis melakukan penelitian menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengetahui aspek apa saja yang dibutuhkan peningkatan dalam layanan aplikasi Xyz. Metode UEQ digunakan karena metode tersebut dapat mengukur tingkat Attractive, Efficiency, Perspicuity, Dependability, Novelty dan Stimulation dengan akurat. Hasil penelitian ini adalah nilai-nilai aspek attractive, Efficiency, Perspicuity, Dependability, Novelty dan Stimulation yang didapatkan dari survei terhadap responden. Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi untuk pemangku kepentingan aplikasi media sosial Xyz untuk meningkatkan User Experience aplikasi Xyz. Metode perancangan ulang yang digunakan yaitu User Centered Design (UCD). Metode UCD merupakan metode yang berfokus pada kebutuhan dan permasalahan yang disampaikan oleh user. Penelitian ini melakukan dua kali pengujian yaitu pengujian awal dan akhir. Setiap pengujian membutuhkan 100 responden dan metode yang sama. Setelah dilakukannya pengujian akhir, didapatkan bahwa tingkat user experience meningkat dan lebih baik dari pengujian awal. Sehingga, penelitian dianggap berhasil karena terjadinya peningkatan tingkat user experience pada aplikasi ini.

Kata kunci— Xyz, Google Play Store, User Experience Questionnaire, User Experience, Redesign, User Centered Design.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, banyak dari perusahaan IT untuk membuat dan mengembangkan aplikasi media sosial jarak jauh. Di era Revolusi Industri 4.0 ini, perkembangan pada aplikasi media sosial sangat pesat. Revolusi Industri 4.0 atau juga dikenal dengan istilah “*cyber physical system*” adalah sebuah fenomena di mana teknologi siber dan teknologi otomasi bekerja sama [1]. Aplikasi media sosial sendiri merupakan

suatu aplikasi elektronik yang dapat menghubungkan dua atau lebih orang untuk melakukan percakapan secara online. Terdapat berbagai aplikasi media sosial yang paling besar di Indonesia, diantaranya Instagram, Xyz, Twitter. Aplikasi Xyz merupakan salah satu aplikasi yang menghubungkan orang dengan yang lainnya dan memudahkan dalam komunikasi juga pertukaran informasi. Namun aplikasi Xyz memiliki beberapa ulasan terkait User Experience yang tidak mudah digunakan dan pengguna tidak puas sehingga mengakibatkan penurunan kepuasan pengguna dan mudah ditinggalkan pengguna. Berdasarkan UEQ ada 6 indikator yaitu attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, dan novelty [2]. Berdasarkan survei pra-riset kepada 10 pengguna aplikasi Xyz, didapatkan permasalahan yang dirasakan oleh pengguna aplikasi Xyz yaitu secara tampilan halaman yang kurang sederhana, beberapa fitur yang terlalu banyak, dan kurang user friendly. Berdasarkan fakta-fakta permasalahan di atas maka dapat mempengaruhi User Experience pada pengguna aplikasi Xyz, diantaranya menyebabkan pengguna merasa kurang nyaman dan kesulitan serta kurangnya ketertarikan pengguna terhadap aplikasi Xyz ini. Oleh karena itu, diperlukan mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna (User Experience) saat ini untuk mengidentifikasi area pengalaman pengguna yang perlu ditingkatkan. Selain itu, penelitian ini menandai dimulainya pengukuran pengalaman pengguna aplikasi media sosial Xyz menggunakan UEQ. Dalam melakukan pengukuran tingkat pengalaman pengguna dari aplikasi media sosial Xyz, peneliti menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

UEQ memiliki keunggulan besar dibandingkan framework SUS, QUIS, SUPR-Q dan SUMI, di mana UEQ memberikan gambaran besar tentang pengalaman pengguna, mulai dari aspek kegunaan klasik hingga aspek pengalaman pengguna. dengan alat analisis untuk menginterpretasikan hasil evaluasi dengan akurat Selain mengukur tingkat pengalaman pengguna menggunakan UEQ, penelitian ini juga menghasilkan output design solution. Maka pada penelitian ini akan dilakukan perancangan ulang menggunakan metode UCD (User Centered Design) untuk

meningkatkan aspek-aspek User Experience berdasarkan pengukuran UEQ pada aplikasi Xyz

II. KAJIAN TEORI

A. Tinjauan pustaka

1. Xyz

Xyz adalah salah satu jejaring sosial yang berguna untuk mencari teman. Xyz juga dapat diaplikasikan dengan cara mengirim video, foto, bermain games, berdiskusi, dan masih banyak lagi. Luasnya jaringan yang dibuat Xyz membuat para pengguna berpikir untuk memanfaatkannya tidak hanya untuk mengunggah foto, memperbarui status dan lainnya. Dilihat dari popularitas aplikasi Xyz, ia memiliki lebih banyak pengguna daripada aplikasi lain [3]. Xyz adalah situs media sosial yang membuat semua fiturnya benar-benar sosial. Setiap orang dapat terhubung dengan orang lain yang memiliki kebutuhan yang berbeda dari setiap orang. Mulai dari media sosial untuk mencari informasi terlengkap di jagat raya ini [4]. Xyz adalah program aplikasi jejaring sosial berbasis internet yang dapat digunakan sebagai media sosial dan informasi [5].

2. User Experience (UX)

User Experience digunakan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dengan tepat. Menghasilkan produk yang dapat membuat pengguna senang sehingga bisa digunakan dalam bentuk tampilan yang sederhana namun mudah digunakan. User Experience yang baik ialah yang melebihi ekspektasi pengguna yang menggunakan produk yang dibangun [6]. User Experience yang baik ialah yang melebihi ekspektasi pengguna yang menggunakan produk yang dibangun [7].

3. User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire merupakan suatu alat bantu pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, terpercaya dan valid, yang dapat digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas subjektif [8]. Penggunaan metode UEQ dilakukan karena metode tersebut memberikan efisiensi waktu dan efisiensi penelitian. UEQ merupakan metode yang paling banyak digunakan di tahun 2018 sebagai alat evaluasi User Experience [9]. Penerapan UEQ biasanya dibutuhkan waktu selama tiga sampai lima menit untuk membaca dan menyelesaikan kuesioner [10]. Enam skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu aspek daya tarik (Attractiveness), aspek Pragmatic Quality, dan aspek Hedonic Quality. Aspek Pragmatic Quality berkaitan dengan manfaat yang dirasakan, efisiensi dan kemudahan digunakan. Kejelasan (Perspicuity), efisiensi (Efficiency) dan ketepatan (Dependability) termasuk ke dalam Pragmatic Quality Aspect. Aspek Hedonic Quality berkaitan dengan stimulasi (Stimulation) dan kebaruan (Novelty) [2]. Dapat dilihat pada Gambar 1 untuk kuisisioner UEQ.

	1	2	3	4	5	6	7
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○
tidak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○
kreatif	○	○	○	○	○	○	○
mudah dipahami	○	○	○	○	○	○	○
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○
membingungkan	○	○	○	○	○	○	○
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○
tidak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○
cepat	○	○	○	○	○	○	○
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○
menghina	○	○	○	○	○	○	○
baik	○	○	○	○	○	○	○
manis	○	○	○	○	○	○	○
tidak dinamis	○	○	○	○	○	○	○
isem	○	○	○	○	○	○	○
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○
aman	○	○	○	○	○	○	○
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○
jelek	○	○	○	○	○	○	○
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○
stakaf	○	○	○	○	○	○	○
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○
konseratif	○	○	○	○	○	○	○

GAMBAR 1 Kuisisioner UEQ [11]

4. UEQ Data Analysis Tool

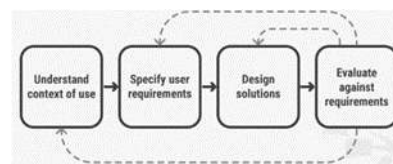
UEQ Data Analysis Tool merupakan tools yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses Analisa dan pengolahan data menjadi lebih mudah. Setelah itu data statistik yang dibutuhkan akan diolah otomatis untuk menginterpretasikan hasil kuisisioner. Selain itu, terdapat grafik yang membantu dalam penggambaran hasil penelitian. Hasil perhitungan setiap skala data UEQ dapat diolah dengan menggunakan UEQ Data Tool Analysis. Fungsinya untuk mengetahui makna dari nilai yang dihasilkan dari perhitungan UEQ. Dapat dilihat pada Gambar 2 untuk Benchmark interval UEQ.

	Att.	Eff.	Per.	Dep.	Stim.	Nov.
Excellent	≥ 1.75	≥ 1.78	≥ 1.9	≥ 1.65	≥ 1.55	≥ 1.4
Good	≥ 1.52	≥ 1.47	≥ 1.56	≥ 1.48	≥ 1.31	≥ 1.05
	< 1.75	< 1.78	< 1.9	< 1.65	< 1.55	< 1.4
Above average	≥ 1.17	≥ 0.98	≥ 1.08	≥ 1.14	≥ 0.99	≥ 0.71
	< 1.52	< 1.47	< 1.56	< 1.48	< 1.31	< 1.05
Below average	≥ 0.7	≥ 0.54	≥ 0.64	≥ 0.78	≥ 0.5	≥ 0.3
	< 1.17	< 0.98	< 1.08	< 1.14	< 0.99	< 0.71
Bad	< 0.7	< 0.54	< 0.64	< 0.78	< 0.5	< 0.3

GAMBAR 2 Benchmark Interval Skala UEQ [12]

5. USER CENTERED DESIGN (UCD)

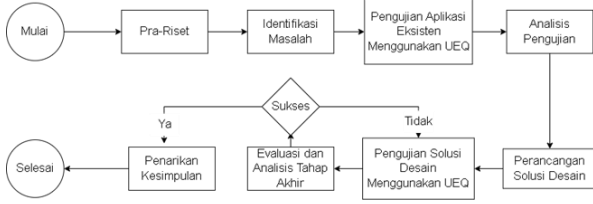
User-centered design adalah proses desain yang berpusat pada pengguna. Desainer dan pengembang harus mempertimbangkan kebutuhan, tujuan, dan umpan balik pengguna saat membuat produk digital. Peralannya, kenyamanan dan kepuasan pengguna saat menggunakan produk sangatlah penting. Sebab, dengan cara ini perusahaan dapat menyampaikan nilai atau nilai guna yang harus diterima dan dirasakannya. [13]. Dengan begitu, desain antarmuka yang akan dibuat memiliki konsep yang sesuai berdasarkan pengalaman pengguna. Fungsi yang sudah didefinisikan kemudian diubah menjadi desain visual dan interaksi dalam proses mockup dan prototyping [14]. UCD sendiri minimal memiliki empat tahapan diantaranya seperti Gambar 3.



GAMBAR 3 Metode User Centered Design [14]

III. METODE

A. Alur Pemodelan



GAMBAR 4 Alur Pemodelan

Alur penelitian pada penelitian ini menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Faktor-faktor yang diukur dengan menggunakan UEQ adalah attractive, Efficiency, Perspicuity, Dependability, Novelty dan Stimulation. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna dan menentukan aspek yang perlu ditingkatkan pada aplikasi media sosial Xyz. Berikut adalah Gambar 4 mengenai alur pemodelan penelitian ini.

B. Tahapan Penelitian

1. Pra-Riset

Pada tahap ini untuk mendapatkan problem secara langsung yang dirasakan oleh user, maka dilakukan survei pra-riset dengan menyebarkan kuesioner kepada para pengguna aplikasi Xyz. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui Google Form yang disebar kepada orang terdekat peneliti. Survei pra-riset telah dilakukan kepada 10 orang responden yang menggunakan aplikasi Xyz.

2. Identifikasi Masalah

Selanjutnya setelah mendapatkan hasil pra-riset dari kuesioner yang sudah disebar maka, dilakukan identifikasi permasalahan yang dialami oleh pengguna. Maka dihasilkan Tabel 1 yang menjelaskan daftar kebutuhan informasi pengguna, dimana kebutuhan dan keterangan detail tentang kebutuhannya yang ada didapatkan dari hasil permasalahan yang disampaikan oleh pengguna saat melakukan survei pra-riset.

TABEL 1 Daftar Kebutuhan Informasi

No.	Kebutuhan	Keterangan	Solusi
1.	Tampilan	1. Tampilan terlalu rumit dan kurang rapih 2. Warna tampilan pada tiap halaman terlalu polos dan monoton	1. Membuat tampilan yang lebih mudah dipahami dan lebih rapih 2. Mengubah warna tampilan agar lebih menarik dan tidak polos
2.	Menu Bar	Menu yang terlalu banyak dan membingungkan	Membuat kategori menu yang lebih sederhana
3.	Notifikasi	Fitur notifikasi yang perlu difilter agar lebih mudah dilihat	Membuat kategori notifikasi berdasarkan jenis notifikasi

4.	Story/Reels	Tidak diperlukan fitur <i>story/reels</i> pada timeline karena sudah ada di bagian atas menu utama	Menghilangkan tampilan <i>story/reels</i> pada timeline
----	-------------	--	---

3. Pengujian Aplikasi Eksisten Menggunakan UEQ

a. Populasi Sampel

Pengambilan sampel menggunakan Teknik simple random sampling. Teknik sampling tersebut merupakan pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dari setiap anggota populasi. Metode ini memberikan sampel dengan realibilitas maksimum dan meminimalkan kesalahan dengan menggunakan jumlah sampel yang cukup [15]. Peneliti menggunakan metode Slovin untuk menentukan jumlah sampel dengan error 10% [4]. Sebuah rumus atau formula untuk menghitung ukuran sampel minimum ketika perilaku populasi tidak pasti.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \tag{1}$$

n = jumlah sampel
N = jumlah populasi
e = margin error

dapat didapat bahwa:

$$n = \frac{2.800.000.000}{1 + 2.800.000.000 \cdot 0,1^2}$$

n = 99,99

Dari perhitungan di atas, didapatkan bahwa jumlah minimum sampel yang diambil sebanyak 100 sampel. Pengumpulan sampel ini dilakukan dengan melakukan penyebaran kuisioner menggunakan Google Form.

b. Pengumpulan Data

Tahap ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu observasi dan survei. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengamatan secara langsung dari aplikasi media sosial Xyz melalui ulasan dan rating pada aplikasi Google Play Store. Selain itu peneliti juga menjadi pengguna dari aplikasi media sosial Xyz. Survei dilakukandengan menyebarkan kuisioner untuk mendapatkan data yang diinginkan. Penyebaran kuisioner dilakukan dengan menggunakan Google Form untuk pengisiannya. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data penelitian menggunakan UEQ.

c. Analisis dan Pengolahan Data

Pada tahap ini dilakukan analisis dan pengolahan data setelah mengumpulkan data. Analisis dan pengolahan data menggunakan UEQ Data Analysis Tool. Untuk detail proses pengolahan data dapat dilihat pada Gambar 5.



GAMBAR 4

Proses pengolahan data UEQ [16]

4. Analisis Pengujian

Setelah dilakukan pengujian, Peneliti dapat mengidentifikasi dan menganalisis hasil pengujian tentang

User Experience aplikasi eksisten. Analisa pengujian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk merancang solusi desain pada tahap selanjutnya.

5. Solusi Desain

Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan prototype dari desain solution terhadap aplikasi sosial media Xyz. Hal-hal yang dibuat dan dievaluasi dalam pembuatan design solution ini sesuai dengan kebutuhan user dan berdasarkan analisis masalah yang ada. Diharapkan design solution ini nantinya setelah dibuat dan diujikan kembali sudah dapat memenuhi kebutuhan user.

a. Wireframing

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan desain awal dari antar muka sebelum melakukan prototyping. Wireframing ini dilakukan sebagai tahap awal untuk dapat membuat prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. Prototyping

Selanjutnya pada tahap ini, setelah melakukan pembuatan wireframe akan dilakukan perancangan desain antarmuka dalam bentuk prototype yang sesuai dengan alur bisnis kebutuhan pengguna. Prototype ini dirancang untuk dapat menstimulasikan rancangan interaksi aplikasi kepada pengguna. Adapun tools yang digunakan yaitu figma.

6. Pengujian Solusi Desain

Di tahap ini dilakukan pengujian terhadap prototype yang telah dibuat kepada para pengguna aplikasi Xyz yang telah diberikan kuisisioner sebelumnya. Pengujian ini menghasilkan luaran apakah prototype yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan para pengguna.

7. Evaluasi dan Analisis

Pada tahap ini dilakukan evaluasi pengujian solusi desain berdasarkan hasil rekomendasi perbaikan dari user. Pengujian akhir dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sama yang digunakan pada pengujian awal. Hasil pengujian akhir nantinya dibandingkan dengan hasil pengujian awal untuk menentukan sejauh mana usulan perbaikan dapat menambah nilai kegunaan aplikasi Xyz ini.

8. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap terakhir ini akan dilakukan penarikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian tugas akhir ini dengan menjabarkan mulai dari pendefinisian awal masalah yang diangkat, bagaimana data pengujian yang didapatkan, perancangan perbaikan user interface dan sistem, hingga bagaimana hasil pengujian terhadap desain perbaikan yang dibuat dan yang terakhir yaitu kesimpulan akhir dari penelitian ini berupa output akhir dari penelitian ini yang dapat diberikan kepada user dan aplikasi itu sendiri.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Evaluasi

1. Analisis Hasil Pengujian

Setelah melakukan pengujian pada pra riset dengan menggunakan keenam aspek UEQ, ditemukan permasalahan user experience yang dirasakan oleh 10 responden dari kuisisioner pra riset. Hasil tersebut menjadi tumpuan dalam pembentukan kebutuhan pengguna serta rekomendasi

perbaikan pada aplikasi sosial media Xyz. Dapat dilihat pada Tabel 2 untuk detail daftar masalah.

TABEL 2
Daftar Temuan Masalah

No.	Permasalahan	Aspek
1.	Tampilan aplikasi monoton dan masih terlalu sederhana	<i>Attractiveness</i>
2.	<i>Shortcut</i> kurang membantu dan kurang efisien dalam penggunaan aplikasi	<i>Efficient</i>
3.	Terlalu banyak fitur yang tidak penting	<i>Perspiciuity</i>
4.	Tampilan Menu kurang membantu dan menyulitkan	<i>Dependability</i>
5.	Butuh penyesuaian tampilan agar mudah dipahami dan menarik	<i>Stimulation</i>
6.	Bentuk tampilan masih tergolong lama dan kurang berkembang	<i>Novelty</i>

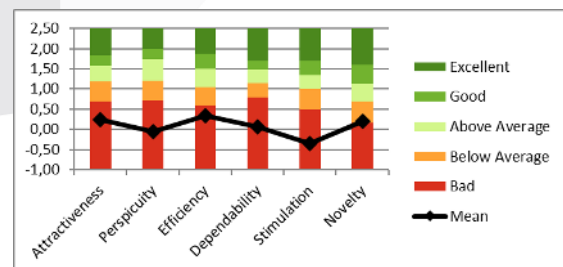
2. Hasil Pengukuran UEQ

Setelah melakukan pengujian pada aplikasi eksisten, dilakukannya analisis hasil pengujian. Dari kuisisioner UEQ yang telah diujikan kepada 100 orang responden, maka telah dilakukan pengolahan data, lalu semua nilai responden sudah dikonversikan berdasarkan nilai bobot pada setiap skala UEQ.

TABEL 4
Hasil rata-rata skala UEQ pengujian awal

Skala	Rata-Rata
<i>Attractiveness</i>	0,24
<i>Perspiciuity</i>	-0,06
<i>Efficiency</i>	0,34
<i>Dependability</i>	0,06
<i>Stimulation</i>	-0,34
<i>Novelty</i>	0,21

Maka, dapat dilihat hasil rata-rata pada Tabel 4 yang didapatkan dari pengukuran UEQ terhadap pengujian awal ini. Dihasilkan nilai rata-rata tertinggi sebesar 0,34 untuk skala *Efficiency* dan rata-rata terendah sebesar -0,34 untuk skala *Stimulation*. Pengukuran UEQ ini juga memiliki *benchmark* untuk dapat melihat apakah aplikasi Xyz sudah memiliki kecukupan terhadap pengalaman penggunaannya. Dapat dilihat pada Gambar 6 bahwa skala *Novelty* berada pada kategori "below average" (dibawah rata-rata) dan 4 skala lainnya berada pada kategori "bad" (buruk) sehingga dapat dilihat dari aspek mana saja yang masih kekurangan dan menjadi prioritas perbaikan terhadap aplikasi.



GAMBAR 6

Diagram benchmark UEQ pengujian awal

3. Solusi Desain

Pada tahap solusi desain, dilakukannya pembuatan wireframe dan prototype. Pembuatan ini menggunakan metode UCD yang dimana berfokus pada masalah yang disampaikan dan dirasakan oleh pengguna. Untuk prototype

dapat diakses pada link berikut: https://bit.ly/prototypefb_arkan

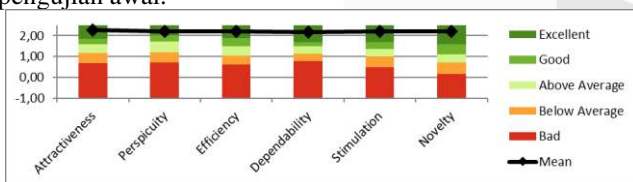
4. Evaluasi dan Analisis Tahap Akhir

Pada tahap ini akan dilakukan analisis hasil pengujian yang telah dilakukan kepada responden yang sama pada pengujian tahap awal. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan prototype dari desain solusi yang sudah dibuat berdasarkan hasil rekomendasi perbaikan dari user. Selanjutnya setelah melakukan pengujian prototype, hasil pengukuran nilai user experience dihitung kembali menggunakan UEQ Data Analysis Tool untuk memperoleh nilai user experience berdasarkan hasil pengolahan menggunakan UEQ untuk melihat apakah sudah mengalami peningkatan dari hasil perbaikan yang sudah dilakukan. Hasil pengukuran UEQ dalam tahap pengujian akhir dapat dilihat pada penjelasan di bawah.

Tabel 5 Hasil rata-rata skala UEQ pengujian akhir

Skala	Rata-Rata
<i>Attractiveness</i>	2,28
<i>Perspiciuity</i>	2,22
<i>Efficiency</i>	2,21
<i>Dependability</i>	2,18
<i>Stimulation</i>	2,21
<i>Novelty</i>	2,22

Maka, dapat dilihat hasil rata-rata pada Tabel 5 yang didapatkan dari pengukuran UEQ terhadap pengujian akhir ini. Dihasilkan nilai rata-rata tertinggi sebesar 2,28 untuk skala *Attractiveness* dan rata-rata terendah sebesar 2,18 untuk skala *Dependability*. Pengukuran UEQ ini juga memiliki benchmark untuk dapat melihat apakah aplikasi Xyz sudah memiliki kecukupan terhadap pengalaman penggunaannya. Dapat dilihat pada Gambar 8 bahwa seluruh aspek dari UEQ menunjukkan hasil “Excellent”, sehingga Prototype ini dapat dikatakan mengalami peningkatan dalam segala aspek UEQ. Prototype ini juga dapat dikatakan berhasil berdasarkan meningkatnya nilai aspek dari pengujian awal.



GAMBAR 8 Diagram Benchmark UEQ pengujian akhir

Setelah melakukan pengujian dan pengolahan akhir, dapat disimpulkan bahwa nilai pengujian akhir lebih tinggi jika dibandingkan dengan pengujian awal. Dengan adanya peningkatan ini menjadi indikasi bahwa nilai *user experience* pada aplikasi sosial media Xyz meningkat. Peningkatan ini membantu memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari segi kepuasan terhadap desain yang diberikan, informasi yang disajikan oleh aplikasi, dan menggambarkan mudahnya pengguna memahami cara menggunakan aplikasi Xyz. dapat dilihat pada Tabel 5 untuk lebih jelas mengenai perbandingan hasil rata-rata dari pengujian awal aplikasi eksisten dan pengujian akhir menggunakan solusi desain.

Tabel 6 Perbandingan Mean Pengujian Awal dan Akhir

No.	Skala	Pengujian Awal	Pengujian Akhir
1	<i>Attractiveness</i>	0,24	2,28
2	<i>Perspiciuity</i>	-0,06	2,22
3	<i>Efficiency</i>	0,34	2,21
4	<i>Dependability</i>	0,06	2,18
5	<i>Stimulation</i>	-0,34	2,21
6	<i>Novelty</i>	0,21	2,22

Dari Tabel 6 dapat dilihat untuk skala UEQ yang paling jauh meningkat ada pada bagian *stimulation*, yang dimana pada pengujian awal hanya mendapat rata-rata -0,34 dan pada pengujian akhir mendapat nilai 2,21. Dapat disimpulkan bahwa solusi desain ini dapat dikatakan lebih membantu, dan responden lebih senang dalam mengaplikasikan *prototype* ini. Pada skala *perspiciuity* juga mendapat perbandingan yang signifikan yang berarti *prototype* ini lebih memudahkan responden dalam menggunakannya. Dapat ditarik kesimpulan pula segala aspek dalam solusi desain meningkat, dari pengujian terakhir menunjukkan bahwa responden menilai solusi desain lebih menarik, lebih *user friendly*, praktis, mendukung dalam penggunaannya, dan lebih inovatif.

5. Interpretasi Pemecahan Masalah

Pada Setelah melakukan pembuatan prototype berdasarkan kebutuhan pengguna dan melakukan pengujian tahap akhir, didapatkan peningkatan pada tiap variabel UEQ yaitu pada *Attractiveness* yang dimana tampilan aplikasi lebih menarik. Pada variabel *Efficient*, prototype dinilai lebih efisien. Pada *Perspiciuity* sudah dikurangi fitur yang dianggap tidak penting. Tampilan menu juga lebih membantu dan memudahkan yang dimana merupakan variabel *Dependability*. Tampilan prototype lebih mendorong dalam penggunaannya yang masuk ke variabel *Stimulation*. Selanjutnya pada *Novelty* bentuk tampilan sudah tergolong lebih baru dan berkembang. Pemecahan masalah dapat dilihat pada Tabel 7.

TABEL 7 Interpretasi Pemecahan Masalah

No.	Permasalahan	Perbaikan
1.	Tampilan aplikasi monoton dan masih terlalu sederhana	Pemecahan masalah ini diselesaikan melalui pembuatan halaman <i>prototype</i> lebih menarik namun tidak membingungkan. Pada aspek ini juga peningkatan nilai dari pengguna juga meningkat seperti dapat dilihat pada Tabel 4.9.
2.	<i>Shortcut</i> kurang membantu dan kurang efisien dalam	Pemecahan masalah ini diselesaikan dengan membuat tampilan dan <i>shortcut</i> lebih efisien. Dapat dilihat

	penggunaan aplikasi	pada Tabel 4.7 yang memperlihatkan mockup <i>prototype</i> bahwa <i>shortcut</i> yang sebelumnya terlalu banyak dan menumpuk dibuat menjadi lebih efisien dan membantu.
3.	Terlalu banyak fitur yang tidak penting	Pemecahan masalah mengenai fitur tidak diselesaikan dengan menghilangkan beberapa fitur yang dianggap tidak perlu ada seperti bagian <i>story/reels</i> yang dibuat menjadi satu tempat.
4.	Tampilan Menu kurang membantu dan menyulitkan	Dengan dilakukannya pembuatan <i>prototype</i> yang lebih mudah, hal yang dianggap menyulitkan dibuat lebih mudah digunakan. Dapat dilihat pada Tabel 4.7 pada halaman notifikasi dibuat berdasarkan kategori jenis notifikasi.
5.	Butuh penyesuaian tampilan agar mudah dipahami dan menarik	Dikarenakan dianggap kurang <i>user-friendly</i> , maka <i>prototype</i> dibuat lebih mudah dipahami dengan cara mengelompokkan fitur yang terlalu menumpuk dan membingungkan. Pada halaman profil pengguna dibuat lebih mudah dipahami dan menyatukan beberapa submenu menjadi satu.
6.	Bentuk tampilan masih tergolong lama dan kurang berkembang	Dilakukannya beberapa pengembangan desain yang membuat lebih menarik. Salah satunya dengan membuat halaman menjadi lebih rapih dan menghilangkan kesan berantakan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Dengan menggunakan metode User Requirement Questionnaire, didapatkan permasalahan pada aplikasi sosial media Xyz berdasarkan penilaian dari pengguna. Permasalahan didapatkan setelah melakukan pengolahan menggunakan UEQ Data Analysis Tool terhadap data kuisioner penilaian responden yang menghasilkan nilai dari tiap aspek UEQ. Nilai dari seluruh aspek UEQ dikatakan rendah dikarenakan dibawah rata-rata. Pada pengujian tahap awal dihasilkan nilai 0,24 untuk Attractiveness, -0,06 untuk Perspicuity, 0,34 untuk Efficiency, 0,06 untuk Dependability, -0,34 untuk Stimulation, dan 0,21 untuk Novelty. Dengan melihat informasi kebutuhan pengguna yang didapat dari pengujian tahap awal, dilakukan perbaikan desain solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Setelah melakukan perbaikan desain solusi berdasarkan kebutuhan pengguna, dilakukan evaluasi desain solusi dengan menggunakan metode dan responden yang sama. Penelitian ini menghasilkan nilai tiap aspek UEQ yang meningkat. Pada pengujian tahap akhir dihasilkan nilai 2,28 untuk Attractiveness, 2,22 untuk Perspicuity, 2,21 untuk Efficiency, 2,18 untuk Dependability, 2,21 untuk Stimulation, dan 2,22 untuk Novelty. Berdasarkan hasil evaluasi desain solusi, penelitian dinyatakan berhasil dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta meningkatkan aspek user experience.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan penelitian selanjutnya seperti melakukan perbandingan hasil evaluasi awal dan akhir melalui pengukuran user experience dengan menggunakan UEQ untuk aplikasi sosial media lainnya. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuktikan bahwa metode UEQ merupakan metode paling tepat untuk mengukur user experience pada media sosial lainnya.

REFERENSI

- [1] [1] Andrew. (2022, September 17). *Pengertian Revolusi Industri 4.0: Jenis, Dampak dan Contoh Penerapannya*. Retrieved from Gamedia.com: <https://www.gamedia.com/best-seller/revolusi-industri-4-0/>
- [2] [2] Schrepp, M. (2015). *User experience questionnaire handbook. All you need to know to apply the UEQ successfully in your project*.
- [3] [3] Malau, J. C. (2017). Xyz Dan Perubahan Perilaku Dikalangan Remaja (Studi Kasus Di Desa Tigarunggu Kecamatan Purba Kabupaten Simalungun). *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 4(1), 1-15.
- [4] [4] Fitriana, F. (2016). *Pengaruh Media Sosial Xyz Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora Terhadap Minat Kunjng Pemustaka di Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- [5] [5] Nurkamid, M., Dahlan, M., Susanto, A., & Khotimah, T. (2010). Pemanfaatan aplikasi jejaring sosial Xyz untuk media pembelajaran. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(2), 1-16.

- [6] [6] Adonia, T., Witarsyah, D., & Hardiyanti, M. (2021). *Perancangan UI (User Interface) dan UX (User Experience) Aplikasi dan Website Desa Alam Endah Menggunakan Metode User Centered Design*. Skripsi, Telkom University.
- [7] [7] Rauschenberger, M., Schrepp, M., Pérez Cota, M., Olschner, S., & Thomaschewski, J. (2013). Efficient measurement of the user experience of interactive products. How to use the user experience questionnaire (UEQ). Example: Spanish language version. *International Journal of Artificial Intelligence and Interactive Multimedia*, 2(1), 39-45.
- [8] [8] Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008, November). Construction and evaluation of a user experience. In *Symposium of the Austrian HCI and usability engineering group* (pp. 63-76). Springer, Berlin, Heidelberg.
- [9] [9] Díaz-Oreiro, I., López, G., Quesada, L., & Guerrero, L. (2019). Standardized questionnaires for user experience evaluation: A systematic literature review. *Multidisciplinary Digital Publishing Institute Proceedings*, 31(1), 14.
- [10] [10] Gray, M., & Wardle, H. (2013). Observing gambling behaviour using think aloud and video technology: a methodological review. *NatCen Social Research*.
- [11] [11] Santoso, H., Schrepp, M., Isal, R., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment. *Journal of Educators Online*, 13(1), 58-79.
- [12] [12] Abubakari, M., & Hungilo, G. (2021). Evaluating an e-Learning Platform at Graduate School Based on User Experience Evaluation Technique. In *Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1737, No. 1, p. 012019)*. IOP Publishing.
- [13] [13] Rahmalia, N. (2022, September 29). *User-centered Design: Definisi, Manfaat, Prinsip, dan Proses Perancangannya*. Retrieved from glints.com: <https://glints.com/id/lowongan/user-centered-design-adalah/#.Y8zO5nZBzIW>
- [14] [14] Wijaya, A. S. (2019, May 31). *User Centered Design*. Retrieved from School of Information Systems Bina Nusantara: <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>
- [15] [15] Kerlinger. (2006). *Asas-Asas Penelitian Behaviour. Edisi 3 Cetakan 7*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- [16] [16] Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69-78.