



**ANALISIS USER EXPERIENCE BANJARBARU BAGAWI DI
DP3APMP2KB MENGGUNAKAN METODE USABILITY
TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana S-1
PS Ilmu Komputer di FMIPA ULM

Oleh

ANGI GULIUFATRA

NIM 2011016310015

**PROGRAM STUDI S-1 ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
JUNI 2024**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* BANJARBARU BAGAWI DI
DP3APMP2KB MENGGUNAKAN METODE *USABILITY
TESTING* DAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

Oleh :

**Angi Guliufatra
NIM. 2011016310015**

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada tanggal 8 Juli 2024.

Susunan Dosen Penguji:

Dosen Pembimbing I



Mohammad Reza Faisal, S.T., M.T., Ph.D.

NIP. 197612202008121001

Dosen Pembimbing II



Irwan Budiman, S.T., M.Kom.

NIP. 197703252008121001

Dosen Penguji I



Dodon Tarianto Nugrahadi, S.Kom., M.Eng.

NIP. 198001122009121002

Dosen Penguji II



Muhammad Itqan Mazdadi, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199006122019031013



Koordinator PPS Ilmu Komputer,

Irwan Budiman, S.T., M.Kom.

NIP. 197703252008121001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa didalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu didalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarbaru, 5 Juni 2024



Angi Guliufatra

NIM. 2011016310015

ABSTRAK

ANALISIS USER EXPERIENCE BANJARBARU BAGAWI DI DP3APMP2KB MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

(Oleh: Angi Guliufatra; Pembimbing: Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., M.T., PhD dan Irwan Budiman, S.S.T., M.Kom; 2024; 104 halaman)

BANJARBARU BAGAWI merupakan aplikasi yang dibuat oleh BKPP Kota Banjarbaru. Aplikasi ini dibangun dengan tujuan untuk mengoptimalkan dan mempermudah pegawai dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kedinasan, namun terdapat keluhan dari pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi, yaitu aplikasi terasa lambat dan tampilan pada aplikasi yang masih tergolong kurang menarik. Dalam penelitian ini dilakukan pengujian dengan menggunakan sampel dari pegawai DP3APMP2KB untuk menguji tingkat kegunaan dan sekaligus meningkatkan kualitas dari UI/UX aplikasi tersebut. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode Usability Testing sebagai metodologi penelitian dan User Experience Questionnaire sebagai metode pengujian yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan pegawai di DP3APMP2KB sekaligus untuk meningkatkan kualitas antarmuka aplikasi tersebut sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan kenyamanan dalam mengakses BANJARBARU BAGAWI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas nilai skor tiap-tiap aspek pada aplikasi BANJARBARU BAGAWI berhasil ditingkatkan, peningkatan tersebut diantaranya adalah aspek Daya Tarik yang meningkat sebesar 30% dari 1,63 menjadi 2,12, Kejelasan meningkat sebesar 17% dari 2,00 menjadi 2,33, Efisiensi meningkat sebesar 32% dari 1,67 menjadi 2,21, Ketepatan meningkat sebesar 2% dari 2,23 menjadi 2,27, Stimulasi meningkat sebesar 3% dari 1,98 menjadi 2,03, dan Kebaruan meningkat pesat sebesar 151% dari 0,85 menjadi 2,13.

Kata Kunci : *Usability Testing, User Experience Questionnaire, BANJARBARU BAGAWI.*

ABSTRACT

USER EXPERIENCE ANALYSIS OF BANJARBARU BAGAWI IN DP3APMP2KB USING USABILITY TESTING METHOD AND USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

(By: Angi Guliufatra; Advisor: Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., M.T., PhD and Irwan Budiman, S.S.T., M.Kom; 2024; 104 pages)

BANJARBARU BAGAWI is an application developed by the BKPP Banjarbaru City. This application was built for optimizing and facilitating employees in carrying out work-related activities. However there are complaints from users when interacting with the application, namely that the application feels slow and the appearance of the application is still relatively unattractive. This study conducts testing using a sample of DP3APMP2KB employees to test the usability level and at the same time improve the quality of the application's UI/UX. The research was conducted using the Usability Testing method as a research methodology and the User Experience Questionnaire (UEQ) as a testing method used to measure the usability level of employees in DP3APMP2KB as well as to improve the quality of the application interface so that it can facilitate and increase comfort in accessing BANJARBARU BAGAWI. The research results show that the quality of the score value of each aspect in the BANJARBARU BAGAWI application has been successfully improved. These improvements include the Appeal aspect which increased by 30% from 1,63 to 2,12, Clarity increased by 17% from 2,00 to 2,33, Efficiency increased by 32% from 1,67 to 2,21, Accuracy increased by 2% from 2,23 to 2,27, Stimulation increased by 3% from 1,98 to 2,03, and Novelty increased rapidly by 151% from 0,85 to 2,13.

Keywords: *Usability Testing, User Experience Questionnaire, BANJARBARU BAGAWI*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan semesta alam atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **ANALISIS *USER EXPERIENCE* BANJARBARU BAGAWI DI DP3APMP2KB MENGGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING* DAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di program Strata-1 Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat, kerunia, hidayah, serta keridhoan-nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayah, ibu, beserta dua kakak penulis yang selalu memberikan doa, kasih sayang, bimbingan, dan dukungan tanpa henti sehingga penulis mendapatkan semangat untuk selalu bekerja keras dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., M.T., PhD dan bapak Irwan Budiman, S.S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi utama dan pendamping, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat bermanfaat selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Irwan Budiman, S.T., M.Kom. selaku ketua program studi Ilmu Komputer beserta seluruh dosen dan karyawan/staff pegawai Fakultas MIPA Universitas Lambung Mangkurat atas bantuan yang diberikan selama penulis mengikuti studi.
5. Seluruh staff dan karyawan di DP3APMP2KB, yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data.
6. Teman-teman seperjuangan di Ilmu Komputer angkatan 2020 serta sahabat-sahabat yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama perkuliahan.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan pihak-pihak yang berkepentingan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk perbaikan skripsi ini di masa yang akan datang.

Banjarbaru, 5 Juni 2024



Angi Guliufatra

NIM. 2011016310015

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel keaslian penelitian	9
Tabel 2. General Benchmark.....	17
Tabel 3. Business Software	18
Tabel 4. Web Sites and Web Services	18
Tabel 5. 26 Indikator Pertanyaan UEQ.....	19
Tabel 6. Item dan Variabel UEQ.....	24
Tabel 7. Standar penilaian koefisien validitas dan reliabilitas	25
Tabel 8. 26 Pertanyaan kuisisioner UEQ yang akan disebarakan	29
Tabel 9. Total responden kuisisioner awal	34
Tabel 10. Hasil jawaban responden pada kuisisioner UEQ desain awal.....	35
Tabel 11. Hasil kuisisioner desain awal	36
Tabel 12. Hasil uji validitas.....	38
Tabel 13. Hasil pengujian reliabilitas	39
Tabel 14. Skala standar benchmark UEQ	40
Tabel 15. Hasil transformasi data dari tiap responden kuisisioner versi awal.....	42
Tabel 16. Rata-rata jawaban pada setiap aspek per orang pada versi awal.....	43
Tabel 17. Nilai rata-rata setiap pertanyaan pada versi awal.....	44
Tabel 18. Nilai rata-rata setiap aspek pada versi awal.....	46
Tabel 19. Nilai pragmatic quality dan hedonic quality pada versi awal.....	47
Tabel 20. Total responden kuisisioner awal	55
Tabel 21. Data jawaban dari tiap responden kuisisioner versi desain ulang	56
Tabel 22. Hasil Kuisisioner Desain Baru	57
Tabel 23. Hasil tranformasi data dari kuisisioner versi desain ulang.	60
Tabel 24. Rata-rata jawaban responden pada setiap aspek desain ulang	61
Tabel 25. Nilai rata-rata setiap pertanyaan versi desain ulang.....	62
Tabel 26. Nilai rata-rata setiap aspek pada desain baru.....	64
Tabel 27. Nilai pragmatic quality dan hedonic quality pada versi desain ulang ...	64
Tabel 28. Tabel benchmark BANJARBARU BAGAWI versi awal.....	65
Tabel 29. Nilai pragmatic quality dan hedonic quality pada versi awal.....	66

Tabel 30. Tabel benchmark BANJARBARU BAGAWI versi desain baru.....	67
Tabel 31. Nilai pragmatic quality dan hedonic quality pada desain baru	68
Tabel 32. Perbandingan rata-rata berdasarkan pertanyaan.	69
Tabel 33. Perbandingan rata-rata berdasarkan aspek.....	70
Tabel 34. Perbandingan berdasarkan pragmatic quality dan hedonic quality.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pemberdayaan Masyarakat, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana.	11
Gambar 2. Tahapan dalam metode Usability Testing.....	13
Gambar 3. Diagram Skala UEQ (Schrepp, 2015)	16
Gambar 4. Skala jawaban pada tiap komponen UEQ.....	17
Gambar 5. Alur Penelitian.....	22
Gambar 6. Contoh pertanyaan dari kuisisioner yang disebar	33
Gambar 7. Desain halaman baru Account.....	49
Gambar 8. Halaman Absensi.....	51
Gambar 9. Halaman Notification.....	52
Gambar 10. Halaman Menu	53
Gambar 11. Contoh pertanyaan dari kuisisioner yang disebar	55
Gambar 12. Grafik benchmark pengalaman pengguna desain awal BANJARBARU BAGAWI	66
Gambar 13. Benchmark pengalaman pengguna desain baru BANJARBARU BAGAWI.	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jawaban mentah responden kuisisioner UEQ desain awal

Lampiran 2. Jawaban mentah responden kuisisioner UEQ desain baru

Lampiran 3. Dokumentasi wawancara sekaligus pengisian survey kuisisioner UEQ

Lampiran 4. Surat izin penelitian di DP3APMP2KB

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian terdahulu	6
2.1.1 Evaluasi <i>User Experience</i> Pada Layanan ShopeeFood Menggunakan <i>UX Honeycomb</i> dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	6

2.1.2 Perbandingan <i>User Experience</i> Generasi Y Dan Z Terhadap Aplikasi Mcdonald’s Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> Dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	6
2.1.3. Analisis <i>User Experience</i> Portal Akademik Mahasiswa ULM Berbasis Mobile Dengan Pendekatan <i>User Centered Design</i>	7
2.1.4 Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Usability Testing Dengan ISO 25023.....	7
2.1.5 Evaluasi <i>Usability</i> Pada Aplikasi Pospay Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>	8
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pemberdayaan Masyarakat, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana (DP3APMP2KB)	10
2.2.2 BANJARBARU BAGAWI.....	11
2.2.3 <i>User Experience</i> (Pengalaman Pengguna).....	12
2.2.4 <i>User Interface</i> (Antarmuka Pengguna).....	12
2.2.5 <i>Usability Testing</i> (Pengujian <i>Usability</i>).....	13
2.2.6 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	15
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Alat Penelitian	21
3.2 Bahan Penelitian	21
3.3 Prosedur Penelitian	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Hasil Penelitian.....	28
4.1.1 Identifikasi Masalah.....	28
4.1.2 Perancangan Kuisisioner	28

4.1.3 Identifikasi Responden Sekaligus Pengumpulan Data UEQ Desain Awal 31	
4.1.4 Pengujian validitas dan reliabilitas	37
4.1.5 Analisis Desain Awal.....	40
4.1.6 Membuat <i>Prototype</i> Baru.....	48
4.1.7 Pengumpulan Data UEQ Desain Baru.....	54
4.1.8 Analisis Desain Baru	58
4.2 Pembahasan	65
4.2.1 Hasil Benchmark	65
4.2.2 Perbandingan	68
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	