



End User Testing Smart Masjid Application



*Dr. Ahmad Muhammad Thantawi, ST., MM.,
Dr. Febrianty, SE. M.Si.,
Dr. Sularso Budilaksono, M.Kom.,
Ir. Nizirwan Anwar, MT., MET., IPM.,
Dr. Siti Komsiah, S.IP, M.Si.*



END USER TESTING SMART MASJID APPLICATION

Dr. Ahmad Muhammad Thantawi, ST., MM.,

Dr. Febrianty, S.E., M.Si.

Dr. Sularso Budilaksono, M.Kom.

Ir. Nizirwan Anwar, MT, MET, IPM

Dr. Siti Komsiah, S.IP., M.Si.



UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Palembang © 2022, User Testing SMART Masjid Application

Dr. Ahmad Muhammad Thantawi, ST., MM.,
Dr. Febrianty, S.E., M.Si.
Dr. Sularso Budilaksono, M.Kom.
Ir. Nizirwan Anwar, MT., MET, IPM,
Dr. Siti Komsiah, S.IP., M.Si.

Editor : Dr. Febrianty, SE, M.Si
Perancang Sampul : Jenri Ambarita, M.Pd.K.
Layouter : Rizki Amalia, A.Md., Ak.

Diterbitkan oleh
Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT
Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya - 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org
E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Referensi | Non Fiksi | R/D

IX + hlm. ; 15,5 x 23 cm

No ISBN :

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, secara elektronik maupun mekanis termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa izin tertulis dari penerbit. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang

Hak Cipta.

All right reserved

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillahirobbilalamin. Segala puji bagi Allah, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Salam dan shalawat semoga selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi besar Rasullulah Muhammad S.A.W., keluarganya, dan para sahabatnya. Tiada kekuatan selain atas izin Allah serta hanya atas Rahmat dan Ridho Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga tim penulis dapat menyelesaikan Buku hasil riset "*End User Testing Smart Masjid Application*".

Buku ini terdiri atas 6 (enam) bab yang berisi tahapan-tahapan pengujian berdasarkan End User. Metode yang digunakan pada pengujian ini antara lain yaitu User Interface Testing, UAT dengan teknik Black Box Testing, Analisis User Acceptance, serta User Evaluatione Questionare untuk mengevaluasi user experiment.

Harapan penulis buku ini dapat digunakan sebagai pegangan bagi mahasiswa, dosen, atau pihak lain yang berminat mempelajari tentang smart masjid, dan tahapan pengujiannya. Pendapat dan saran yang bersifat konstruktif dari pembaca, para ahli, dan teman sejawat sangat penulis harapkan. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi yang berminat.

Jakarta, Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	IV
DAFTAR ISI	V
BAB I DEFINISI SMART MASJID	1
A. Latar Belakang	1
B. Pengertian Smart Masjid	2
BAB II <i>USER INTERFACE TESTING</i>	7
A. Teori Pengujian <i>User Interface Testing</i>	7
B. Analisis Aplikasi SMART Masjid Indonesia	8
BAB III <i>USER ACCEPTANCE TESTING (UAT)</i>	
MENGGUNAKAN TEKNIK <i>BLACK BOX</i>	21
A. Teori Pengujian <i>User Acceptance Testing</i>	21
B. Tahap Pengujian UAT	21
BAB IV <i>ANALISIS USER ACCEPTANCE</i>	39
A. Teori Analisis <i>User Acceptance</i>	39
B. Hasil Pengujian <i>Analisis User Acceptance</i>	41
C. Tahapan Pengujian Metode <i>User Acceptance</i>	44
D. Hasil Pengujian Responden	46
E. Analisis Score masing-masing Variabel	48
F. Kesimpulan	54
BAB V <i>USER EXPERIENCE QUISTIONARE</i>	56
A. Teori Pengujian UEQ	56
B. Deskripsi Responden	58
C. Hasil Jawaban Responden	59
D. Hasil Transformasi Nilai Responden	70
E. Pembahasan Hasil <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	71
F. Hasil Perhitungan Mean, Variance dan Standard Deviation	77
G. Hasil Analisis UEQ Terhadap Website SMART Masjid	85

H. Rekomendasi untuk Website SMART Masjid	95
I. Kesimpulan	96
DAFTAR PUSTAKA	97
GLOSARIUM	98
PROFIL PENULIS	103

BAB I

DEFINISI SMART MASJID

A. Latar Belakang

Pada Saat new normal keadaan masjid menjadi berkurangnya jamaah, kegiatan masjid terbatas, kurangnya pendapatan zakat, ifaq dan sodaqoh, tidak bisa membayar honor, marbot dan petugas masjid. Harus membeli kelengkapan kebersihan, disinfektan, masker, dan lain-lain. Susah komunikasi dengan pengurus dan jamaah, kurangnya tenaga yang mengurus masjid. Serta usaha masjid terhambat atau berhenti. Istilah masjid berasal dari bahasa Arab, dari kata "sajada, yasjudu, sajdan". Kata "sajada" artinya "membungkuk dengan khidmat, sujud, dan berlutut". Untuk menunjukkan suatu tempat, kata "sajada" diubah bentuknya menjadi "masjidan" (dlaraf makan), artinya "tempat sujud menyembah Allah SWT", (A.Black 2009)(Mannan 2013).

Secara etimologi, arti masjid adalah menunjuk kepada suatu tempat (bangunan) yang fungsi utamanya adalah sebagai tempat salat bersujud menyembah Allah SWT. Di dalam al-Qur'an disebutkan istilah masjid sebanyak dua puluh delapan kali. Dari dua puluh delapan ayat tersebut, ada empat fungsi masjid yaitu, (Mannan and Muchlis 2001):

- a) Fungsi Teologis, yaitu fungsi yang menunjukkan tempat untuk melakukan segala aktivitas ketaatan kepada Allah.
- b) Fungsi Peribadatan, yaitu fungsi untuk membangun nilai takwa.
- c) Fungsi Keilmuan dan pendidikan
- d) Fungsi Etik, Moral, dan Sosial.

Dua aspek utama pembinaan umat yang dilaksanakan

oleh Rasulullah SAW.

- a) Pembinaan aspek ritual keagamaan seperti pelaksanaan ibadah salat, dzikir, membaca al-Qur'an, dan lain- lain.
- b) Fungsi kemasyarakatan seperti menjalin hubungan silaturahmi,berdiskusi, pengembangan perekonomian, pendidikan, dan lain sebagainya

Kehadiran masjid di lingkungan jama'ah tidak dijadikan sebagai beban yang dapat memberatkan para jama'ah. Justru sebaliknya, masjid dapat memberikan kenyamanan, ketenangan, dan kebahagiaan bagi para jama'ahnya. Masjid bisa menjadi sumber kesejahteraan umat. Masjid perlu dijadikan sebagai basis dan media untuk pemberdayaan masyarakat, khususnya dalam peningkatan kualitas sumber daya manusianya.

B. Pengertian Smart Masjid

Smart masjid merupakan salah satu bentuk adaptasi masjid terhadap perkembangan teknologi ke arah digital. Hal ini tentunya akan dapat meningkatkan pelayanan masjid kepada para jama'ah. Smart masjid dibangun untuk memudahkan kegiatan masjid, pendataan jamaah, laporan keuangan, zakat, sodaqoh, kurban dan lain sebagainya.

Smart masjid melakukan digitalisasi melalui pemanfaatan sistem informasi masjid berbasis website. Aplikasi Smart Masjid mendigitalisasi masjid dan membuat network/hubungan antar masjid sehingga diharapkan masjid lebih ter-manage dan terdata. Tujuan lainnya adalah mendorong masjid untuk menjadi central pemberdayaan umat dan membantu pemerintah terutama disisi ekonomi umkm dan pendidikan serta ketrampilan. Disamping itu, mensejahterakan umat dan pengurus masjid. Membuat masjid menjadi open data sehingga

potensi masjid. Umat dapat diakses dan dibantu baik swasta dan pemerintah. Ikut berperan aktif dalam gerakan smart city di Indonesia

Untuk mendapatkan hasil aplikasi yang maksimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, diperlukan tahapan-tahapan pengujian yang dapat menjadi acuan dan catatan untuk pengembangan aplikasi ataupun untuk implemetasi aplikasi untuk di akses kepada pengguna akhir. Pegujian yang perlu dilakukan meliputi pengujian user interface, user experience, pengujian fungsionalitas, serta analisis kebergunaan aplikasi.

Tahapan-tahapan metode yang akan dibahas pada bab-bab buku ini adalah tahapan pengujian *user interface*, tahapan pengujiaan UAT dengan menggunakan teknik *black box*, analisis *user acceptance*, serta pengujian berdasarkan pengalaman pengguna terhadap aplikasi dengan menggunakan pengukuran *User Evaluation Questionnaire* (UEQ). Semua pengujian yang ada didalam buku ini *melibatkan end user* (pengguna akhir), hasil yang didapat dapat menjadi referensi pengembangan untuk waktu yang akan datang, dan memaksimalkan kinerja *smart masjid application*.

Digitalisasi masjid merupakan salah satu bentuk adaptasi masjid terhadap perkembangan teknologi ke arah digital. Hal ini tentunya akan dapat meningkatkan pelayanan masjid kepada para jama'ah. Akan tetapi Masjid Baiturrahim belum bergerak ke arah digitalisasi. Dari observasi yang dilakukan diketahui bahwa Masjid Baiturrahim Gejayan belum memiliki suatu sistem untuk mengelola data dan informasi, seperti: kegiatan masjid, data jamaah, laporan keuangan, dan lain sebagainya. Proses pengarsipan dilakukan secara paper-based atau dengan Microsoft Excel yang mempersulit proses pencarian data. Selain itu jama'ah masjid harus datang ke masjid untuk melihat laporan keuangan dan jadwal

kegiatan. Masjid Baiturrahim perlu melakukan digitalisasi melalui pemanfaatan sistem informasi masjid berbasis website. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Masjid Baiturrahim, Padukuhan Gejayan, Desa Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam 3 tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan pengabdian ini menghasilkan sistem informasi masjid dan memberikan dampak berupa peningkatan pemahaman peserta mengenai sistem informasi dan pemanfaatannya. Dampak lain dari kegiatan ini adalah peningkatan pengelolaan masjid melalui digitalisasi sehingga diharapkan pelayanan yang diberikan kepada para jama'ah dapat lebih maksimal, Azhiimi (2022).

Mendigitalisasi masjid dan membuat network hubungan antar masjid sehingga diharapkan masjid lebih termanage dan terdata. Mendorong masjid untuk menjadi central pemberdayaan umat dan membantu pemerintah terutama disisi ekonomi umkm dan pendidikan serta ketrampilan. Mensejahterakan umat dan pengurus masjid. Membuat masjid menjadi open data sehingga potensi masjid. Umat dapat diakses dan dibantu baik swasta dan pemerintah. Ikut berperan aktif dalam gerakan SMART city di Indonesia. Dengan meng-integrasikan dan kolaborasi data dan informasi.

Sasaran Profiling Potensi Masjid Untuk Memudahkan Pengembangan Potensi Dan Pemberdayaan Masyarakat. Pendataan Jama'ah; Mustahiq, Asnaf, Mubaliq, Marbot Masjid dan lain-lain. Survey Dan Verifikasi Data Jama'ah. Penyaluran Zis, Infaq Dan Sodaqoh Secara Non Tunai. Penguatan Ukhuwah Islamiyah, Aktifitas Dan Program Kegiatan Masjid, Masjid Melalui SMART Masjid Community Yang Mempunyai 9 Fungsi Utama. Membantu Kredit Usaha Mikro. Revitalisasi Fungsi

Masjid Sebagai Tempat Pelatihan, Pembinaan, Pengembangan Bisnis Usaha Syariah, Pendapatan Untuk Kas Masjid dan lain-lain. Membuat Jejaring Komunikasi Data Dan Informasi Antar Masjid Melalui Aplikasi SMART Masjid. Dashboard Command Center *Smart Masjid* Bergerak.

Adapun beberapa manfaat yang akan diterima dengan adanya smart masjid, antara lain:

1. Bagi Masjid
 - a) Penambahan Pemasukan Buat Pembangunan Masjid
 - b) Memberdayakan Fungsi Masjid
 - c) Mengajak Jama'ah Dan Remaja Memakmurkan Masjid
 - d) Memperbaiki Sarana Dan Prasarana Masjid
 - e) Masjid Menjadi Pusat Bisnis, Pemberdayaan Umat, Syiar Dan Pendidikan
2. Bagi Pemerintah
 - a) Membantu Dalam Kewirausahaan
 - b) Membantu Dalam Pemberdayaan, Peningkatan Ketrampilan Dan Kesejahteraan
 - c) Meningkatkan Kesejahteraan Sosial Bagi Masyarakat
 - d) Mengurangi Pengangguran
3. Bagi Jamaah
 - a) Meningkatkan Pendidikan Dan Ketrampilan
 - b) Kemudahan Akses Permodalan Usaha Dan Kredit Perbankan
 - c) Mendapatkan Harga Murah Dalam Pembelian Sembako Dan Bahan Pokok

- d) Memudahkan Dalam Mengakses Pasar Dan
Distribusi
- e) Memudahkan Mengembangkan Usaha
Bersama
- f) Mendapatkan Asuransi
- g) Kemudahan Akses Informasi Internet

BAB II

USER INTERFACE TESTING

A. Teori Pengujian *User Interface Testing*

Sebuah aplikasi atau program dikatakan mudah digunakan jika menggunakan tampilan yang baik. Pengguna akan memberikan tanggapan yang positif berupa feedback dari aplikasi yang dapat mempermudah proses yang dilakukan. Selain itu UI merupakan sistem yang kompleks karena dikendalikan oleh pengguna dan merupakan tahap persiapan rancang bangun dari implementasi. Sedangkan tujuan dari antarmuka pengguna membuat interaksi yang baik dan menyenangkan, Larasati (2010). Berdasarkan Susanto (2011) desain UI yang baik memiliki karakteristik standarisasi terhadap sifat antarmuka yang berbeda, integrasi antara aplikasi dan perangkat lunak, konsistensi terhadap suatu aplikasi dan portabilitas yang merupakan dimungkinkan data dikonversi pada berbagai perangkat keras dan perangkat lunak. Antarmuka pengguna sendiri selalu dikaitkan dengan tampilan layar, sebab desain yang baik menjadi indikator terpenting untuk membuat pengguna merasa tertarik menggunakan website tersebut, Larasati (2010). Selain itu juga faktor estetika perangkat, waktu respon dan konten menjadi bagian terpenting untuk terciptanya UI yang baik.

UI (*user interface*) adalah desain antarmuka yang lebih memfokuskan pada keindahan dari sebuah tampilan, pemilihan warna yang baik dan pas dan hal-hal lainnya yang membuat tampilan web e-commerce lebih menarik,

Rizki (2019). UI lebih menciptakan ikatan emosional dengan pengguna melalui desain yang menarik dan indah. Biasanya UI akan diimplementasikan atau dikerjakan setelah UX (User Experience) selesai dengan menentukan desain dari layout, logo, warna, typography, dan hal lainnya.

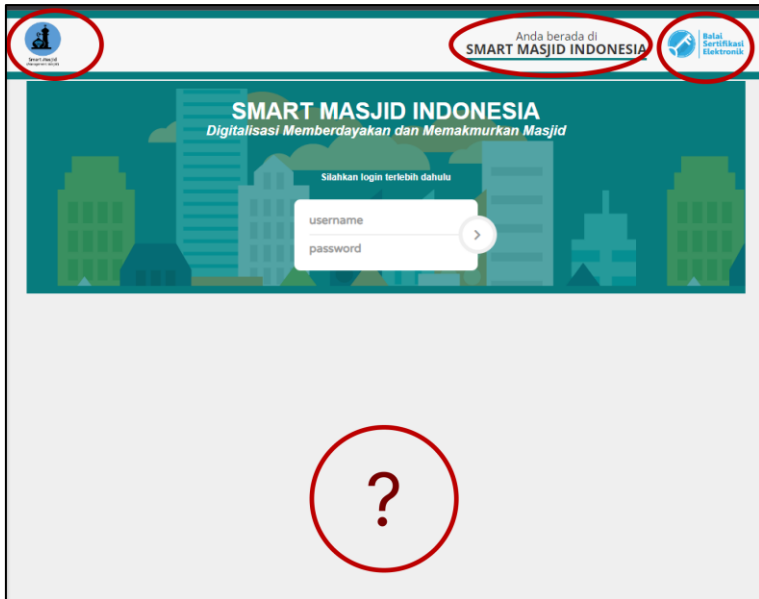
Sedangkan UX (*user experience*) adalah desain yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan dari pengguna website melalui kesenangan dan kegunaan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna internet atau pengunjung dan produk, Rizki (2019). UX ini yang berfungsi untuk membuat website e-commerce menjadi lebih mudah dan tidak membingungkan pengguna. UX dapat dikatakan sebagai keseluruhan elemen suatu website yang mencakup susunan, struktur, kemudahan dalam pemindahan satu halaman ke halaman yang lainnya dan sebagainya.

B. Analisis Aplikasi SMART Masjid Indonesia

1. Halaman login

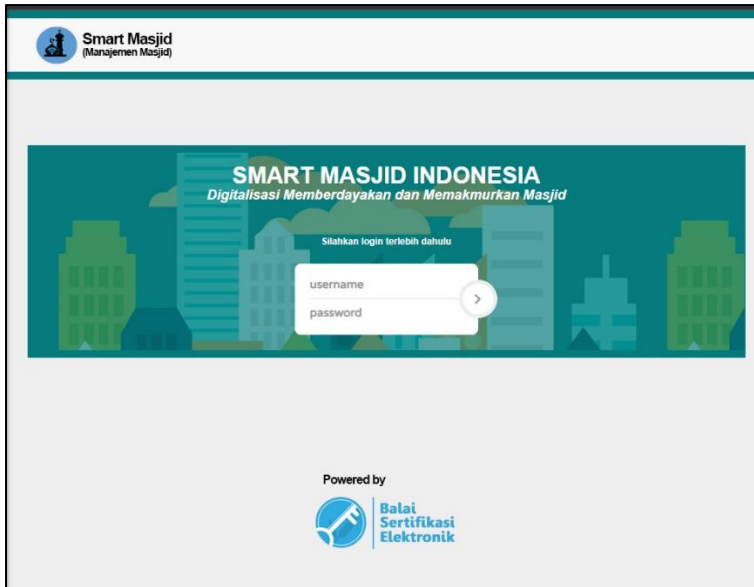
Pada halaman login terdapat Kekurangan dan kelebihan dari tampilan halaman yakni sebagai berikut:

- Kekurangan : Pada bagian Header Logo SMART Masjid, Teks “Anda berada di SMART Masjid Indonesia” dan logo balai sertifikasi elektronik terlihat berantakan/tidak rapi dan terlalu banyak space kosong. Karena jika aplikasi ini di akses pada browser PC/Laptop terlihat tidak efisien.



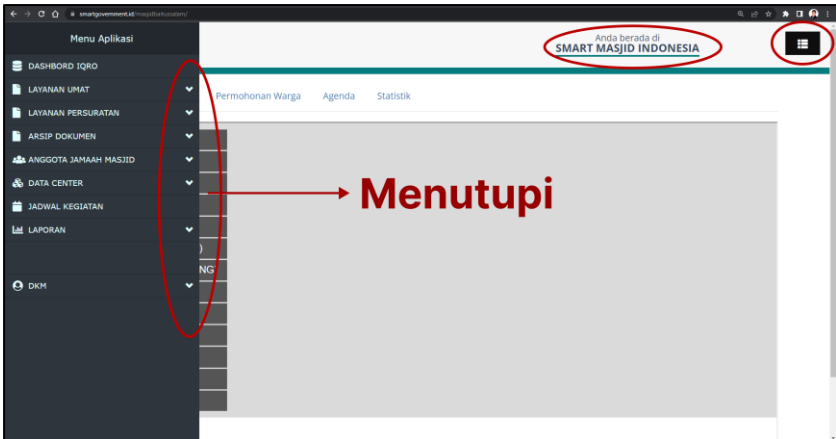
Gambar 2.1 Tampilan Halaman Login saat ini

Disarankan untuk penggunaan header hanya menggunakan Logo dan Nama aplikasi saja, dan pada area yang kosong gias diisi dengan logo “Balai Sertifikasi Elektronik”



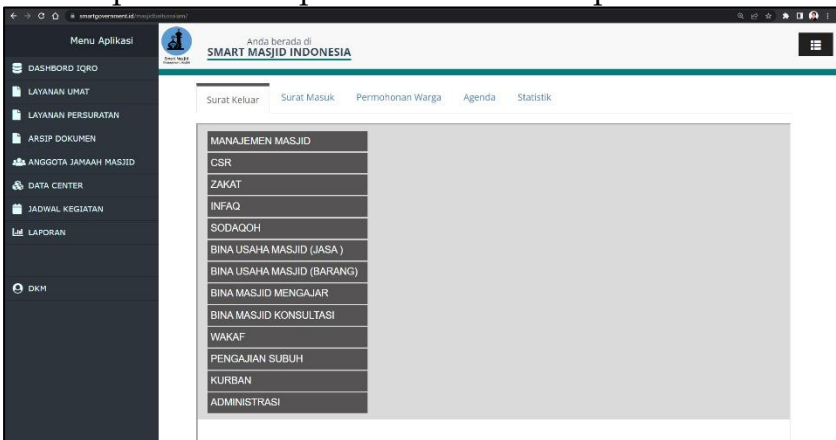
Gambar 2.2 Gambar Tampilan Rekomendasi Halaman Login

- Kelebihan : Pada form login sudah *user friendly*
2. Halaman Dasboard (Beranda)
- Pada halaman login terdapat Kekurangan dan kelebihan dari tampilan halaman yakni sebagai berikut:
- Kekurangan : Pada Halaman Beranda posisi Teks “Anda berada di SMART Masjid Indonesia tidak simetris dengan posisi browser. Tombol toggle dikanan mmebuat user secara tidak langsung tidak mengetahui fungsionalnya untuk menampilkan Menu Aplikasi. Ketika tombol toggle di tekan posisi Menu Aplikasi menutupi isi konten.



Gambar 2.3 Tampilan Halaman Dashboard saat ini

Disarankan pada halaman beranda posisi Teks “Anda berada di SMART Masjid Indonesia dapat diletakkan di tengah (center) atau diletakkan pada samping logo dan ketika tombol toogle Menu Aplikasi ditekan tampilan menu aplikasi tidak menutupi konten.

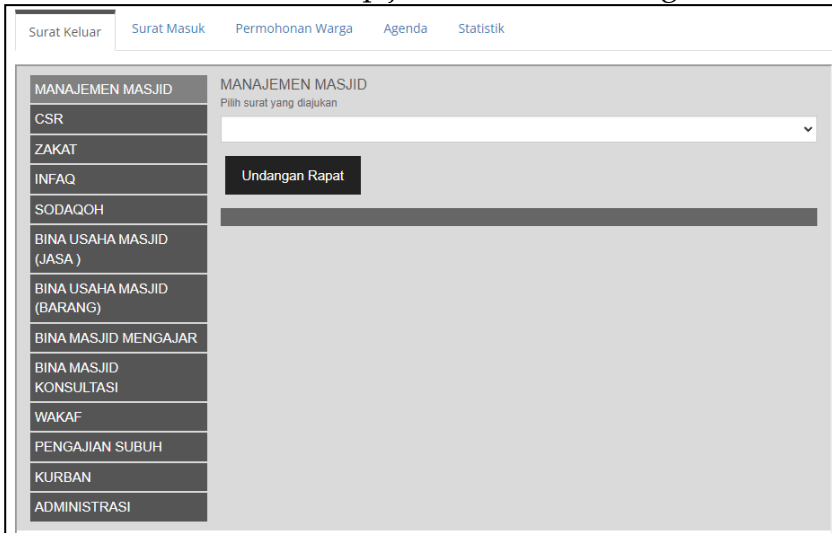


Gambar 2.4 Tampilan Rekomendasi Halaman Dashboard

- Kelebihan : Pilihan menu sudah cukup kompleks.

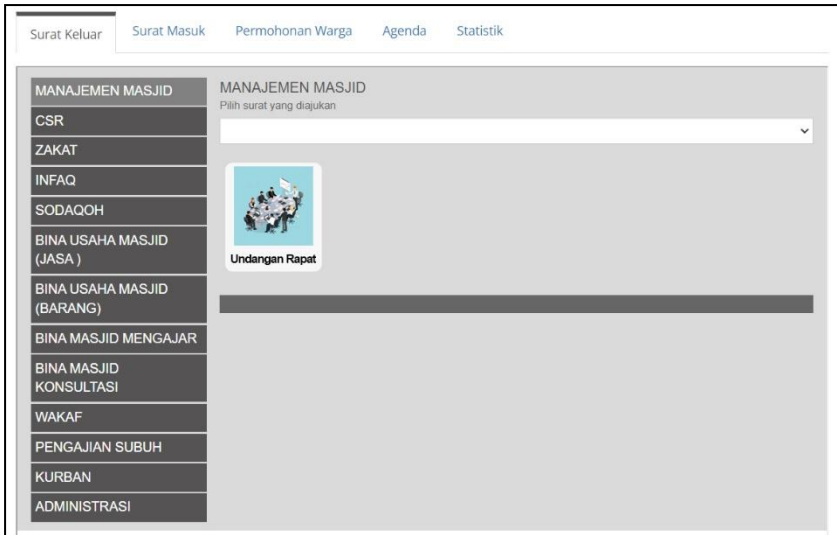
3. Halaman Navigasi Menu Surat Keluar (Manajemen Masjid)

- Kekurangan : Pada Fitur ini terlihat terlalu formal dan kurang kekinian untuk tampilannya. Sedangkan Kelebihan Pada Form pembuatan surat keluar sudah cukup jelas dan mudah digunakan.

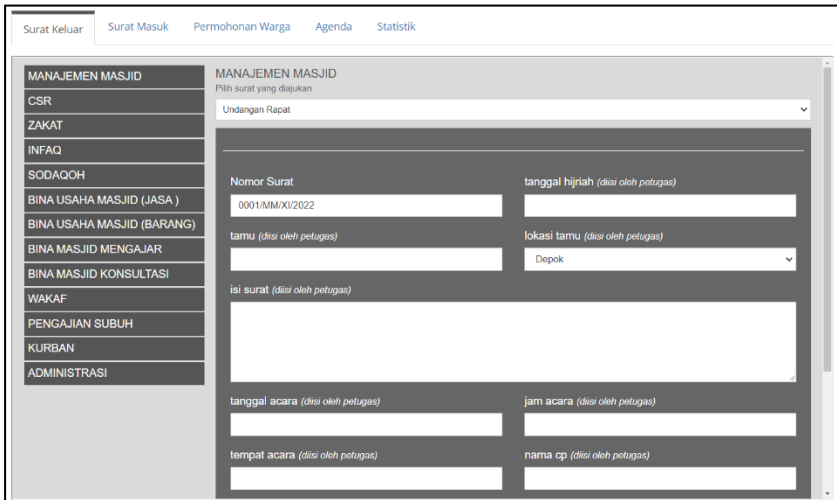


Gambar 2.5. Tampilan Saat Ini Pada Halaman Navigasi Menu Surat Keluar

- Kelebihan : Disarankan pada sub menu pada fitur ini menggunakan icon/gambar yang menarik agar pengguna dapat lebih mudah memahami tombol (Button) yang tersedia.



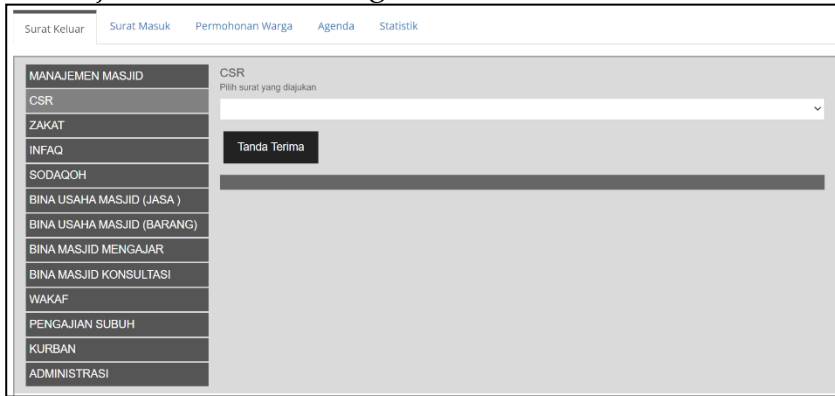
Gambar 2.6. Tampilan Rekomendasi untuk Halaman Navigasi Menu Surat Keluar



Gambar 2.7. Tampilan Rekomendasi untuk Halaman Navigasi Menu Surat Keluar

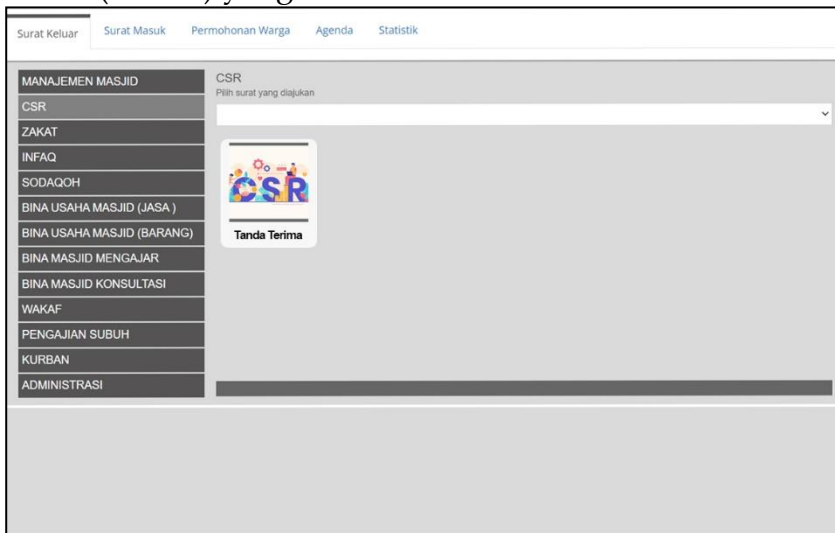
4. Halaman Navigasi Menu Surat Keluar (CSR)
 - Kekurangan : Pada Fitur ini terlihat terlalu formal dan kurang kekinian untuk tampilannya. Kelebihan

Pada Form pembuatan surat keluar sudah cukup jelas dan mudah digunakan.



Gambar 2.8. Tampilan saat ini pada halaman Navigasi Menu Surat Keluar (CSR)

- Kelebihan : Disarankan pada sub menu pada fitur ini menggunakan icon/gambar yang menarik agar pengguna dapat lebih mudah memahami tombol (Button) yang tersedia.



Gambar 2.9. Tampilan Rekomendasi halaman Navigasi Menu Surat Keluar (CSR)

- Pada Fitur pembuatan tanda terima, form yang digunakan pada pembuatan surat sedikit berantakan serta tidak adanya tombol upload foto pada form ini.

CSR
Pilih surat yang diajukan

Tanda Terima

Input Nama / NIK / Social ID
ANI

Ambil Data Device

NIK Pemohon
3276054507520004

Social ID

Nama Pemohon
ANI

jenis_kelamin
Perempuan

rt
004

rw
027

kecamatan
Sukmajaya

kelurahan
Baktijaya

alamat
KP.SUGUTAMU

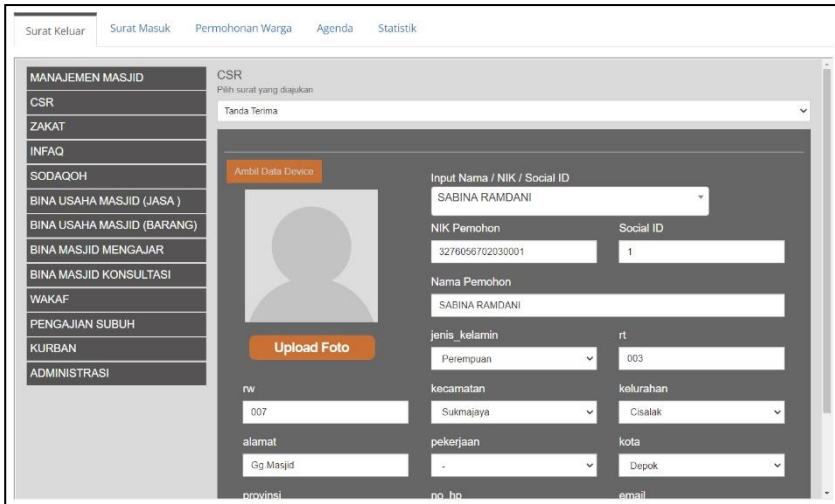
pekerjaan
-

kota
Depok

provinsi
no_hp
email

Gambar 2.10. Tampilan saat ini pada halaman Navigasi Menu Surat Keluar (CSR)

- Disarankan pada form ini posisi tombol “Ambil data device” diletakkan di kiri dari field input nama/nik/sosial id dan ditambahkan tombol upload fotopada bagian bawah fitur foto.



Gambar 2.11. Tampilan Rekomendasi pada halaman Navigasi Menu Surat Keluar (CSR)

5. Halaman Navigasi Menu Surat Keluar (ZAKAT), (INFAQ), (SODAQOH), (BINA USAHA MASJID-JASA), (BINA USAHA MASJID-BARANG), (BINA MASJID MENGAJAR), (BINA MASJID KONSULTASI), (WAKAF), (PENGAJIAN SUBUH) dan (KURBAN)
 - Kekurangan : pada dasarnya untuk tampilan sama dengan penjelasan diatas, pada Fitur ini terlihat terlalu formal dan kurang kekinian untuk tampilannya. Semua terdapat kekeliruan fom pembuatan surat dan preview output surat yang isinya output surat ZAKAT. Pada pembuatan no surat Penerima Sodaqoh otomatis terisi dengan no surat Zakat dan peruntukan Zakat.

SODAQOH
Pilih surat yang diajukan

Penerimaan Sodaqoh

Nomor Surat
0001/ZAKAT/XI/2022

Peruntukan Zakat
Anak Yatim

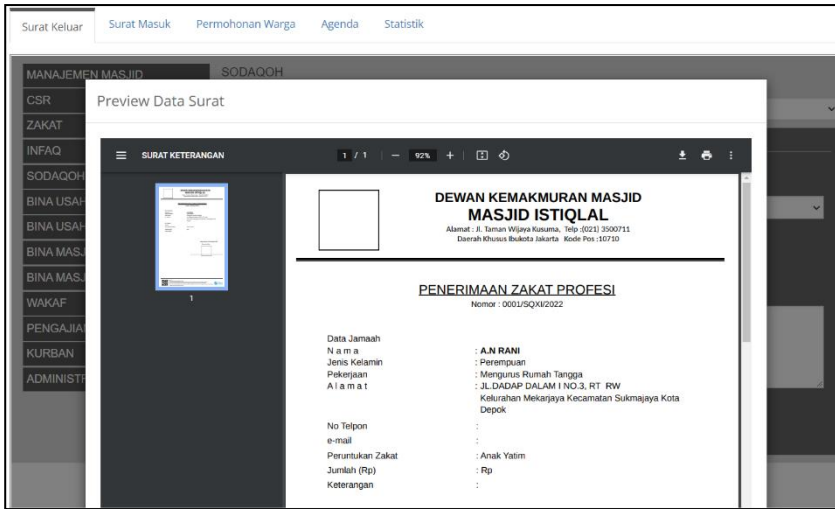
Jumlah Rp

Keterangan

Kembali ke Persyaratan Preview Surat

Gambar 2.12. Tampilan saat ini pada halaman Navigasi Menu Surat Keluar (SODAQOH)

- Kelebihan : Pada preview surat SODAQOH terdapat kekeliruan ketika membuat surat SODAQOH hasil preview nya menampilkan surat Penerimaan Zakat Profesi. Kelebihan pada semua menu navigasi sudah cukup baik dan mudah digunakan.

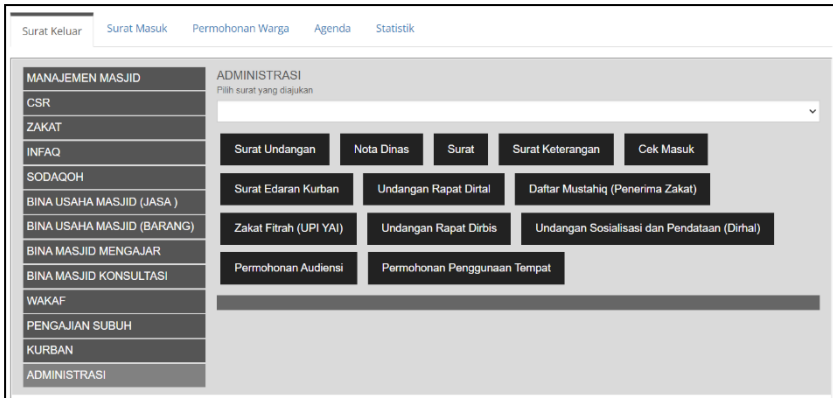


Gambar 2.13. Tampilan Rekomendasi pada halaman Pembuatan Surat (SODAQOH)

- Disarankan pada pembuatan surat disesuaikan Kembali dengan menu yang dipilih misalnya pembuatan surat Sodaqoh maka Output yang keluar adalah surat Sodaqoh.

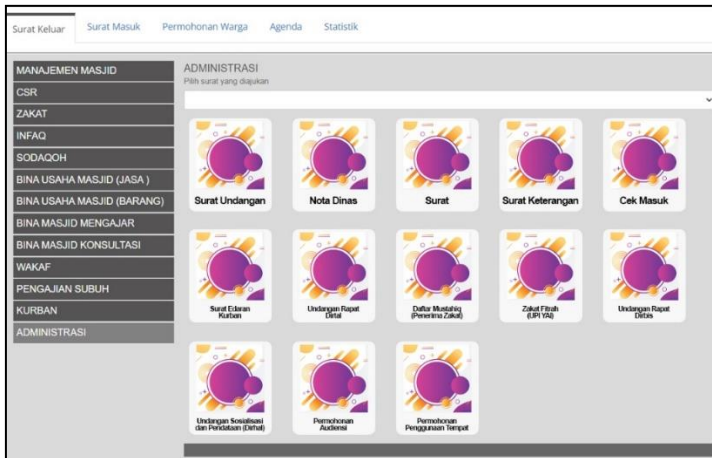
6. Halaman Navigasi Menu Surat Keluar (ADMINISTRASI)

- Kekurangan : pada Fitur ini terlihat tidak rapih dan kurang kekinian untuk tampilannya. Kelebihannya yakni secara umum fitur ini sudah cukup baik.



Gambar 2.14. Tampilan saat ini pada Halaman Administrasi

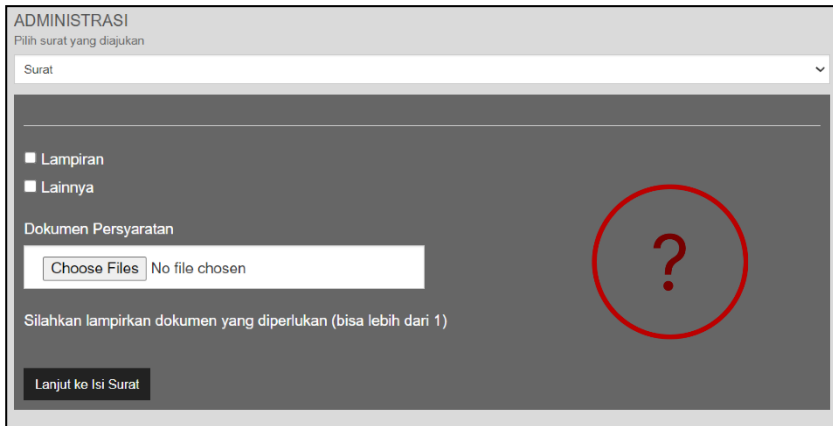
- Kelebihan : Disarankan pada sub menu pada fitur ini menggunakan icon/gambar yang menarik agar pengguna dapat lebih mudah memahami tombol (Button) yang tersedia.



Gambar 2.15. Tampilan Rekomendasi pada Halaman Administrasi

- Pada fitur administrasi terdapat cub menu “Surat” yang kurang jelas peruntukannya untuk membuat

surat apa. Jadi pada saat masuk pada fitur ini diminta untuk memasukkan lampiran, yang membuat user bingung



Gambar 2.16. Tampilan Rekomendasi pada Halaman Administrasi

BAB III

USER ACCEPTANCE TESTING (UAT) MENGUNAKAN TEKNIK BLACK BOX

A. Teori Pengujian *User Acceptance Testing*

User Acceptance Testing (UAT) adalah pengujian interaksi antara *end-user* dan sistem secara langsung yang berfungsi untuk memverifikasi bahwa fitur telah berjalan sesuai dengan kebutuhan user tersebut. Pengujian UAT termasuk fase terakhir dalam proses pengujian pada sistem, yang dimana sistem telah selesai melalui tahap pengembangan. UAT menjadi salah satu rangkaian pengujian final dari perangkat lunak dan dilakukan sebelum dikembangkan dan diluncurkan, (Chamidah, dkk 2019).

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian sistem terhadap kebutuhan user. Pengujian ini menggunakan pengujian *User Accepted Testing* (UAT) dengan teknik pengujian *Black Box*, dimana pengujian ini dilakukan untuk menguji sistem terhadap spesifikasinya. Pengujian sistem dengan teknik UAT berfokus pada pengujian sistem sesuai dengan fungsionalitasnya, dan apakah sistem yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diharapkan pengguna.

B. Tahap Pengujian UAT

Tahapan Pengujian *User Accepted Testing* (UAT) dengan teknik pengujian *Black Box* terhadap sistem *Smart masjid* untuk mendapatkan hasil uji sistem terhadap spesifikasinya.

1. Pengujian Login

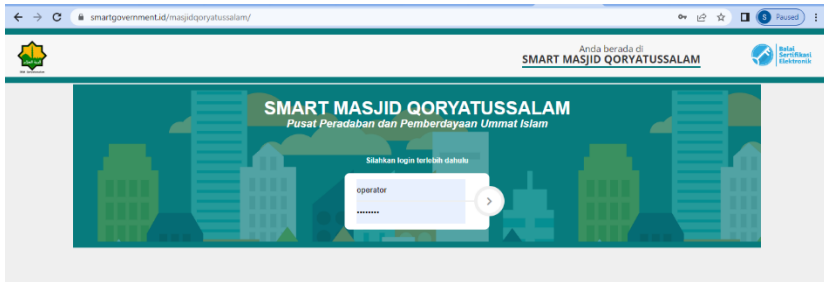
Pengujian login dilakukan untuk memverifikasi user dan password yang diujikan pada SMART masjid. Hasil dari pengujian login dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 3.1. Hasil Pengujian Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Login	Yang Diharapkan End User	Pengamatan	Kesimpulan
Username: operator Password: operator	Username pada form login tercantum sedangkan untuk teks password menampilkan simbol	Operator tercantum pada teks dan ○○○○○○ tampil pada form password	Hasil yang ditampilkan sesuai
Klik Tombol Panah kanan	Data user dicari di tabel user, masuk ke halaman menu utama	Tombol panah dapat berfungsi saat di klik sesuai dengan yang diharapkan	Berhasil masuk halaman utama

Tabel 3.1 merupakan tahap awal dimana pengujian melakukan proses login *Smart* masjid dan menginputkan data user dan pasword yang kemudian diamati apaka proses dapat berjalan atau gagal login. Hasil yang didapat

pada pengujian login adalah pengujian berhasil. Dokumentasi hasil pengujian dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 3.1. Dokumentasi hasil uji login

2. Pengujian Tampilan Menu Halaman Utama

Pengujian Tampilan Menu Halaman Utama dilakukan untuk memverivikasi seluruh menu pada tampilan halaman utama dapat di klik dan dapat menampilkan masing-masing sub menu dari menu utama. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

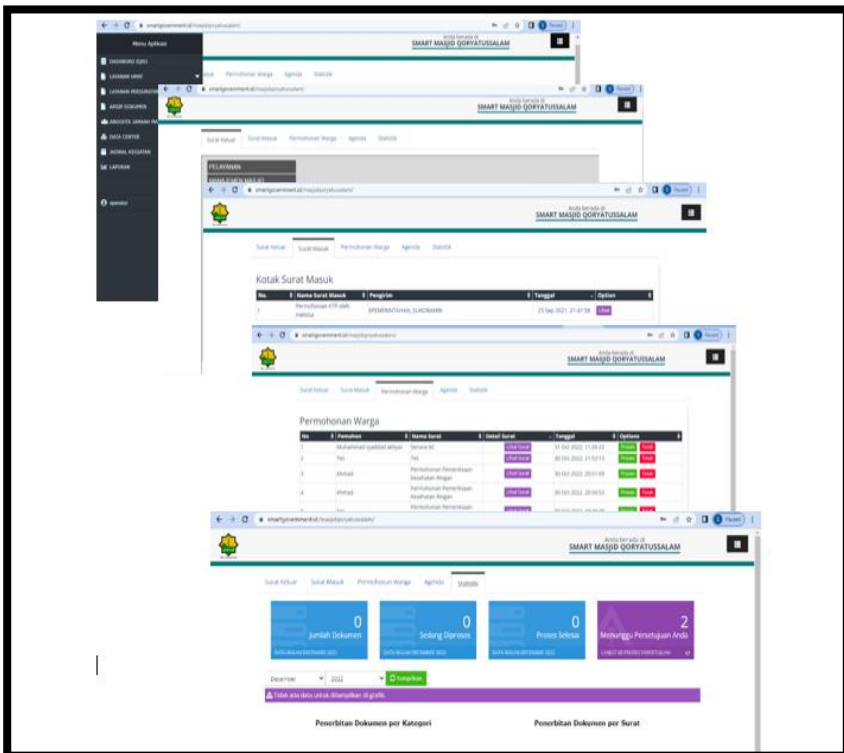
Tabel 3.2. Hasil Pengujian Menu Halaman Utama

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Pengujian	Yang Diharapkan End User	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Menu Surat Keluar	Menampilkan Submenu Pelayanan, Manajemen Masjid, CSR, Zakat, Infaq, Sodaqoh,	Tampil submenu Pelayanan, Manajemen Masjid, CSR, Zakat, Infaq, Sodaqoh,	Diterima

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Pengujian	Yang Diharapkan End User	Pengamatan	Kesimpulan
	Bina Usaha Masjid (Jasa), Bina Usaha Masjid (Barang), Bina Masjid Mengajar, Bina Masjid Konsultasi, Wakaf, Pengajian Subuh, Kurban, Esa Unggul	Bina Usaha Masjid (Jasa), Bina Usaha Masjid (Barang), Bina Masjid Mengajar, Bina Masjid Konsultasi, Wakaf, Pengajian Subuh, Kurban, Esa Unggul	
Klik Menu Surat Masuk	Menampilkan tabel kotak surat masuk	Tampil tabel kotak surat masuk	Diterima
Klik Menu Permohonan Warga	Menampilkan Tabel Permohonan warga yang berisi pemohon, nama surat, detail surat,	Tampil Tabel Permohonan warga yang berisi pemohon, nama surat, detail surat,	Diterima

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Pengujian	Yang Diharapkan End User	Pengamatan	Kesimpulan
	tanggal dan opsi	tanggal dan opsi	
Klik Menu Agenda	Menampilkan Tabel Kegiatan yang akan datang yang berisi no, agenda kegiatan, waktu	Tabel Kegiatan yang akan datang yang berisi no, agenda kegiatan, waktu	Diterima
Klik Menu Statistik	Menampilkan Data Statistik Jumlah Dokumen, Data yang sedang di Proses, Proses yang telah selesai dan data yang masih menunggu persetujuan.	Data Statistik Jumlah Dokumen, Data yang sedang diProses, Proses yang telah selesai dan data yang masih menunggu persetujuan.	Diterima

Menu utama pada tampilan halaman utama yaitu surat keluar, surat masuk, permohonan warga, agenda dan statistik. Setelah dilakukan pengujian pada menu utama dapat menampilkan submenu dan tampilan yang diharapkan end user. Dokumentasi hasil Uji dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2. Dokumentasi Pengujian fungsionalitas menu utama

3. Pengujian Sub menu Surat Keluar

Pengujian submenu surat dilakukan untuk memverivikasi bahwa sub menu dapat dijalankan sesuai dengan kebutuhn pengguna. Hasil yang

didapatkan pada pengujian submenu surat keluar dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Hasil Pengujian Sub menu Surat Keluar

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Sub menu Surat Keluar	Yang Diharapkan End User	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Menu Pelayanan	Menampilkan menu pelayanan surat keterangan, Cek Masuk, Zakat Fitrah, Surat Penugasan Marbot, Undangan Rapat DKM.	Tampil menu pelayanan surat keterangan, Cek Masuk, Zakat Fitrah, Surat Penugasan Marbot, Undangan Rapat DKM.	Diterima
Klik Menu Manajemen Masjid	Menampilkan Menu Nota Dinas, Surat, Surat Edaran Kurban, Surat Pemberitahuan Kerja Bakti Masjid, Surat Undangan Pelatihan Penyelenggar	Tampil Menu Nota Dinas, Surat, Surat Edaran Kurban, Surat Pemberitahuan Kerja Bakti Masjid, Surat Undangan Pelatihan Penyelenggaraan	Diterima

	aan Jenazah, Surat Keterangan Imam Masjid	Jenazah, Surat Keterangan Imam Masjid	
Klik Menu CSR	Menampilkan form pilihan surat yang diajukan dan menu donasi	Tampil form pilihan surat yang diajukan dan menu donasi	Diterima
Klik Menu Zakat	Menampilkan form pilihan surat yang diajukan dan menu penerimaan zakat, pengajuan penerimaan zakat, penyaluran surat zakat fitrah	Tampil form pilihan surat yang diajukan dan menu penerimaan zakat, pengajuan penerimaan zakat, penyaluran surat zakat fitrah	Diterima
Klik Menu Sub menu Surat Keluar Infaq	Menampilkan form pilihan surat yang diajukan dan menu infaq dan surat infaq anak yatim dan	Tampil form pilihan surat yang diajukan dan menu infaq dan surat infaq anak yatim dan duafa	Diterima

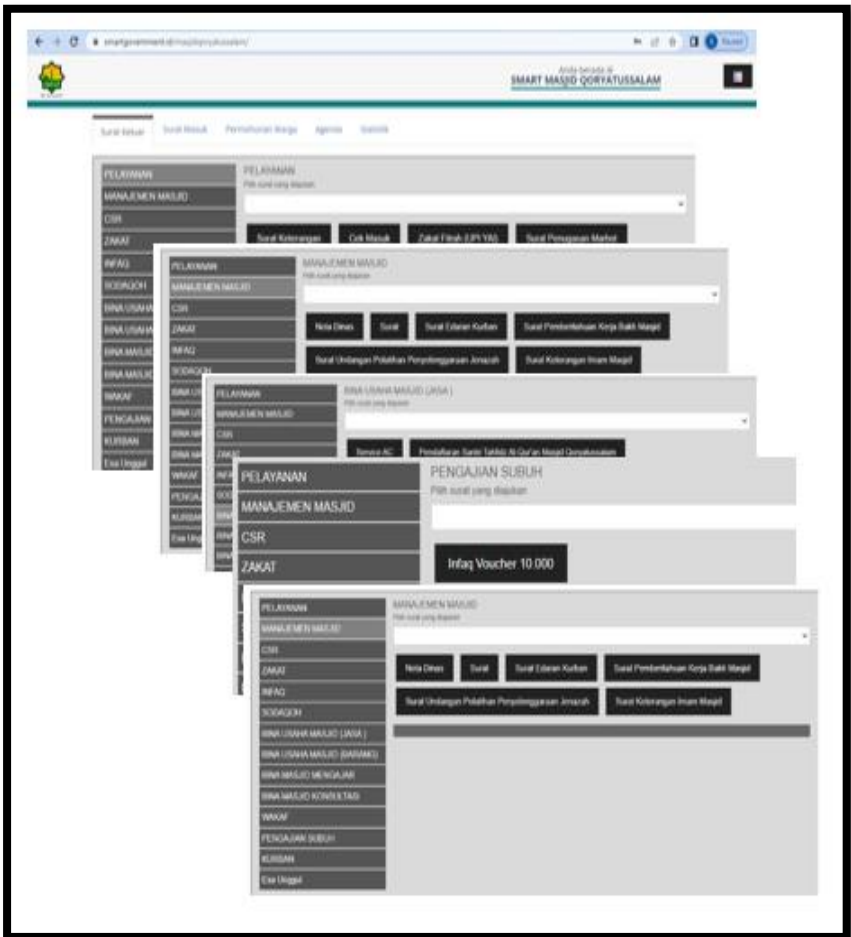
	duaafa		
Klik Menu Sodaqoh	Menampilkan form pilihan surat yang diajukan dan menu Penerimaan Sodaqoh, Sodaqoh, Sodaqoh, Penerimaan Zakat Profesi, Sedekah Harta	Tampil form pilihan surat yang diajukan dan menu Penerimaan Sodaqoh, Sodaqoh, Penerimaan Zakat Profesi, Sedekah Harta	Diterima
Klik Menu Bina Usaha Masjid (Jasa)	Menampilkan menu service AC, Pendaftaran Santri Tahfidz Al Quran Masjid, Formulir Santri Tahfidz AlQuran Masjid, Layanan Sewa Tenda Masjid, Permohonan AlQuran Masjid, Layanan Sewa Tenda Masjid, Permohonan	Tampil menu service AC, Pendaftaran Santri Tahfidz Al Quran Masjid, Formulir Santri Tahfidz AlQuran Masjid, Layanan Sewa Tenda Masjid, Permohonan Pemeriksaan Kesehatan Ringan Tes	Diterima

	Pemeriksaan Kesehatan Ringan Tes		
Klik Menu Bina Usaha Masjid (Barang)	Menampilkan menu sembako barokah, donasi pakaian layak pakai, Layanan Pengaduan Bina Usaha Masjid (Barang), Layanan Daftar Produk Bina Usaha (Barang), Layanan Pengiriman Bina Usaha (Barang), Layanan pemesanan barang. Dan layanan surat pemesanan barang	Tampil menu sembako barokah, donasi pakaian layak pakai, Layanan Pengaduan Bina Usaha Masjid (Barang), Layanan Daftar Produk Bina Usaha (Barang), Layanan Pengiriman Bina Usaha (Barang), Layanan pemesanan barang. Dan layanan surat pemesanan barang	Diterima

Klik Menu Bina Masjid Mengajar	Menampilkan Menu Sodaqoh Ilmu Fotografi, Sodaqoh Ilmu Digital Marketing	Tampil Menu Sodaqoh Ilmu Fotografi, Sodaqoh Ilmu Digital Marketing	Diterima
Klik Menu Bina Masjid Konsultasi	Menampilkan Menu Bina Usaha Keuangan	Tampil Menu Bina Usaha Keuangan	Diterima
Klik Menu Wakaf	Menampilkan Menu bagi Hasil Usaha, dan Wakaf atas Tanah untuk Pembanguna n Masjid	Tampil Menu bagi Hasil Usaha, dan Wakaf atas Tanah untuk Pembangunan Masjid	Diterima
Klik Menu Pengajian Subuh	Menampilkan Menu Infaq Voucher 10.000	Tampil Menu Infaq Voucher 10.000	Diterima
Klik Menu Kurban	Menampilkan Menu Infaq penyelenggara an hewan kurban, suratpenyele nggaraan	Tampil Menu Infaq penyelenggaraan hewan kurban, suratpenyelengg araan Penyembelihan	Diterima

	Penyembelih an hwan kurban, surat jalan hewan kurban, Tanda Terima Penyerahan Hewan Kurban	hwan kurban, surat jalan hewan kurban, Tanda Terima Penyerahan Hewan Kurban	
Esa Unggul	Menampilkan Menu Undang Rapat Jami Al Hidayah, Dok Zakat Asy- syams, Undangan Rapat Asy- Syams, ZIS tipe ASY- SYAMS, ZIS tipe Zami-Al Hidayah	Menu Undang Rapat Jami Al Hidayah, Dok Zakat Asy- syams, Undangan Rapat Asy- Syams, ZIS tipe ASY- SYAMS, ZIS tipe Zami-Al Hidayah	Diterima

Hasil yang didapatkan pada tabel 3 untuk pengujian Data Sub menu Surat Keluar dapat disimpulkan bahwa seluruh menu yang ada berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 3.3 Dokumentasi pengujian fungsionalitas submenu utama

4. Pengujian Form Input Data Pencarian

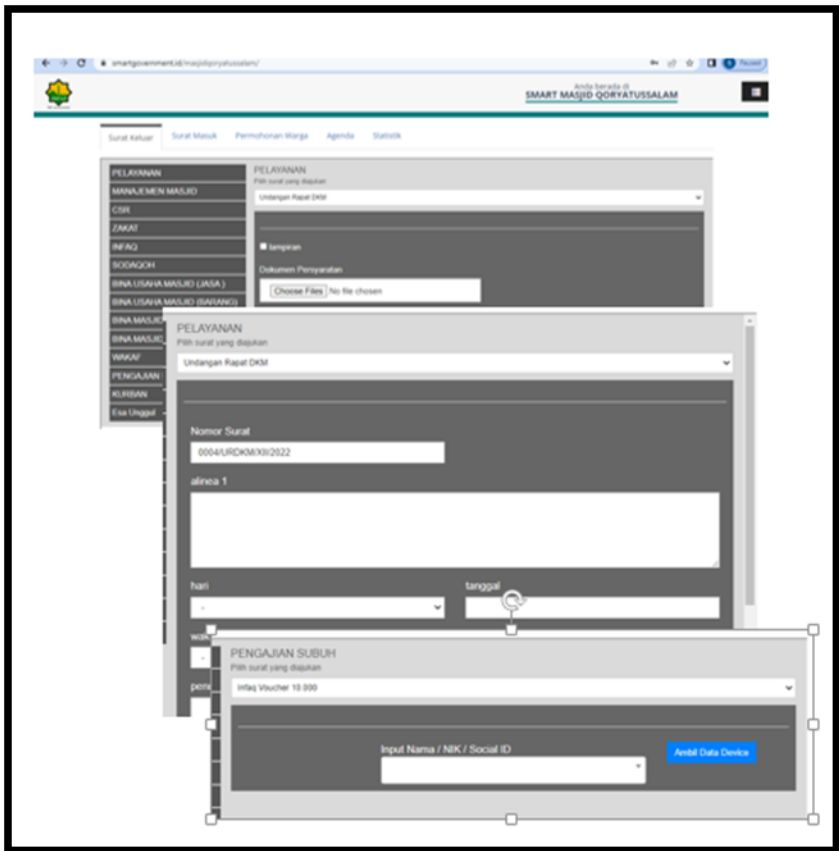
Input data digunakan untuk memproses inputan form pencarian data, hasil pengujian untuk form-form pencarian data dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 3.4. Hasil Pengujian Form Input Data Pencarian

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Pencarian	Yang Diharapkan End User	Pengamatan	Kesimpulan
Input data pencarian pada surat keterangan, cek masuk, zakat fitrah, surat penugasan marbot, undangan rapat DKM	User dapat menginputkan nama/NIK/Social id	Dapat mengisi nama/NIK/Social id dan data berhasil ditampilkan	Diterima
Input data Lampiran dookumen persyaratan	User dapat browse untuk memilih dokumen lampiran	Proses browse dapat dilakukan dan proses simpan pada database berhasil	Diterima
Form Input isi surat nota dinas	User dapat menginput nomor surat secara otomatis, dari	Proses input berhasil, teks dapat diisi sesuai yang diminta	Diterima

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Pencarian	Yang Diharapkan End User	Pengamatan	Kesimpulan
	dan kepada, tanggal, sifat, lampiran, hal, dan isi nota dinas		
Form input surat pemberitahuan kerja bakti masjid	User dapat menginput nomor surat secara otomatis, hari, tanggal, pukul, dan tempat pelaksanaan	Proses input berhasil, teks dapat diisi sesuai yang diminta	Diterima
Form input surat edaran Kurban	User dapat menginput nomor surat secara otomatis, lampiran, perihal, kepada, ketua panitia kurban, ketua DKM	Proses input berhasil, teks dapat diisi sesuai yang diminta	Diterima
Form input tanda terima penyerahan hewan Kurban	User dapat menginput nomor surat secara otomatis, nama, NIK, nomor telp, dan	Proses input berhasil, teks dapat diisi sesuai yang diminta	Diterima

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Pencarian	Yang Diharapkan End User	Pengamatan	Kesimpulan
	alamat		
Input Form Undangan Rapat Jami Al-Hidayah	User dapat menginput nomor surat secara otomatis, nama ustadz, Tanggal, Waktu, Tempat, dan Acara	Proses input berhasil, teks dapat diisi sesuai yang diminta	Diterima
Input Form ZIS	User Dapat Menginput nomor surat secara otomatis, nama petugas, dan upload tanda tangan petugas	Proses input berhasil, teks dapat diisi sesuai yang diminta	Diterima



Gambar 3.4. Hasil dokumentasi fungsionalitas form pencarian dan inputan.

Hasil yang didapat dalam pengujian UAT untuk mengetahui fungsionalitas yang ada pada SMART masjid dari surat keluar, surat masu, permohonan warga, agenda, statistik, pelayanan, manajemen masjid, CSR, Zakat, Infaq, Sodaqoh, Bina Usaha Masjid, bina masjid mengajar, bina masjid konsultasi, wakaf, kurban, dan lainnya dapat disimpulkan bahwa fungsi yang diinginkan oleh pengguna dapat ditampilkan dan diproses sesuai dengan

ketentuan, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi SMART masjid dapat diterima.

BAB IV

ANALISIS USER ACCEPTANCE

A. Teori Analisis *User Acceptance*

User Acceptance Testing (UAT) adalah tahap akhir dari proses pengujian perangkat lunak, UAT melibatkan pengujian perangkat lunak untuk memastikan bahwa fungsionalitas dan tugasnya sesuai dengan persyaratan atau kebutuhan pengguna. UAT adalah salah satu langkah proyek perangkat lunak terakhir dan terpenting yang harus dilakukan sebelum perangkat lunak yang dikembangkan dipasarkan.

Menurut Perry, UAT adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir, yang biasanya berinteraksi langsung dengan sistem dan memverifikasi bahwa fungsionalitas yang ada memadai, karyawan atau karyawan perusahaan. Dilakukan dengan baik agar UAT dapat menghasilkan dokumentasi yang dapat digunakan untuk menunjukkan penerimaan pengguna terhadap produk yang diproduksi. Kebutuhan apa yang tersirat? Tentu saja, persyaratan perangkat lunak telah disepakati sebelumnya antara pengembang dan pengguna. Menurut Black (2009) penerimaan biasanya mencoba untuk menunjukkan bahwa suatu sistem memenuhi persyaratan tertentu.

Persyaratan ini hanya dapat terdiri dari persyaratan perangkat lunak dan persyaratan lainnya seperti bagaimana perubahan mendadak di luar persyaratan sistem dapat terjadi dalam metode pengembangan SCRUM? Tentu saja, perubahan ini berisiko meningkatkan

sprint atau waktu penyelesaian dan biaya layanan pengembangan perangkat lunak. Dalam pengembangan perangkat lunak dan perangkat keras komersial, pengujian penerimaan biasanya disebut sebagai pengujian alfa, yang dilakukan oleh pengguna internal, dan pengujian beta, yang dilakukan oleh pengguna yang sedang menggunakan atau berencana menggunakan sistem.

Intinya, proses pengujian alfa dan beta juga merupakan UAT, produk komersial yang digunakan oleh banyak pengguna dan dipublikasikan di pasar terbuka seperti Google Play store (bukan hanya satu perusahaan dan karyawannya). Dapat disimpulkan bahwa UAT adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna langsung aplikasi yang menggunakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk memastikan bahwa perangkat lunak tersebut memenuhi kebutuhan pengguna. Tujuan USER Acceptance yakni sebagai berikut :

1. Membuat hidup pengembang perangkat lunak lebih mudah

Salah satu alasan UAT adalah proses yang begitu penting adalah karena apakah pengguna internal atau terpilih Untuk memberikan aplikasi kesempatan untuk menguji sebelum diluncurkan secara resmi. Berdasarkan pengujian tersebut, tentunya ada saran dan kritik dari pengguna, variasi input ini memudahkan pengembang aplikasi untuk memperbaiki kesalahan berdasarkan data dunia nyata yang tidak bias.

2. Kustomisasi

Tentu saja, tujuan utama pengembangan perangkat lunak adalah untuk dapat menciptakan produk yang ramah pengguna ini dianggap sangat penting karena penggunaan yang akhirnya menggunakan aplikasi. Proses UAT dengan demikian melibatkan pengguna yang benar-benar menggunakan aplikasi, atau yang mungkin pernah menggunakan aplikasi sebelumnya tujuan utamanya adalah untuk mengetahui fitur aplikasi, kegunaan, dan sebagainya

3. Hemat Energi

UAT sangat penting adalah dapat menemukan masalah tersembunyi, bug, kemudahan penggunaan, dan sebagainya. Intervensi dini sangat mengurangi kemungkinan masalah yang sama terjadi di masa depan, jika proses pemeliharaan dan pengembangan terjadi lagi, Anda tidak perlu melakukannya dua kali dan pengguna Anda memiliki pengalaman yang lebih baik dengan aplikasi Anda.

B. Hasil Pengujian *Analisis User Acceptance*

Hasil pengujian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi persyaratan fungsional. Akan tetapi, pada prosesnya masih memungkinkan untuk terjadi kesalahan. Secara fungsional sistem yang telah dibangun sudah dapat menghasilkan keluaran yang diharapkan. Kemudian data yang telah di dapatkan dilakukan penyebaran kuisioner kemudian di pilah berdasarkan jawabannya dan kemudian menjumlahkan data tersebut ke dalam bentuk persentase dengan cara total jawaban dari tiap butir soal dikalikan 100 dan kemudian dibagi dengan jumlah

responden (user). Berdasarkan data hasil kuisioner tersebut, dapat dicari prosentase masing - masing jawaban dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Sumber: Riduwan (2012: 89)

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekuensi jawaban

n = Jumlah responden

instrumen penilaian yang dipakai dalam analisis user acceptance adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Instrumen penilaian

No	Variabel	Jumlah Indikator
1	Desain	3
2	Kemudahan	4
3	Efisien	3

Tabel 4.2. Pernyataan Kuesioner

No	Variabel	Pernyataan
1	Desain	Tampilan SMART masjid sangat menarik
		Tata letak menu dan Fitur sudah sesuai
		Penggunaan Warna Tulisan dengan Background sudah sesuai dan tidak mencolok
2	Kemudahan	Menu dan Fitur SMART Masjid Mudah dipahami

		SMART masjid sangat membantu proses manajemen masjid
		Penggunaan SMART masjid dapat membuat waktu operasional lebih efektif dan cepat
		SMART Masjid sangat membantu pengguna dalam mengakses kebutuhan
3	Efisien	Pengolahan surat-menyurat dan manajemen masjid lebih cepat dengan menggunakan SMART masjid
		Proses pencarian data lebih cepat dengan menggunakan SMART masjid
		Proses Laporan kegiatan lebih cepat dengan menggunakan SMART masjid

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut dapat dilihat jumlah pernyataan sebanyak 10 butir untuk tiap-tiap pengguna dan dari indikator tersebut dibagi ke dalam 3 bidang penilaian yakni desain, kemudahan, dan efisien.

1. Bobot Penskoran

Langkah yang ditempuh dalam menentukan bobot penskoran adalah memasukkan data-data angket yang telah diperoleh kemudian menjumlahkan masing-masing jawaban yang diberikan responden dalam angket penelitian yang terdiri dari 10 pernyataan yakni dengan memberi nilai pada setiap

item jawaban pada angket untuk responden dengan ketentuan sebagai berikut:

Pada pernyataan yang berbentuk positif, bobot penskorannya adalah:

- 1) Alternatif jawaban a dengan nilai 5
- 2) Alternatif jawaban b dengan nilai 4
- 3) Alternatif jawaban c dengan nilai 3
- 4) Alternatif jawaban d dengan nilai 2
- 5) Alternatif jawaban e dengan nilai 1

Kemudian :

- 1) Menentukan tabel frekuensi
- 2) Menentukan histogram

C. Tahapan Pengujian Metode User Acceptance

Tahapan pengujian menggunakan metode user acceptance untuk mengetahui tanggapan responden (user) terhadap sistem yang akan diimplementasikan yaitu dengan Angket Skala Likert yang umumnya digunakan untuk dalam riset berupa survei dan memberikan pernyataan kepada responden (user) dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari tingkatan yang dapat dipilih sebagai berikut:

Tabel 4.3. Bobot nilai jawaban

Jawaban	Simbol	Bobot
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber: Akdon & Riduwan (2008)

Dari data yang didapat kemudian diolah dengan cara mengkalikan setiap point jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan dengan tabel bobot nilai. Maka perhitungan jawaban responden sebagai berikut: Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagaimana berikut:

Jumlah skor dari responden yang menjawab SS = TotalSS x 5

Jumlah skor dari responden yang menjawab S = TotalS x 4

Jumlah skor dari responden yang menjawab K = Total RR x 3

Jumlah skor dari responden yang menjawab TS = Total TS x 2

Jumlah skor dari responden yang menjawab STS = TotalS TS x1

Jumlah Total Skor = ...

Tabel 4.4 Nilai Presentase Interpretasi

Interval Presentase Pencapaian	Nilai	Kualifikasi
0% - 19.99%	1	Sangat Tidak Setuju
20% - 39.99%	2	Tidak Setuju
40% - 59.99%	3	Kurang Setuju
60% - 79.99%	4	Setuju
80% - 100%	5	Sangat Setuju

Sumber: Sugiyono (2016)

Tabel 4.5. Kriteria Interpretasi Skor

Interval Presentase Pencapaian	Nilai
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber: Akdon & Riduwan (2008)

D. Hasil Pengujian Responden

Responden yang digunakan pada pengujian ini adalah 43 responden, penjabaran jumlah responden pengujian dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 4.6. Definisi Responden

No	Pengguna	Jumlah
1	Dewan Kemakmuran Masjid	15
2	UMKM binaan masjid	7
3	Pengguna Lain	21
Total		43

Hasil data kuesioner dari jawaban responden telah dirangkum peneliti dalam tabel 7 berikut ini:

Tabel 4.7. Hasil rekapitulasi kuesioner

Variabel	Pernyataan	Frekuensi				
		SS	S	KS	TS	STS
Desain	P1	0	9	29	5	0
	P2	0	12	22	9	0
	P3	2	29	12	0	0
Kemudahan	P4	9	25	9	0	0
	P5	13	24	6	0	0
	P6	14	21	8	0	0
	P7	9	28	6	0	0
Efisien	P8	5	31	7	0	0
	P9	11	22	10	0	0
	P10	10	27	6	0	0
Total		73	228	115	14	0

Dari data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skor yang diperoleh dari setiap jawaban responden. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagaimana berikut:

$$\text{Jumlah skor dari responden yang menjawab SS} = 73 \times 5 = 365$$

$$\text{Jumlah skor dari responden yang menjawab S} = 228 \times 4 = 912$$

$$\text{Jumlah skor dari responden yang menjawab K} = 115 \times 3 = 345$$

$$\text{Jumlah skor dari responden yang menjawab TS} = 14 \times 2 = 28$$

$$\text{Jumlah skor dari responden yang menjawab STS} = 0 \times 1 = 0$$

$$\text{Jumlah Total Skor} = 1.650$$

Hasil jawaban dari responden sebanyak 43 orang tersebut di atas kemudian dapat dihitung nilai tertinggi dan terendah seperti berikut:

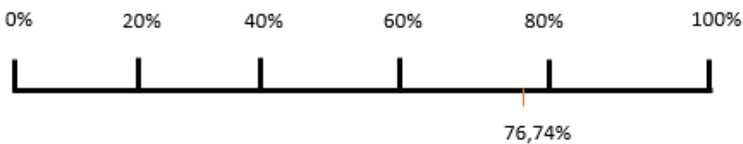
- Nilai tertinggi = $43 \times 10 \times 5 = 2150$ (seandainya semua menjawab SS).
- Nilai terendah = $43 \times 10 \times 1 = 430$ (seandainya semua menjawab STS).

Berdasarkan perhitungan yang menyatakan nilai tertinggi adalah 2150 dapat dicari persentase seperti berikut:

$$\frac{1650}{2150} \times 100\% = 76,74\%$$

Berdasarkan persentase yang peroleh tersebut kemudian dapat diketahui bahwa tanggapan dari

responden terhadap SMART masjid berdasarkan tingkat penerimaannya adalah kuat, yaitu dengan persentasenya 76,74%. Hasil tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Riduwan (2008), jika hasil persentase yang didapatkan mencapai 61% - 80% maka hasil pengujian tersebut dapat dikatakan kuat. Hal ini dapat dilihat rating scale dari gambar 1 berikut:



Gambar 4.1. Rating Skala kuesioner

E. Analisis Score masing-masing Variabel

Hasil kuesioner setiap variabe kemudian diolah untuk mencari hasil persentasenya berdasarkan dengan indikator masing-masing. Data yang diperoleh dari pemberian kuesioner dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan scoring setiap jawaban dari responden, analisis yang dapat dilakukan yaitu sebagai berikut:

Rata-rata skor dalam persentase:

$$\text{Jumlah skor ideal Desain} = 5 \times 3 \times 43 = 645$$

$$\text{Jumlah skor ideal Kemudahan} = 5 \times 4 \times 43 = 860$$

$$\text{Jumlah skor ideal Efisien} = 5 \times 3 \times 43 = 645$$

1. Hasil Analisis Desain

Tabel 4.8 merupakan hasil penilaian dan total skore yang didapatkan dari hasil pernyataan variabel desain.

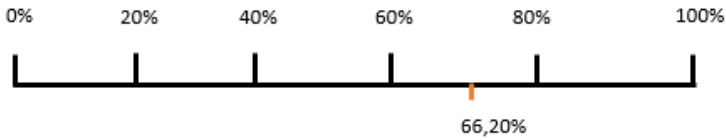
Tabel 4.8. Desain SMART Masjid

Kategori Jawaban	Skoring Desain		
	Frekuensi	Skore	Total Skor
Sangat Setuju	2	2 x 5 = 10	427
Setuju	50	50 x 4 = 200	
Kurang Setuju	63	63 x 3 = 189	
Tidak Setuju	14	14 x 2 = 28	
Sangat Tidak Setuju	0	0	

Berdasarkan perhitungan yang menyatakan nilai tertinggi desain adalah 645, sehingga dapat dicari persentase seperti berikut:

$$\frac{427}{645} \times 100\% = 66,20 \%$$

Berdasarkan persentase yang peroleh tersebut kemudian dapat diketahui bahwa tanggapan dari responden terhadap desain SMART masjid berdasarkan tingkat penerimaannya adalah kuat, yaitu dengan persentasenya 66,20%. Hasil tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Riduwan (2008), jika hasil pesentase yang didapatkan mencapai 61% -80% maka hasil pengujian tersebut dapat dikatakan kuat. Hal ini dapat dilihat rating scale dari gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2. Rating Skala Desain SMART Masjid

2. Hasil Analisis Kemudahan

Tabel 4.9 merupakan hasil penilaian dan total skor yang didapatkan dari hasil pernyataan variabel kemudahan.

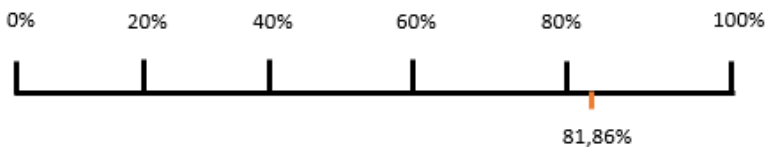
Tabel 4.9. Kemudahan Penggunaan SMART Masjid

Kategori Jawaban	Skoring Desain		
	Frekuensi	Skore	Total Skore
Sangat Setuju	45	45 x 5 = 225	704
Setuju	98	98 x 4 = 392	
Kurang Setuju	29	29 x 3 = 87	
Tidak Setuju	0	0	
Sangat Tidak Setuju	0	0	

Berdasarkan perhitungan yang menyatakan nilai tertinggi desain adalah 860, sehingga dapat dicari persentase seperti berikut:

$$\frac{704}{860} \times 100\% = 81,86 \%$$

Berdasarkan persentase yang peroleh tersebut kemudian dapat diketahui bahwa tanggapan dari responden terhadap desain SMART masjid berdasarkan tingkat penerimaannya adalah sangat kuat, yaitu dengan persentasenya 81,86%. Hasil tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Riduwan (2008), jika hasil persentase yang didapatkan mencapai 81% - 100% maka hasil pengujian tersebut dapat dikatakan sangat kuat. Hal ini dapat dilihat rating scale dari gambar 3 berikut:



Gambar 4.3. Skala rating Kemudahan Penggunaan SMART Masjid

3. Hasil Analisis Efisiensi

Tabel 4.10 merupakan hasil penilaian dan total skore yang didapatkan dari hasil pernyataan variabel efisiensi.

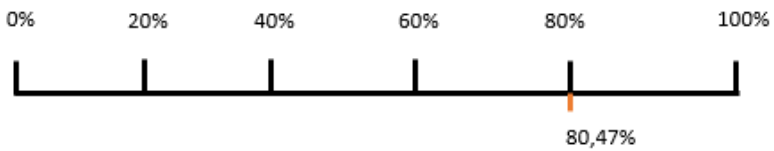
Tabel 4.10 Efisiensi penggunaan SMART Masjid

Kategori Jawaban	Skoring Desain		
	Frekuensi	Skor	Total Skor
Sangat Setuju	26	26 x 5 = 130	519
Setuju	80	80 x 4 = 320	
Kurang Setuju	23	23 x 3 = 69	
Tidak Setuju	0	0	
Sangat Tidak Setuju	0	0	

Berdasarkan perhitungan yang menyatakan nilai tertinggi desain adalah 645, sehingga dapat dicari persentase seperti berikut:

$$\frac{519}{645} \times 100\% = 80,47\%$$

Berdasarkan persentase yang peroleh tersebut kemudian dapat diketahui bahwa tanggapan dari responden terhadap desain SMART masjid berdasarkan tingkat penerimaannya adalah kuat, yaitu dengan persentasenya 80,47%. Hasil tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Riduwan (2008), jika hasil pesentase yang didapatkan mencapai 61% - 80% maka hasil pengujian tersebut dapat dikatakan sangat kuat. Hal ini dapat dilihat rating scale dari gambar 4.4 berikut:



Gambar 4.4. Skala Efisiensi SMART masjid

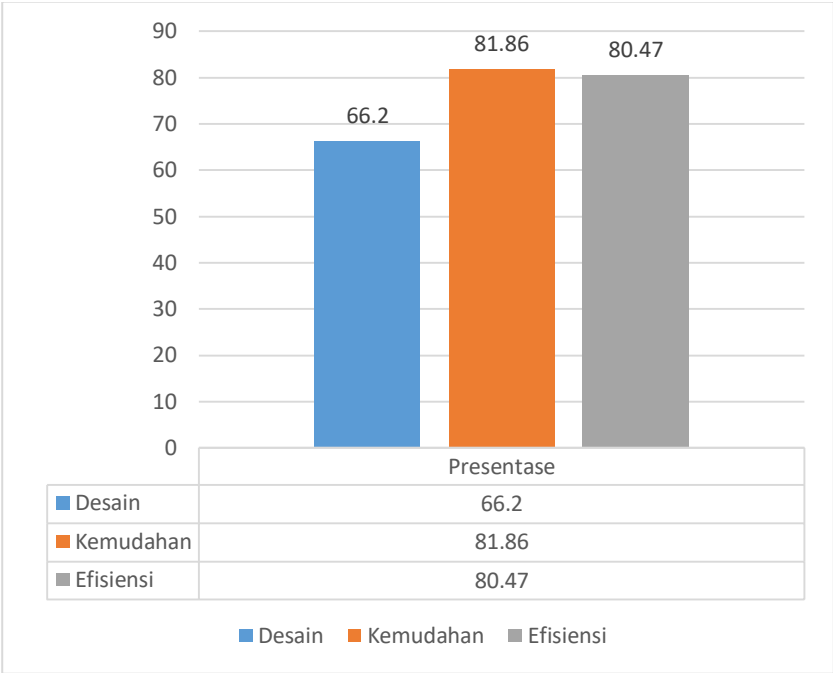
Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan diatas kemudian hasil tersebut dijabarkan menjadi 3 variabel dan tanggapan pengguna dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 4.11. Hasil Akhir Pengujian

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Presentase	Keterangan
1	Penerimaan	Desain	66,20%	Setuju
2	Sistem SMART	Kemudahan	81,86%	Sangat setuju
3	Masjid	Efisiensi	80,47% %	Setuju

Berdasarkan tabel 10 dari hasil pengujian kusioner berdasarkan opsi jawabannya dari 43 responden, lalu diambil nilai rata-rata dari pengolahan tersebut berdasarkan tiga indikator yaitu desain, kemudahan dan efisien. Dari ketiga indikator tersebut memiliki persentase yang berbeda-beda, pertama dari segi desain 66,20% responden menjawab setuju dengan tampilan yang ada pada sistem SMART masjid namun masih perlu ditingkatkan kaena meskipun pengguna setuju namun presentase masih tergolong rendah, kemudian dari segi

kemudahan 81,86% responden menjawab sangat setuju dengan penggunaan SMART masjid ini dapat memudahkan proses pengolahan data dan manajemen, dan dari segi efisien 80,47% responden menjawab setuju dengan adanya sistem ini akan mempercepat waktu proses dan operasional. Dari hasil akhir pengolahan angket di atas, kemudian disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut ini:



Gambar 4.5 Grafik Hasil Akhir Pengujian

F. Kesimpulan

Hasil implementasi SMART masjid yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi persyaratan fungsional desain, kemudahan penggunaan dan kebermanfaatannya,

Penerimaan sistem tersebut diambil dari 3 aspek penilaian yaitu desain (tampilan), kemudahan dan efisien. Dari ketiga indikator tersebut memiliki persentase yang berbeda-beda, pertama dari segi desain 66,20% responden menjawab setuju dengan tampilan yang ada pada sistem SMART masjid namun masih perlu ditingkatkan kaena meskipun pengguna setuju namun presentase masih tergolong rendah, kemudian dari segi kemudahan 81,86% responden menjawab sangat setuju dengan penggunaan SMART masjid ini dapat memudahkan proses pengolahan data dan manajemen, dan dari segi efisien 80,47% responden menjawab setuju dengan adanya sistem ini akan mempercepat waktu proses dan operasional.

BAB V

USER EXPERIENCE QUISTIONARE

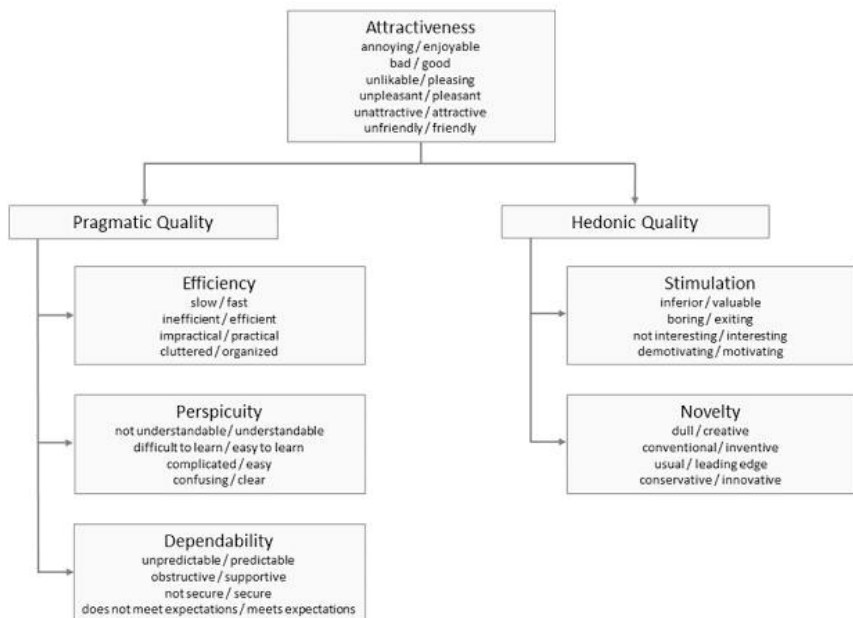
A. Teori Pengujian UEQ

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah sebuah kuesioner yang bertujuan untuk mengukur user experience dengan cepat. Terdapat 6 skala pengukuran yang terbagi menjadi 26 pertanyaan di dalam UEQ, yaitu .

1. Attractive (Daya Tarik)
Seberapa besar daya tarik dari sebuah produk.
Misal: bagus atau jelek, atraktif atau tidak atraktif.
2. Perpicuity (Kejelasan)
Seberapa besar kejelasan dari sebuah produk.
Misal: mudah dipahami atau sulit dipahami.
3. Efficiency (Efisiensi)
Seberapa besar pengguna dapat menyelesaikan tugasnya tanpa usaha yang besar atau efisien.
Misal: cepat atau lambat, praktis atau tidak praktis.
4. Dependability (Ketepatan)
Seberapa besar ketepatan yang dirasakan oleh pengguna melalui kontrol yang ia miliki. Misal: dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi, mendukung atau menghalangi.
5. Stimulation (Stimulasi)
Seberapa besar motivasi untuk menggunakan produk. Misal: bermanfaat atau kurang bermanfaat, menarik atau tidak menarik.
6. Novelty (Kebaruan)
Seberapa besar kebaruan dari produk. Misal: kreatif atau tidak kreatif, konservatif atau inovatif.

Daya tarik merupakan dimensi valensi yang murni, tidak termasuk aspek kualitas apapun. Kejelasan, efisiensi, dan ketepatan tergolong ke dalam aspek kualitas pragmatis yang berorientasi kepada tujuan sehingga pengguna harus melakukan tugas untuk mencapai tujuan melalui website. Sedangkan stimulasi dan kebaruan merupakan aspek kualitas hedonis yang tidak berorientasi pada tujuan sehingga pengguna hanya melakukan akses saja pada website tanpa perlu mencapai tujuan.

UEQ menggunakan skala pengukuran semantic differential yang hampir mirip dengan skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan oleh UEQ yang ditunjukkan oleh Gambar 5.1.



Gambar 5.1 Daftar pertanyaan yang diajukan oleh UEQ

B. Deskripsi Responden

Kuesioner yang disebarakan dalam penelitian ini sebanyak 43 melalui google form kepada sampel yang telah terpilih dari populasi yaitu pengurus DKM (dewan kemakmuran masjid), UMKM yang dibina oleh masjid, dan para pengguna masjid lainnya seperti orang yang sodaqoh, infaq, wakaf, dan lain-lain. Data penyebaran kuesioner dapat dilihat pada tabel 5.1 berikut:

Tabel 5.1. Data penyebaran kuesioner

No	Pengguna	Jumlah
1	Dewan Kemakmuran Masjid	15
2	UMKM binaan masjid	7
3	Pengguna Lain	21
Total		43

Data responden dikelompokkan berdasarkan berapa lama penggunaan website dapat dilihat pada tabel 5.2 sebagai berikut:

Tabel 5.2 Data Responden Berdasarkan Lama Penggunaan Website

Lama Penggunaan Website	Jumlah	Persentase
< 1 Bulan	5	11,63%
1 - 4 Bulan	26	60,47%
> 4 Bulan	12	27,90%
Total	43	100%

Hasil data responden berdasarkan lama penggunaan website yang terbanyak terdapat 1 - 4 bulan yang berjumlah 26 responden dengan persentase 60,47%.

C. Hasil Jawaban Responden

Hasil jawaban 43 responden dari kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) dengan total 26 pernyataan dengan enam variabel dan telah dinilai berdasarkan jawaban dari responden dengan skala penilaian 1 sampai 7 dapat dilihat pada tabel 5.3 sebagai berikut:

Tabel 5.3. Skala Penilaian Jawaban Responden

Responden	Indikator																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	6	6	1	2	2	5	7	5	2	3	7	2	5	6	4	6	2	1	1	7	1	6	1	2	2	7
2	6	7	1	6	1	7	7	6	1	2	7	6	6	6	7	6	1	2	1	7	2	6	1	7	6	7
3	7	7	1	7	1	7	7	7	2	7	7	7	7	7	1	7	1	2	2	7	7	7	2	7	7	5
4	2	5	5	2	2	4	5	5	5	4	5	2	6	4	3	6	1	3	4	7	6	6	7	3	2	3
5	5	5	2	3	3	5	5	5	4	3	5	4	4	5	4	6	3	3	3	4	4	4	3	4	3	5
6	6	7	3	3	3	7	6	6	3	2	7	3	6	7	6	7	3	7	3	7	3	6	3	2	3	3
7	6	7	2	2	2	7	7	5	2	4	7	1	6	6	5	6	2	2	2	7	3	6	2	7	2	6
8	5	4	4	3	1	5	7	6	2	3	6	6	6	5	2	6	2	3	1	7	1	5	2	3	4	3
9	6	7	1	2	2	7	6	6	2	4	4	2	6	6	5	7	1	3	4	6	3	6	1	2	3	5
10	6	6	5	6	3	4	5	5	5	3	6	2	6	5	4	6	3	4	3	5	6	6	5	5	3	4
11	7	7	2	1	2	6	7	6	2	3	6	1	7	6	6	7	1	2	2	6	2	7	1	1	1	6
12	6	6	2	3	3	5	6	6	2	5	6	6	6	6	6	6	2	3	3	6	3	5	2	6	6	6
13	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
14	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	6	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
15	3	4	5	3	4	2	6	6	5	7	7	2	6	5	5	7	6	5	5	6	2	7	5	6	3	1
16	7	6	1	2	2	5	6	6	4	4	7	1	7	4	4	6	1	2	2	6	1	7	1	1	2	4
17	6	6	2	2	2	5	6	6	3	3	6	1	6	6	6	6	2	6	2	6	3	6	2	3	3	6
18	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	7	1	6	6	6	6	2	2	2	6	6	6	2	3	2	6
19	7	7	1	1	1	7	7	7	2	2	7	2	7	7	7	7	1	1	2	7	1	7	1	1	1	7
20	7	6	3	4	3	4	4	5	4	5	6	5	4	4	4	6	4	5	1	4	4	6	3	4	3	4
21	6	7	2	1	3	5	7	7	2	7	6	2	7	6	6	5	4	4	3	6	1	6	1	1	1	3
22	6	7	2	1	1	6	5	5	6	3	7	1	7	6	6	3	2	1	3	7	1	7	2	2	1	7
23	6	7	4	6	2	5	7	6	2	2	7	5	7	6	6	6	1	1	5	7	4	1	1	2	6	
24	5	5	4	4	5	4	6	6	4	6	6	5	5	5	5	4	6	6	3	5	4	6	6	5	4	6
25	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	6	1	5	3	3	5	3	5	5	4	3	6	3	4	4	4
26	5	5	4	4	1	7	5	6	2	3	5	2	5	5	5	4	4	4	6	1	6	2	4	2	4	4
27	4	7	4	1	3	4	6	7	3	4	7	3	7	5	5	6	2	4	2	5	3	7	4	2	1	4
28	6	6	2	2	3	4	6	6	4	2	6	2	6	6	6	7	4	4	3	5	1	5	3	2	2	6
29	6	6	2	2	3	6	7	6	2	3	6	3	6	5	5	7	3	6	3	5	2	7	3	3	1	5
30	6	6	3	6	3	4	7	5	3	3	5	2	6	5	1	6	3	3	2	5	6	5	6	3	3	5
31	6	5	7	7	6	5	7	5	6	6	5	6	5	5	4	7	5	4	4	6	6	6	5	7	4	7

32	5	7	5	2	2	3	3	5	2	3	6	3	7	4	2	7	1	4	6	5	2	7	5	4	2	5	
33	4	4	4	2	3	3	6	4	5	4	5	4	6	4	4	6	5	2	2	4	5	6	5	4	1	5	
34	7	6	5	7	6	7	5	7	7	5	5	7	6	7	5	6	5	3	4	5	7	6	7	7	5	4	
35	7	6	2	2	2	5	7	6	2	3	6	2	6	6	3	7	2	2	6	7	1	6	2	2	2	4	
36	6	7	2	2	2	6	6	6	3	3	6	2	6	6	4	6	2	2	3	3	1	6	4	2	1	4	
37	6	3	3	2	2	6	6	6	3	2	7	3	6	6	3	6	1	4	3	6	2	6	2	2	3	6	
38	6	7	1	2	1	7	7	7	3	2	7	2	7	7	7	7	1	2	2	7	2	7	2	2	2	7	
39	6	3	3	3	2	5	7	6	2	3	6	4	7	4	4	7	2	1	2	6	2	7	3	2	2	6	
40	6	6	1	3	2	6	7	5	2	3	4	5	4	5	6	5	3	3	2	7	3	6	2	1	3	5	
41	6	6	1	1	1	6	7	7	1	1	7	1	7	6	5	6	1	5	2	7	1	7	2	2	1	7	
42	6	6	2	6	2	6	6	7	2	3	6	2	6	6	5	7	2	3	1	7	6	7	1	5	6	6	
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	2	6	5	5	5	2	5	5

Hasil skala jawaban dari 43 responden yang telah dipisahkan berdasarkan variabel dengan indikator masing-masing dapat dilihat pada tabel 5.3 hingga tabel 5.8 sebagai berikut:

1. *Attractiveness* (Daya Tarik)

Hasil jawaban dari 43 responden untuk variabel *Attractiveness* yang memiliki enam pernyataan yaitu, Menyusahkan/Menyenangkan, Baik/Buruk, Tidak Disukai/Menggembirakan, Tidak Nyaman/Nyaman, Atraktif/Tidak Atraktif, Ramah Pengguna/Tidak Ramah Pengguna. Pernyataan dari variabel *Attractiveness* terdiri dari nomor pernyataan 1, 12, 14, 16, 24 dan 25 yang terdapat pada UEQ. Hasil jawaban dari 43 responden dengan skala penilaian 1 sampai 7 berdasarkan variabel *Attractiveness* dapat dilihat pada tabel 5.4 sebagai berikut:

Tabel 5.4. Jawaban Responden Berdasarkan Variabel *Attractiveness*

Pernyataan	Penilaian 43 Responden						
	1	2	3	4	5	6	7
Menyusahkan / Menyenangkan	0	1	1	3	6	23	9
Baik / Buruk	10	14	5	3	5	4	2

Tidak Disukai / Menggembirakan	0	0	1	6	12	17	7
Tidak Nyaman / Nyaman	0	0	1	1	5	20	16
Atraktif / Tidak Atraktif	8	13	6	6	3	2	5
Ramah Pengguna / Tidak Ramah Pengguna	11	12	10	4	2	3	1

Penjelasan skala penilaian responden untuk variabel Attractiveness berdasarkan tabel 5.4 sebagai berikut:

- 1) Menyusahkan/Menyenangkan (Pernyataan UEQ 1)
Pernyataan menyusahkan/menyenangkan menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 6 yang berjumlah 23 responden.
- 2) Baik/ Buruk (Pernyataan UEQ 12)
Pernyataan baik/buruk menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 2 yang berjumlah 14 responden.
- 3) Tidak disukai/Menggembirakan (Pernyataan UEQ 14)
Pernyataan tidak disukai/menggembirakan menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 6 yang berjumlah 17 responden.
- 4) Tidak nyaman/Nyaman (Pernyataan UEQ 16)

Pernyataan tidak nyaman/nyaman menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 6 yang berjumlah 20 responden.

5) Atraktif/Tidak atraktif (Pernyataan 24)

Pernyataan atraktif/tidak atraktif menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 2 yang berjumlah 13 responden.

6) Ramah pengguna/Tidak ramah pengguna (Pernyataan 25)

Pernyataan ramah pengguna/tidak ramah pengguna menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 2 yang berjumlah 12 responden.

2. *Perspiciuity* (Kejelasan)

Hasil jawaban dari 43 responden untuk variabel *Perspiciuity* yang memiliki empat pernyataan yaitu, Tak Dapat Dipahami/Dapat Dipahami, Mudah Dipelajari/ Sulit Dipelajari, Rumit/Sederhana, dan Jelas/Membingungkan. Pernyataan dari variabel *Perspiciuity* terdiri dari nomor pernyataan 2, 4, 13, dan 21 yang terdapat pada UEQ. Hasil jawaban dari 43 responden dengan skala penilaian 1 sampai 7 berdasarkan variabel *Perspiciuity* dapat dilihat pada tabel 5.5 sebagai berikut:

Tabel 5.5 Jawaban Responden Berdasarkan Variabel
Perspiciuity

Pernyataan	Penilaian 43 Responden						
	1	2	3	4	5	6	7
Tak Dapat Dipahami/Dapat Dipahami	0	0	2	4	6	15	16
Mudah Dipelajari/Sulit Dipelajari	8	15	7	4	1	5	3
Rumit/Sederhana	0	0	0	3	6	20	14
Jelas/Membingungkan	13	8	8	3	2	6	3

Hasil skala penilaian responden untuk variabel *Perspiciuity* berdasarkan tabel 5 sebagai berikut:

- 1) Tak dapat dipahami/Dapat dipahami (Pernyataan UEQ 7)
Pernyataan tak dapat dipahami/dapat dipahami menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 7 yang berjumlah 16 responden.
- 2) Mudah dipelajari/Sulit dipelajari (Pernyataan UEQ 4)
Pernyataan mudah dipelajari/sulit dipelajari menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 2 yang berjumlah 15 responden.
- 3) Rumit/Sederhana (Pernyataan UEQ 13)

Pernyataan rumit/sederhana menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 6 yang berjumlah 20 responden.

- 4) Jelas/Membingungkan (Pernyataan UEQ 21)
 Pernyataan jelas/membingungkan menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 1 yang berjumlah 13 responden.

3. *Efficiency* (Efisiensi)

Hasil jawaban dari 43 responden untuk variabel *Efficiency* yang memiliki empat pernyataan yaitu, Cepat/Lambat, Tidak Efisien/Efisien, Tidak Praktis/Praktis, dan Terorganisasi/Berantakan. Pernyataan dari variabel *Efficiency* terdiri dari nomor pernyataan 9, 20, 22, dan 23 yang terdapat pada UEQ. Hasil jawaban dari 43 responden dengan skala penilaian 1 sampai 7 berdasarkan variabel *Efficiency* dapat dilihat pada tabel 5.6 sebagai berikut:

Tabel 5.6 Jawaban Responden Berdasarkan Variabel *Efficiency*

Pernyataan	Penilaian 43 Responden						
	1	2	3	4	5	6	7
Cepat/Lambat	4	18	7	6	5	2	1
Tidak Efisien/ Efisien							
Tidak Praktis/ Praktis	0	0	0	2	5	21	15
Terorganisasi/ Berantakan	11	13	7	2	6	2	2

Hasil skala penilaian responden untuk variabel Efficiency berdasarkan tabel 5.6 sebagai berikut:

- 1) Cepat/Lambat (Pernyataan UEQ 9)
Pernyataan cepat/lambat menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 2 yang berjumlah 18 responden.
- 2) Tidak efisien/efisien (Pernyataan UEQ 20)
Pernyataan tidak efisien/efisien menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 7 yang berjumlah 16 responden.
- 3) Tidak praktis/Praktis (Pernyataan UEQ 22)
Pernyataan tidak praktis/praktis menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 6 yang berjumlah 21 responden.
- 4) Terorganisasi/Berantakan (Pernyataan UEQ 23)
Pernyataan terorganisasi/berantakan menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 2 yang berjumlah 13 responden.

4. *Dependability* (Ketepatan)

Hasil jawaban dari 43 responden untuk variabel Dependability yang memiliki empat pernyataan yaitu, Tidak Dapat Diprediksi/Dapat Diprediksi, Menghalangi/Mendukung, Aman/Tidak Aman, dan Memenuhi Ekspektasi/Tidak Memenuhi Ekspektasi. Pernyataan dari variabel Dependability terdiri dari nomor pernyataan 8, 11, 17, dan 19 yang terdapat pada UEQ. Hasil jawaban dari 43 responden dengan

skala penilaian 1 sampai 7 berdasarkan variabel Dependability dapat dilihat pada tabel 5.7 sebagai berikut:

Tabel 5.7 Jawaban Responden Berdasarkan Variabel Dependability

Pernyataan	Penilaian 43 Responden						
	1	2	3	4	5	6	7
Tidak Dapat Diprediksi/Dapat Diprediksi	0	0	0	2	12	19	10
Menghalangi/Mendukung	0	0	0	2	8	17	16
Aman/Tidak Aman	14	12	7	4	4	2	0
Memenuhi Ekspektasi/Tidak Memenuhi Ekspektasi	8	15	11	5	2	2	0

Hasil skala penilaian responden untuk variabel Dependability berdasarkan tabel 5.7 sebagai berikut:

- 1) Tidak dapat diprediksi/Dapat diprediksi (Pernyataan UEQ 8)

Pernyataan tidak dapat diprediksi/dapat diprediksi menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 6 yang berjumlah 19 responden.

- 2) Menghalangi/Mendukung (Pernyataan UEQ 11)

Pernyataan menghalangi/mendukung menyatakan responden terbanyak

memberikan nilai 6 yang berjumlah 17 responden.

- 3) Aman/Tidak aman (Pernyataan UEQ 17)
Pernyataan aman/tidak aman menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 1 yang berjumlah 14 responden
- 4) Memenuhi ekspektasi/Tidak memenuhi ekspektasi (Pernyataan UEQ 19)
Pernyataan memenuhi ekspektasi/tidak memenuhi ekspektasi menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 2 yang berjumlah 15 responden.

5. *Stimulation* (Stimulasi)

Hasil jawaban dari 43 responden untuk variabel *Stimulation* yang memiliki empat pernyataan yaitu, Bermanfaat/Kurang Bermanfaat, Membosankan/Mengasyikkan, Tidak Menarik/Menarik, dan Memotivasi/Tidak Memotivasi. Pernyataan dari variabel *Stimulation* terdiri dari nomor pernyataan 5, 6, 7, dan 18 yang terdapat pada UEQ. Hasil jawaban dari 43 responden dengan skala penilaian 1 sampai 7 berdasarkan variabel *Stimulation* dapat dilihat pada tabel 5.8 dibawah ini.

Tabel 5.8 Jawaban Responden Berdasarkan Variabel *Stimulation*

Pernyataan	Penilaian 43 Responden						
	1	2	3	4	5	6	7
Bermanfaat/	10	16	12	1	2	2	0

Kurang Bermanfaat							
Membosankan/ Mengasyikkan	0	1	2	8	12	9	11
Tidak Menarik/ Menarik	0	0	1	2	7	14	19
Memotivasi/ Tidak Memotivasi	7	10	9	8	4	4	1

Hasil penilaian responden untuk variabel Stimulation berdasarkan tabel 5.8 sebagai berikut:

- 1) Bermanfaat/Kurang bermanfaat (Pernyataan UEQ 5)

Pernyataan bermanfaat/kurang bermanfaat menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 2 yang berjumlah 16 responden.

- 2) Membosankan/Mengasyikkan (Pernyataan UEQ 6)

Pernyataan membosankan/mengasyikkan menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 5 yang berjumlah 12 responden.

- 3) Tidak menarik/Menarik (Pernyataan UEQ 7)

Pernyataan aman/tidak aman menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 7 yang berjumlah 19 responden.

- 4) Memotivasi/Tidak memotivasi (Pernyataan UEQ 18)

Pernyataan memotivasi/tidak memotivasi menyatakan responden terbanyak

memberikan nilai 2 yang berjumlah 10 responden.

6. Novelty (Kebaruan)

Hasil jawaban dari 43 responden untuk variabel Novelty yang memiliki empat pernyataan yaitu, Kreatif/Monoton, Berdaya Cipta/Konvensional, Lazim/Terdepan, dan Konservatif/Inovatif. Pernyataan dari variabel Novelty terdiri dari nomor pernyataan 3, 10, 15, dan 26 yang terdapat pada UEQ. Hasil jawaban dari 43 responden dengan skala penilaian 1 sampai 7 berdasarkan variabel Novelty dapat dilihat pada tabel 5.9 sebagai berikut:

Tabel 5.9 Jawaban Responden Berdasarkan Variabel Novelty

Pernyataan	Penilaian 43 Responden						
	1	2	3	4	5	6	7
Kreatif/ Monoton	11	13	5	7	6	0	1
Berdaya Cipta/ Konvensional	3	8	16	7	4	2	3
Lazim/ Terdepan	2	2	4	9	11	10	5
Konservatif/ Inovatif	1	0	4	9	9	11	9

Hasil skala penilaian responden untuk variabel Novelty berdasarkan tabel 5.9 sebagai berikut:

- 1) Kreatif/Monoton (Pernyataan UEQ 3)
Pernyataan kreatif/monoton bermanfaat menyatakan responden terbanyak

memberikan nilai 2 yang berjumlah 13 responden

- 2) Berdaya cipta/Konvensional (Pernyataan UEQ 10)

Pernyataan berdaya cipta/konvensional menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 3 yang berjumlah 16 responden.

- 3) Lazim/Terdepan (Pernyataan UEQ 15)

Pernyataan lazim/terdepan menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 5 yang berjumlah 11 responden.

- 4) Konservatif/Inovatif (Pernyataan UEQ 26)

Pernyataan konservatif/inovatif menyatakan responden terbanyak memberikan nilai 6 yang berjumlah 11 responden.

D. Hasil Transformasi Nilai Responden

Skala penilaian berdasarkan tabel 5.2 ditransformasi mengikuti ketentuan dari UEQ yang dimana pernyataan nilai dari negatif ke positif (dari -3 sampai +3) maupun positif ke negatif (dari +3 sampai -3) dapat dilihat pada tabel 5.10 sebagai berikut:

Tabel 5.10. Transformasi Skala Penilaian Jawaban Responden

Responden	Indikator																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
1	2	2	-3	-2	-2	1	3	1	-2	-1	3	-2	1	2	0	2	-2	-3	-3	3	-3	2	-3	-2	3	2	3
2	2	3	-3	2	-3	3	3	2	-3	-2	3	2	2	2	3	2	-3	-2	-3	3	-2	2	-3	3	2	3	3
3	3	3	-3	3	-3	3	3	3	-2	3	3	3	3	3	-3	3	-3	-2	-2	3	3	3	-2	3	3	1	1
4	-2	1	1	-2	-2	0	1	1	1	0	1	-2	2	0	-1	2	-3	-1	0	3	2	2	3	-1	-2	-1	-1
5	1	1	-2	-1	-1	1	1	1	0	-1	1	0	0	1	0	2	-1	-1	-1	0	0	0	0	-1	0	-1	1
6	2	3	-1	-1	-1	3	2	2	-1	-2	3	-1	2	3	2	3	-1	3	-1	3	-1	2	-1	-2	-1	-1	-1
7	2	3	-2	-2	-2	3	3	1	-2	0	3	-3	2	2	1	2	-2	-2	-2	3	-1	2	-2	3	-2	2	2
8	1	0	0	-1	-3	1	3	2	-2	-1	2	2	2	1	-2	2	-2	-1	-3	3	-3	1	-2	-1	0	-1	-1
9	2	3	-3	-2	-2	3	2	2	-2	0	0	-2	2	2	1	3	-3	-1	0	2	-1	2	-3	-2	-1	1	1
10	2	2	1	2	-1	0	1	1	1	-1	2	-2	2	1	0	2	-1	0	-1	1	2	2	1	1	-1	0	0
11	3	3	-2	-3	-2	2	3	2	-2	-1	2	-3	3	2	2	3	-3	-2	-2	2	-2	3	-3	-3	-3	2	2
12	2	2	-2	-1	-1	1	2	2	-2	1	2	2	2	2	2	2	-2	-1	-1	2	-1	1	-2	2	2	2	2
13	3	3	-3	-3	-3	3	3	3	-3	-3	3	-3	3	3	3	-3	-3	-3	3	-3	3	-3	-3	-3	-3	-3	3
14	3	3	-3	-3	-3	3	3	3	-3	-3	2	-3	3	3	3	3	-3	-3	-3	3	-3	3	-3	-3	-3	-3	3
15	-1	0	1	-1	0	-2	2	2	1	3	3	-2	2	1	1	3	2	1	2	-2	3	1	2	-1	-1	-3	3
16	3	2	-3	-2	-2	1	2	2	0	0	3	-3	3	0	0	2	-3	-2	-2	2	-3	3	-3	-3	-2	0	0
17	2	2	-2	-2	-2	1	2	2	-1	-1	2	-3	2	2	2	2	-2	2	-2	2	-1	2	-2	-1	-1	2	2
18	2	2	-2	-2	-2	2	2	2	-2	-2	3	-3	2	2	2	2	-2	-2	2	2	2	2	-2	-1	-2	2	2
19	3	3	-3	-3	-3	3	3	3	-2	-2	3	-2	3	3	3	-3	-3	-2	3	3	-3	-3	-3	-3	-3	3	3
20	3	2	-1	0	-1	0	0	1	0	1	2	1	0	0	0	2	0	1	-3	0	0	2	-1	0	-1	0	0
21	2	3	-2	-3	-1	1	3	3	-2	3	2	-2	3	2	2	1	0	0	-1	2	-3	2	-3	-3	-3	-1	1
22	2	3	-2	-3	-3	2	1	1	2	-1	3	-3	3	2	2	-1	-2	-3	-1	3	-3	3	-2	-2	-3	3	3
23	2	3	0	2	-2	1	3	2	-2	-2	3	1	3	2	2	-2	-3	-3	1	3	0	-3	0	-3	-3	-2	2
24	1	1	0	0	1	0	2	2	0	2	2	1	1	1	1	0	2	-1	1	0	2	2	1	0	2	2	2
25	0	0	0	0	-1	0	0	0	0	0	2	-3	1	-1	-1	1	-1	1	0	-1	1	0	-2	-1	0	0	0
26	1	1	0	0	-3	3	1	2	-2	-1	-2	1	1	1	1	0	0	0	2	-3	2	-2	0	-2	0	-2	0
27	0	3	0	-3	-1	0	2	3	-1	0	3	-1	3	1	1	2	-2	0	-2	1	-1	3	0	-2	-3	0	0
28	2	2	-2	-2	-1	0	2	2	0	-2	2	-2	2	2	2	3	0	0	-1	1	-3	1	-1	-2	-2	2	2
29	2	2	-2	-2	-1	2	3	2	-2	-1	2	-1	2	1	1	3	-1	2	-1	1	-2	3	-1	-1	-3	1	1
30	2	2	-1	2	-1	0	3	1	-1	-1	1	-2	2	1	-3	2	-1	-1	-2	1	2	1	2	-1	-1	-1	1
31	2	1	3	3	2	1	3	1	2	2	1	2	1	1	0	3	1	0	0	2	2	2	2	1	3	0	3
32	1	3	1	-2	-2	-1	-1	1	-2	-1	2	-1	3	0	-2	3	-3	0	2	1	-2	3	1	0	-2	1	1
33	0	0	0	-2	-1	-1	2	0	1	0	1	0	2	0	0	2	1	-2	-2	0	1	2	1	0	-3	1	1
34	3	2	1	3	2	3	1	3	3	1	1	3	2	3	1	2	1	-1	0	1	3	2	3	3	1	0	0
35	3	2	-2	-2	-2	1	3	2	-2	-1	2	-2	2	2	-1	3	-2	-2	2	3	-3	2	-2	-2	-2	0	0
36	2	3	-2	-2	-2	2	2	2	-1	-1	2	-2	2	2	0	2	-2	-2	-1	-1	-3	2	0	-2	-3	0	0
37	2	-1	-1	-2	-2	2	2	2	-1	-2	3	-1	2	2	-1	2	-2	-3	0	-1	2	-2	-2	-2	-1	2	2
38	2	3	-3	-2	-3	3	3	3	-1	-2	3	-2	3	3	3	3	-3	-2	-2	3	-2	3	-2	-2	-2	-2	3
39	2	-1	-1	-1	-2	1	3	2	-2	-1	2	0	3	0	0	3	-2	-3	-2	2	-2	3	-1	-2	-2	2	2
40	2	2	-3	-1	-2	2	3	1	-2	-1	0	1	0	1	2	1	-1	-1	-2	3	-1	2	-2	-3	-1	1	1
41	2	2	-3	-3	-3	2	3	3	-3	-3	3	-3	3	2	1	2	-3	1	-2	3	-3	3	-2	-2	-3	3	3
42	2	2	-2	-2	-2	2	2	3	-2	-1	2	-2	2	2	1	3	-2	-1	-3	3	2	3	-3	1	2	2	2
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	-2	2	1	1	1	-2	1	1	1

Hasil transformasi skala penilaian mengikuti ketentuan dari UEQ yang dimana pernyataan nilai dari negatif ke positif maupun positif ke negatif telah disesuaikan dan mendapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 5.10 diatas.

E. Pembahasan Hasil User Experience Questionnaire (UEQ)

1. Attractiveness (Daya Tarik)

Hasil koefisien cronbach's alpha berdasarkan variabel Attractiveness dapat dilihat pada tabel 5.11 sebagai berikut:

Tabel 5.11. Hasil Koefisien Cronbach's Alpha Berdasarkan Variabel Attractiveness

Attractiveness (Daya Tarik)	
Pernyataan	Correlation
1, 12	0.19
1, 14	0.19
1, 16	0.04
1, 24	0.17
1, 25	0.02
12, 14	0.26
12, 16	0.23
12, 24	0.69
12, 25	0.62
14, 16	0.19
14, 24	0.22
14, 25	-0.03
16, 24	0.21
16, 25	0.22
24, 25	0.56
Average	0.25
Alpha	0.67
Conf. Int. Alpha (5%)	0.52
	0.77

Hasil berdasarkan tabel 5.11 diatas menunjukkan bahwa variabel Attractiveness (Daya Tarik) mendapatkan nilai alpha sebesar 0,67, yang berarti nilai tersebut

memenuhi syarat ($0,50 \leq X < 0,70$) sehingga memiliki reliabilitas yang moderat.

2. Perspicuity (Kejelasan)

Hasil koefisien cronbach's alpha berdasarkan variable Perspicuity dapat dilihat pada tabel 5.12 sebagai berikut:

Tabel 5.12 Hasil Koefisien Cronbach's Alpha Berdasarkan Variabel Perspicuity

Perspicuity (Kejelasan)	
Pernyataan	Correlation
2, 4	0.32
2, 13	0.38
2, 21	0.30
4, 13	0.47
4 , 21	0.76
13, 21	0.33
Average	0.43
Alpha	0.75
Conf. Int. Alpha (5%)	0.63
	0,83

Hasil berdasarkan tabel 5.12 diatas menunjukkan bahwa variabel Perspicuity (Kejelasan) mendapatkan nilai alpha sebesar 0,75, yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat ($0,70 \leq X < 0,90$) sehingga memiliki reliabilitas yang tinggi.

3. Efficiency (Efisiensi)

Hasil koefisien cronbach's alpha berdasarkan variable Efficiency dapat dilihat pada tabel 5.13 sebagai berikut:

Tabel 5.13 Hasil Koefisien Cronbach's Alpha Berdasarkan
Variabel *Efficiency*

Efficiency (Efisiensi)	
Pernyataan	Correlation
9, 20	0.29
9, 22	0.31
9, 23	0.26
20, 22	0.44
20, 23	0.14
22, 23	0.06
Average	0.25
Alpha	0.57
Conf. Int. Alpha (5%)	0.37
	0.71

Hasil berdasarkan tabel 5.13 diatas menunjukkan bahwa variabel *Efficiency* (Efisiensi) mendapatkan nilai alpha sebesar 0,57, yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat ($0,50 \leq X < 0,70$) sehingga memiliki reliabilitas yang moderat.

4. Dependability (Ketepatan)

Hasil koefisien cronbach's alpha berdasarkan variable *Dependability* dapat dilihat pada tabel 5.14 sebagai berikut:

Tabel 5.14 Hasil Koefisien Cronbach's Alpha Berdasarkan
Variabel *Dependability*

Dependability (Ketepatan)	
Pernyataan	Correlation
8, 11	0.35
8, 17	0.43

8, 19	0.07
11, 17	0.38
11, 19	0.31
17, 19	0.28
Average	0.30
Alpha	0.64
Conf. Int. Alpha (5%)	0.46
	0.75

Hasil berdasarkan tabel 5.14 diatas menunjukkan bahwa variabel Dependability (Ketepatan) mendapatkan nilai alpha sebesar 0,64, yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat ($0,50 \leq X < 0,70$) sehingga memiliki reliabilitas yang moderat.

5. *Stimulation* (Stimulasi)

Hasil koefisien cronbach's alpha berdasarkan variable Stimulation dapat dilihat pada tabel 5.15 sebagai berikut:

Tabel 5.15. Hasil Koefisien Cronbach's Alpha Berdasarkan Variabel Stimulation

Stimulation (Stimulasi)	
Pernyataan	Correlation
5, 6	0.15
5, 7	0.28
5, 18	0.59
6, 7	0.51
6, 18	0.24
7, 18	0.17
Average	0.32
Alpha	0.66

Conf. Int. Alpha (5%)	0.49
	0.77

Hasil berdasarkan tabel 5.15 diatas menunjukkan bahwa variabel Stimulation (Stimulasi) mendapatkan nilai alpha sebesar 0,66, yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat ($0,50 \leq X < 0,70$) sehingga memiliki reliabilitas yang moderat.

6. Novelty (Kebaruan)

Hasil koefisien cronbach's alpha berdasarkan variable Novelty dapat dilihat pada tabel 5.16 sebagai berikut:

Tabel 5.16 Hasil Koefisien Cronbach's Alpha Berdasarkan Variabel Novelty

Novelty (Kebaruan)	
Pernyataan	Correlation
3, 10	0.36
3, 15	0.26
3, 26	0.30
10, 15	0.27
10, 26	0.25
15, 26	0.29
Average	0.29
Alpha	0.62
Conf. Int. Alpha (5%)	0.43
	0.74

Hasil berdasarkan tabel 5.16 diatas menunjukkan bahwa variabel Novelty (Kebaruan) mendapatkan nilai alpha sebesar 0,62, yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat ($0,50 \leq X < 0,70$) sehingga memiliki reliabilitas yang moderat.

F. Hasil Perhitungan Mean, Variance dan Standard Deviation

Setelah melakukan konfirmasi terhadap variabel inkonsistensi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan mean (rata-rata), variance (varian) dan standard deviation (simpangan baku) pada data jawaban responden. Hasil dari perhitungan mean, variance dan standard deviation dimana masing-masing pernyataan sudah diberi kode warna yang berbeda-beda di tiap variabelnya yaitu Daya Tarik, Ketepatan, Kejelasan, Efisiensi, Stimulasi dan Kebaruan. Nilai rata-rata impresi yang $-0,8$ dan $0,8$ merupakan nilai evaluasi netral, nilai $> 0,8$ merupakan evaluasi positif dan nilai-nilai $< -0,8$ merupakan evaluasi negatif. Hasil rata-rata dari pengukuran UEQ dapat dilihat pada tabel 5.17 dan gambar 5.1 sebagai berikut:

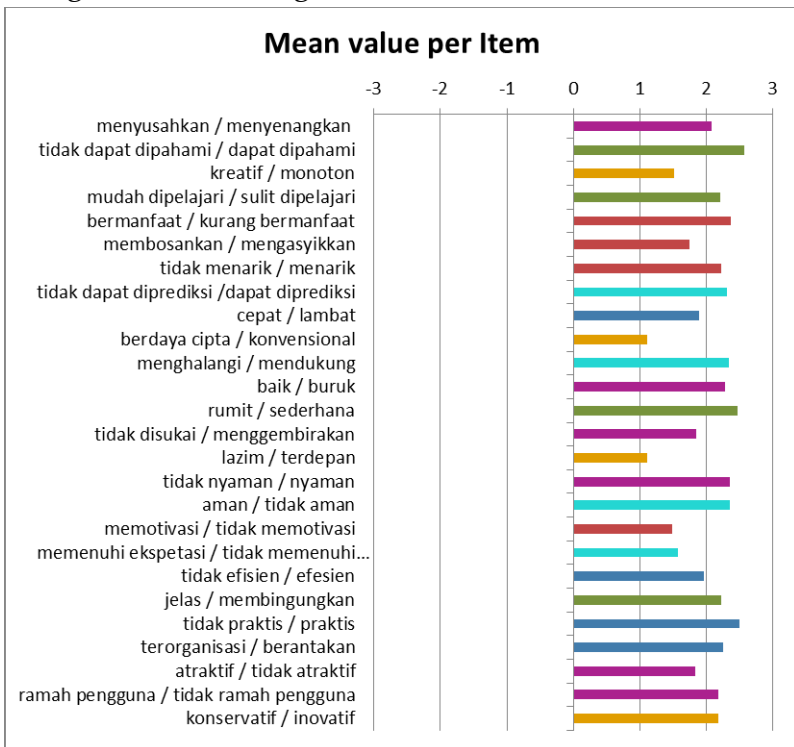
Tabel 5.17 Hasil Rata-rata Dari Pengukuran UEQ

No	Mean	Variance	Std. Dev.	N	Left	Right	Variabel	Color
1	↑ 2.1	1.1	1.1	43	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik	
2	↑ 2.6	0.8	0.9	43	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan	
3	↑ 1.5	3.1	1.8	43	kreatif	monoton	Kebaruan	
4	↑ 2.2	2.0	1.4	43	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan	

No	Mean	Variance	Std. Dev.	N	Left	Right	Variabel	Color
5	↑ 2.4	0.7	0.8	43	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi	
6	↑ 1.8	1.4	1.2	43	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi	
7	↑ 2.2	1.1	1.0	43	tidak menarik	menarik	Stimulasi	
8	↑ 2.3	0.9	1.0	43	tidak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan	
9	↑ 1.9	2.3	1.5	43	cepat	lambat	Efisiensi	
10	↑ 1.1	2.3	1.5	43	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan	
11	↑ 2.3	0.9	0.9	43	menghala ngi	menduku ng	Ketepatan	
12	↑ 2.3	1.5	1.2	43	baik	buruk	Daya tarik	
13	↑ 2.5	0.6	0.8	43	rumit	sederhana	Kejelasan	
14	↑ 1.9	1.3	1.1	43	tidak disukai	menggem birakan	Daya tarik	
15	↑ 1.1	3.1	1.7	43	lazim	terdepan	Kebaruan	
16	↑ 2.4	1.1	1.0	43	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik	
17	↑ 2.4	1.2	1.1	43	aman	tidak aman	Ketepatan	
18	↑ 1.5	1.6	1.3	43	memotiva si	tidak memotiva si	Stimulasi	
19	↑ 1.6	1.6	1.3	43	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan	
20	↑ 2.0	1.6	1.2	43	tidak efisien	efisien	Efisiensi	
21	↑ 2.2	1.5	1.2	43	jelas	membingu ngkan	Kejelasan	
22	↑ 2.5	0.6	0.8	43	tidak praktis	praktis	Efisiensi	

No	Mean	Variance	Std. Dev.	N	Left	Right	Variabel	Color
23	↑ 2.3	1.3	1.1	43	terorganisasi	berantakan	Efisiensi	
24	↑ 1.8	1.6	1.3	43	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik	
25	↑ 2.2	1.9	1.4	43	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik	
26	↑ 2.2	0.6	0.8	43	konservatif	inovatif	Kebaruan	

Grafik hasil rata-rata setiap pernyataan dalam posisi negatif, nol dan positif dikelompokkan dengan kode warna yang telah ditentukan pada tabel 5.18 dapat dilihat pada gambar 5.1 sebagai berikut:



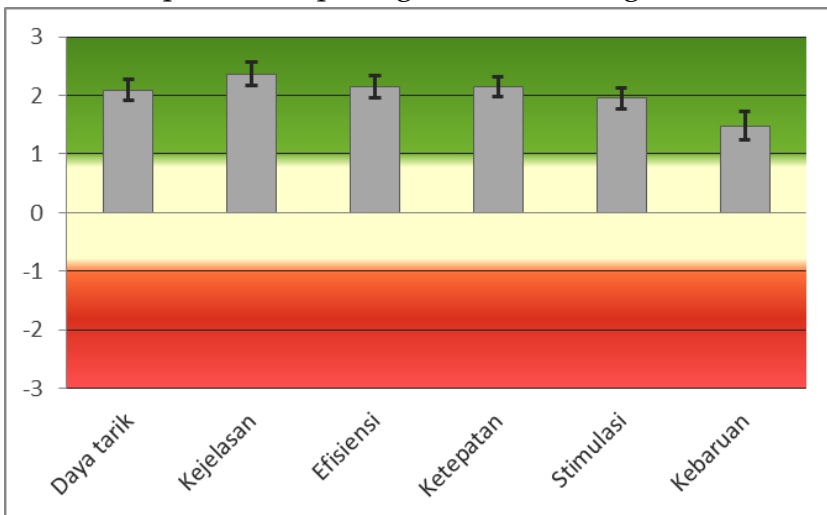
Gambar 5.2 Grafik Rata-rata Per Pernyataan UEQ

Hasil dari rata-rata berdasarkan keseluruhan pernyataan yang telah digolongkan tiap variabel dapat disimpulkan bahwa website SMART masjid memiliki impresi positif dari seluruh variabel yaitu, Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan yang dapat dilihat pada tabel 5.19 dan gambar 5.2 sebagai berikut:

Tabel 5.19 Hasil Rata-rata Berdasarkan Variabel

<i>UEQ Variable (Mean and Variance)</i>		
Daya tarik	↑ 2.906	0.55
Kejelasan	↑ 2.368	0.71
Efisiensi	↑ 2.154	0.62
Ketepatan	↑ 2.143	0.53
Stimulasi	↑ 1.956	0.58
Kebaruan	↑ 1.482	1.03

Grafik yang menunjukkan hasil rata-rata berdasarkan variabel dapat dilihat pada gambar 5.2 sebagai berikut:



Gambar 5.3 Grafik Rata-rata Berdasarkan Variabel

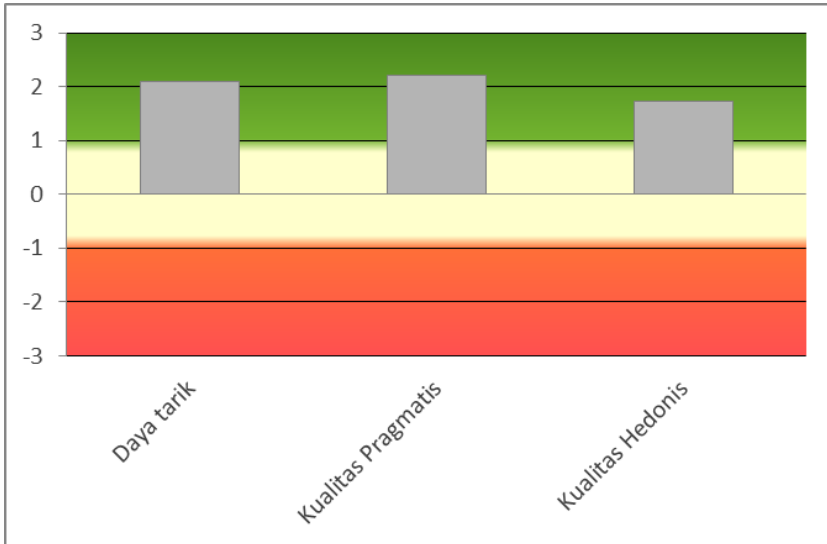
Grafik pada gambar 5.2 menunjukkan bahwa, terdapat 6 (enam) variabel yang diujikan, yaitu Attractiveness (Daya Tarik), Perspicuity (Kejelasan), Efficiency (Efisiensi), Dependability (Ketepatan), Stimulation (Stimulasi) dan Novelty (Kebaruan). Hasil pengujian berdasarkan gambar 2 menunjukkan bahwa keenam variabel tersebut bernilai positif. Karena jika hasil pengujian berada di atas skala 0, maka hasil pengujian dikatakan memiliki aspek kualitas yang positif. Sementara jika nilai kurang dari 0, maka hasilnya merepresentasikan hasil yang negatif.

Hasil perhitungan dapat pula disajikan berdasarkan tiga kelompok aspek yaitu Attractiveness (Daya Tarik) yang merupakan dimensi valensi murni, Pragmatic Quality (Kualitas Pragmatis) yaitu aspek yang menggambarkan kualitas interaksi yang berhubungan dengan tugas atau tujuan yang dilakukan oleh pengguna serta Hedonic Quality (Kualitas Hedonis) yaitu menggambarkan aspek-aspek yang berkaitan dengan kesenangan atau menyenangkan saat menggunakan produk. Hasil evaluasi UEQ untuk aspek attractiveness dengan nilai 2.10 untuk pragmatic quality dengan nilai 2.22. Serta 1.72 untuk hedonic quality yang dapat dilihat pada tabel 5.20 dan gambar 5.3 sebagai berikut:

Tabel 5.20 Hasil Rata-rata Pada Setiap Kelompok UEQ

<i>Pragmatic and Hedonic Quality</i>	
Daya Tarik	2.10
Kualitas Pragmatis	2.22
Kualitas Hedonis	1.72

Grafik yang menunjukkan hasil rata-rata berdasarkan kelompok UEQ dapat dilihat pada gambar 5.3 sebagai berikut:



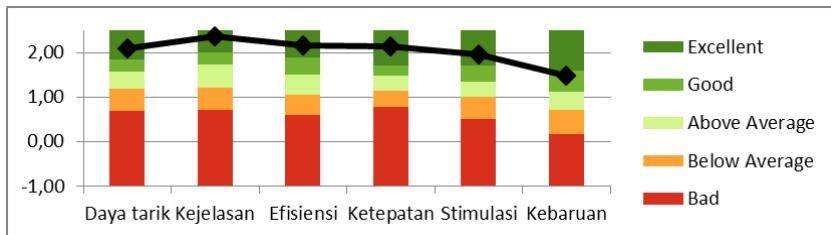
Gambar 5.4 Grafik Rata-rata Pada Setiap Kelompok

Pengujian benchmark pada UEQ Analysis Data Tools dapat dilakukan dengan membandingkan nilai setiap pernyataan dengan kumpulan data yang berasal dari 20.190 responden dari 452 studi mengenai produk yang berbeda (business software, webpage, web shops, social networks). Uji benchmark dapat menggambarkan tentang kualitas relatif dari website SMART masjid dibandingkan dengan produk lainnya. Dalam UEQ Analysis Data Tools hasil uji benchmark dibagi menjadi 5 (lima) kategori yaitu: Excellent, Good, Above Average, Below Average dan Bad. Nilai untuk setiap kategori pada UEQ Analysis Data Tools ditunjukkan pada tabel 5.21:

Tabel 5.21 Kategori Nilai Pada UEQ Analysis Data Tools

Variabel	Keterangan				
	<i>Excellent</i>	<i>Good</i>	<i>Above Average</i>	<i>Below Average</i>	<i>Bad</i>
Daya Tarik	$X > 1,86$	$1,6 < X \leq 1,86$	$1,19 < X \leq 1,6$	$0,7 < X \leq 1,19$	$X < 0,7$
Kejelasan	$X > 2,03$	$1,77 < X \leq 2,03$	$1,25 < X \leq 1,77$	$0,75 < X \leq 1,25$	$X < 0,75$
Efisiensi	$X > 1,9$	$1,5 < X \leq 1,9$	$1,06 < X \leq 1,5$	$0,6 < X \leq 1,06$	$X < 0,6$
Ketepatan	$X > 1,7$	$1,47 < X \leq 1,7$	$1,15 < X \leq 1,47$	$0,78 < X \leq 1,15$	$X < 0,78$
Stimulasi	$X > 1,7$	$1,35 < X \leq 1,7$	$1 < X \leq 1,35$	$0,5 < X \leq 1$	$X < 0,5$
Kebaruan	$X > 1,61$	$1,14 < X \leq 1,61$	$0,75 < X \leq 1,14$	$0,25 < X \leq 0,75$	$X < 0,25$

Hasil perbandingan antara analisis user experience terhadap website SMART masjid dengan benchmark dataset tersaji pada gambar 5.4 dan tabel 5.22 sebagai berikut:



Gambar 5.5 Grafik Hasil Benchmark UEQ Website SMART Masjid

Hasil dari website SMART Masjid pada variabel Daya Tarik mendapat rata-rata 2.10, pada variabel Kejelasan mendapat nilai rata-rata 2.37, pada variabel Efisiensi mendapat nilai rata-rata 2.15, pada variabel Ketepatan mendapat nilai rata-rata 2.14, pada variabel Stimulasi mendapat nilai rata-rata 1.96, pada variabel kebaruan mendapat nilai rata-rata 1.48. Hasil rata-rata yang dapat

membantu analisis selanjutnya yaitu menentukan dataset benchmark sebagai perbandingan produk website SMART Masjid dengan 452 produk kumpulan dari dataset benchmark. Hasil perbandingannya dapat dilihat pada tabel 5.23 sebagai berikut:

Tabel 5.23 Hasil Benchmark UEQ Analysis Data Tools
Website SMART Masjid

Variabel	<i>Mean</i>	<i>Comparison to benchmark</i>	<i>Interpretation</i>
Daya tarik	2.10	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Kejelasan	2.37	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Efisiensi	2.15	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Ketepatan	2.14	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Stimulasi	1.96	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Kebaruan	1.48	<i>Good</i>	<i>10% of results better, 75% of results worse</i>

Benchmark UEQ mengklasifikasikan produk ke dalam 5 kategori pada setiap variabel adalah sebagai berikut:

1. Excellent: termasuk dalam kisaran 10% produk yang memiliki skor tertinggi.
2. Good: 10% produk pada dataset memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 75% lainnya lebih rendah.
3. Above average: 25% produk pada dataset memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 50% lainnya lebih rendah.

4. Below average: 50% produk pada dataset memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 25% lainnya lebih rendah.
5. Bad: termasuk dalam kisaran 25% produk yang memiliki skor terendah.

Website SMART Masjid pada variabel Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, mendapat hasil dengan kategori Excellent (Bagus sekali) yang artinya termasuk dalam kisaran 10% produk yang memiliki skor tertinggi. Pada variabel Kebaruan mendapat hasil dengan kategori kategori Good (Baik) yang artinya 10% dataset benchmark lebih baik sedangkan 75% yang lain lebih buruk, serta 15% untuk mencapai hasil yang lebih tinggi. Hasil analisis user experience website SMART Masjid, pada perbandingan dataset benchmark untuk variabel Kebaruan dengan kategori Above Average mendapat nilai terkecil dengan rata-rata 1.48. Maka dari itu variabel Kebaruan perlu perbaikan dari segi user experience.

G. Hasil Analisis UEQ Terhadap Website SMART Masjid

1. Hasil Analisis UEQ Berdasarkan Variabel Attractiveness (Daya Tarik)

Hasil pengujian benchmark UEQ Analysis Data Tools terhadap variabel Daya Tarik yang memiliki enam pernyataan yaitu, Menyusahkan/Menyenangkan, Baik/Buruk, Tidak Disukai/Menggembirakan, Tidak Nyaman/Nyaman, Atraktif/Tidak Atraktif, Ramah Pengguna/Tidak Ramah Pengguna. Pernyataan dari variabel Daya Tarik terdiri dari nomor pernyataan 1, 12, 14, 16, 24

dan 25 yang terdapat pada UEQ. Daya Tarik terhadap website smart masjid mendapatkan nilai rata-rata 2.10. Hasil nilai ini tergolong dalam kategori Excellent yang didapatkan dari penilaian 68 responden melalui penilaian pada enam pernyataan sebagai berikut:

a. Menyusahkan/Menyenangkan

Pernyataan Menyusahkan/Menyenangkan mendapatkan nilai rata-rata 2.1 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "Cukup menyenangkan, apalagi dengan tampilan yang simple, sehingga tidak terlalu menyulitkan user baru".

b. Baik/Buruk

Pernyataan Baik/Buruk mendapatkan nilai rata-rata 1.1 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "Memberikan informasi yang baik".

c. Tidak Disukai/Menggembirakan

Pernyataan Tidak Disukai/Menggembirakan mendapatkan nilai rata-rata 1.9 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "Cukup menggembirakan".

d. Tidak Nyaman/Nyaman

Pernyataan Tidak Nyaman/Nyaman mendapatkan nilai rata-rata 2.4 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “website nyaman digunakan”.

e. Atraktif/Tidak Atraktif

Pernyataan Atraktif/Tidak Atraktif mendapatkan nilai rata-rata 1.8 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “Isi konten yang atraktif”.

f. Ramah Pengguna/Tidak Ramah Pengguna

Pernyataan Ramah Pengguna/Tidak Ramah Pengguna mendapatkan nilai rata-rata 2.2 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “Website tergolong user friendly”.

2. Hasil Analisis UEQ Berdasarkan Variabel Perspicuity (Kejelasan)

Hasil pengujian benchmark UEQ Analysis Data Tools terhadap variabel Perspicuity yang memiliki empat pernyataan yaitu, Tak Dapat Dipahami/Dapat Dipahami, Mudah Dipelajari/Sulit Dipelajari, Rumit/Sederhana, dan Jelas/Membingungkan. Pernyataan dari variabel Perspicuity terdiri dari nomor pernyataan 2, 4, 13, dan 21 yang terdapat pada UEQ. Kejelasan terhadap website SMART Masjid

mendapatkan nilai rata-rata 2.37. Hasil nilai ini tergolong dalam kategori Excellent yang didapatkan dari penilaian 43 responden melalui penilaian pada empat pernyataan sebagai berikut:

a. Tak Dapat Dipahami/Dapat Dipahami

Pernyataan Tak Dapat Dipahami/Dapat Dipahami mendapatkan nilai rata-rata 2.6 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "keterangan pada website dapat dipahami dengan mudah".

b. Mudah Dipelajari/Sulit Dipelajari

Pernyataan Mudah Dipelajari/Sulit Dipelajari mendapatkan nilai rata-rata 2.2 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "Website yang mudah dipelajari".

c. Rumit/Sederhana

Pernyataan Rumit/Sederhana mendapatkan nilai rata-rata 2.5 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "Sangat sederhana, sehingga mudah dipahami".

d. Jelas/Membingungkan

Pernyataan Jelas/Membingungkan mendapatkan nilai rata-rata 2.2 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8

sehingga memiliki nilai evaluasi positif. alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “menu menu yang ada cukup Jelas”.

3. Hasil Analisis UEQ Berdasarkan Variabel Efficiency (Efisiensi)

Hasil pengujian benchmark UEQ Analysis Data Tools terhadap variabel Efficiency yang memiliki empat pernyataan yaitu, Cepat/Lambat, Tidak Efisien/Efisien, Tidak Praktis/Praktis, dan Terorganisasi/Berantakan. Pernyataan dari variabel Efficiency terdiri dari nomor pernyataan 9, 20, 22, dan 23 yang terdapat pada UEQ. Efisiensi terhadap website SMART Masjid mendapatkan nilai rata-rata 2.15. Hasil nilai ini tergolong dalam kategori Excellent yang didapatkan dari penilaian 43 responden melalui penilaian pada empat pernyataan sebagai berikut:

a. Cepat/Lambat

Pernyataan Cepat/Lambat mendapatkan nilai rata-rata 1.9 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “untuk masuk setiap sub menu pada website cukup cepat”.

b. Tidak Efisien/Efisien

Pernyataan Tidak Efisien/Efisien mendapatkan nilai rata-rata 2.0 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “Cukup Efisien”.

c. Tidak Praktis/Praktis

Pernyataan Tidak Praktis/Praktis mendapatkan nilai rata-rata 2.5 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “alamat website praktis dan mudah diakses”.

d. Terorganisasi/Berantakan

Pernyataan Terorganisasi/Berantakan mendapatkan nilai rata-rata 2.3 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “struktur menu tersusun cukup rapi dan tidak berantakan”.

4. Hasil Analisis UEQ Berdasarkan Variabel Dependability (Ketepatan)

Hasil pengujian benchmark UEQ Analysis Data Tools terhadap variabel Dependability yang memiliki empat pernyataan yaitu, Tidak Dapat Diprediksi/Dapat Diprediksi, Menghalangi/Mendukung, Aman/Tidak Aman, dan Memenuhi Ekspektasi/Tidak Memenuhi Ekspektasi. Pernyataan dari variabel Dependability terdiri dari nomor pernyataan 8, 11, 17, dan 19 yang terdapat pada UEQ. Ketepatan terhadap website SMART Masjid mendapatkan nilai 1.14. Hasil nilai ini tergolong dalam kategori excellent yang didapatkan

dari penilaian 43 responden melalui penilaian pada empat pernyataan sebagai berikut:

a. Tidak Dapat Diprediksi/Dapat Diprediksi

Pernyataan Tidak Dapat Diprediksi/Dapat Diprediksi mendapatkan nilai rata-rata 2.3 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "Dapat diprediksi dengan mudah".

b. Menghalangi/Mendukung

Pernyataan Menghalangi/Mendukung mendapatkan nilai rata-rata 2.3 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "Mendukung layanan informasi untuk masyarakat".

c. Aman/Tidak Aman

Pernyataan Aman/Tidak Aman mendapatkan nilai rata-rata 2.4 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "Aman dan mudah diakses".

d. Memenuhi Ekspetasi/Tidak Memenuhi Ekspetasi

Pernyataan Memenuhi Ekspetasi/Tidak Memenuhi Ekspetasi mendapatkan nilai rata-rata 1.6 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat

nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “Cukup memenuhi ekspektasi, ada beberapa fitur yang harus ditambah”.

5. Hasil Analisis UEQ Berdasarkan Variabel Stimulation (Stimulasi)

Hasil pengujian benchmark UEQ Analysis Data Tools terhadap variabel Stimulation yang memiliki empat pernyataan yaitu, Bermanfaat/Kurang Bermanfaat, Membosankan/Mengasyikkan, Tidak Menarik/ Menarik, dan Memotivasi/Tidak Memotivasi. Pernyataan dari variabel Stimulation terdiri dari nomor pernyataan 5, 6, 7, dan 18 yang terdapat pada UEQ. Stimulasi terhadap website smart masjid mendapatkan nilai 1.96. Hasil nilai ini tergolong dalam kategori Excellent yang didapatkan dari penilaian 43 responden melalui penilaian pada empat pernyataan sebagai berikut:

a. Bermanfaat/Kurang Bermanfaat

Pernyataan Bermanfaat/Kurang Bermanfaat mendapatkan nilai rata-rata 2.4 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “Website yang sangat bermanfaat”.

b. Membosankan/Mengasyikkan

Pernyataan Membosankan/Mengasyikkan mendapatkan nilai rata-rata 1.8 yang berarti nilai

tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “perpaduan warna yang ditampilkan cukup mengasyikkan”.

c. Tidak Menarik/Menarik

Pernyataan Tidak Menarik/Menarik mendapatkan nilai rata-rata 2.2 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “Komposisi warna cukup menarik dan tidak mencolok”.

d. Memotivasi/Tidak Memotivasi

Pernyataan Memotivasi/Tidak Memotivasi mendapatkan nilai rata-rata 1.5 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “Cukup memotivasi, namun kata-kata motivasi perlu ditambah”.

6. Hasil Analisis UEQ Berdasarkan Variabel Novelty (Kebaruan)

Hasil pengujian benchmark UEQ Analysis Data Tools terhadap variabel Novelty yang memiliki empat pernyataan yaitu, Kreatif/Monoton, Berdaya Cipta/Konvensional, Lazim/Terdepan, dan Konservatif/Inovatif. Pernyataan dari variabel Novelty terdiri dari nomor pernyataan 3, 10, 15, dan

26 yang terdapat pada UEQ. Kebaruan terhadap website smart masjid mendapatkan nilai 1,48. Hasil nilai ini tergolong dalam kategori Good yang didapatkan dari penilaian 43 responden melalui penilaian pada empat pernyataan sebagai berikut:

a. Kreatif/Monoton

Pernyataan Kreatif/Monoton merupakan mendapatkan nilai rata-rata 1.5 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "Perpaduan warna, menu dan tata letak yang cukup simple namun kurang kreatif".

b. Berdaya Cipta/Konvensional

Pernyataan Berdaya Cipta/Konvensional merupakan mendapatkan nilai rata-rata 1.1 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "Website yang konvensional, sama dengan website pada umumnya".

c. Lazim/Terdepan

Pernyataan Lazim/Terdepan merupakan mendapatkan nilai rata-rata 1.1 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah "tampilan Website seperti pada umumnya".

d. Konservatif/Inovatif

Pernyataan Konservatif/ Inovatif mendapatkan nilai rata-rata 2.2 yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat nilai impresi > 0.8 sehingga memiliki nilai evaluasi positif. Alasan dominan yang diberikan oleh responden adalah “Website yang cukup inovatif namun perlu ditambah pada tampilan depan website agar tidak kosong”.

H. Rekomendasi untuk Website SMART Masjid

Rekomendasi yang diberikan oleh peneliti kepada pihak pengembang berdasarkan beberapa masukan yang diberikan responden yaitu :

1. Melengkapi informasi pada tampilan depan website yang kosong seperti kegiatan-kegiatan masjid dan sebagainya.
2. Tampilan awal setelah login dapat dibuat default statistik supaya terlihat proses yang sedang berjalan.
3. Meningkatkan sosialisasi, untuk memaksimalkan kegunaan dari website SMART Masjid.
4. Mengoptimalkan website agar pengunjung website mengkonsumsi bandwidth yang kecil.
5. Meningkatkan kreativitas dan inovasi.

Peneliti memberikan rekomendasi untuk melakukan pengembangan terutama pada Novelty (Kebaruan) terhadap website SMART Masjid dengan menjadikan website SMART Masjid lebih kreatif, meningkatkan inovasi untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda dari

website sejenis lainnya namun tetap mampu menghasilkan user experience yang baik.

I. Kesimpulan

Hasil dari evaluasi UEQ terhadap website SMART Masjid dengan perbandingan dataset Benchmark yang mendapat nilai dengan kategori Excellent (Bagus Sekali) terdapat lima variabel yaitu Attractiveness (Daya Tarik) dengan nilai rata-rata 2.10, Variabel Perspicuity (Kejelasan) dengan nilai rata-rata 2.37, Variabel Efficiency (Efisiensi) dengan nilai rata-rata 2.15, Variabel Dependability (Ketepatan) dengan nilai rata-rata 2.14 dan Variabel Stimulation (Stimulasi) dengan nilai rata-rata 1.96. Sedangkan yang mendapat nilai dengan kategori Good (Baik) terdapat satu variabel yaitu Variabel Novelty (Kebaruan) dengan nilai rata-rata 1.48. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau dijadikan sebagai pertimbangan untuk pengembang ataupun peneliti selanjutnya dalam melakukan pengembangan terhadap website SMART Masjid.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Black, J. Champion. 2009. *Metode Dan Masalah Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Akdon & Riduwan. 2008. *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Azhiimi, Fadan lain-lainil. 2022. "PENGEMBANGAN APLIKASI SMART MASJID BERBASIS ANDROID." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Chamidah Amalia, dkk. 2019. *Pemanfaatan Media Tiga Dimensi Sebagai Sarana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang*. Surabaya: Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
- Larasati, I. 2010. *Kajian Web Usability MyHobbyTown.Com*.
- Mannan, Khalid Abdul. 2013. "Perancangan Smart Masjid Di Kota Malang: Tema Smart Building." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mannan, Khalid Abdul, and Aulia Fikriarini Muchlis. 2001. "PENERAPAN TEKNOLOGI SMART BUILDING PADA PERANCANGAN SMART MASJID." *Journal of Islamic Architecture* 2(2). doi: 10.18860/jia.v2i2.2205.
- Rizki, Muhammad Ditya. 2019. "Apa Itu UI Dan UX, (Mei)."
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Utama, Susanto. 2011. *Perbaikan User Interface Halaman Internet Banking Dengan Metode Usability Testing*. Jakarta.

GLOSARIUM

- Aplikasi : perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna
- Bina Usaha : suatu usaha yang dilakukan oleh pemerintah disertakan partisipasi aktif masyarakat untuk menunjang prasarana/sarana dan kemudahan-kemudahan lain yang menunjang peningkatan usaha masyarakat dalam lingkungan yang sudah terbina
- Dashboard : aplikasi sistem informasi yang menyajikan informasi mengenai indikator utama dari aktifitas organisasi secara sekilas dalam layar tunggal. pembuatan model memperhatikan 3(tiga) aspek utama dashboard yaitu penyajian data/informasi, personalisasi, dan kolaborasi antar pengguna.
- Data : catatan atas kumpulan fakta. data merupakan bentuk jamak dari datum, dan berasal dari bahasa latin yang berarti "sesuatu yang diberikan".
- Desain : suatu perencanaan atau perancangan yang dilakukan sebelum pembuatan

	suatu objek, sistem, komponen, atau struktur.
Digitisasi	: merupakan sebuah terminologi untuk menjelaskan proses alih media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital.
Dokumentasi	: sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan tulisan, wasiat, buku, undang-undang dan lain sebagainya
Efisien	: kemampuan yang sering diukur untuk menghindari pemborosan bahan , energi, tenaga, uang, dan waktu dalam melakukan sesuatu atau menghasilkan hasil yang diinginkan
Fasilitas	: yang merujuk kepada sarana atau prasarana atau perlengkapan atau alat-alat yang disediakan oleh pemerintah yang dapat digunakan untuk kepentingan bersama dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. dalam menggunakan fasilitas umum, masyarakat tidak dikenai bayaran.
Frekuensi	: ukuran jumlah terjadinya sebuah peristiwa dalam satuan waktu
Infaq	: mengeluarkan harta yang pokok. mencakup zakat dan non-zakat. infak

	Wajib diantaranya zakat, kafarat, nazar, dan lain-lain
Interaksi	: suatu jenis tindakan yang terjadi ketika dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain
Kusioner	: teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden.
Manajemen	: seni menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain juga sebagai sebuah proses perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai sasaran secara efektif dan efisien
Masjid	: adalah tempat ibadah umat islam atau muslim.
Operasional	: batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan, misalnya penelitian.
Pengembangan	: proses mengembangkan sesuatu. pengembangan dapat mengacu pada beberapa hal bisnis.
Pengguna	: orang yang menggunakan komputer atau layanan jaringan. seorang pengguna sering memiliki akun pengguna dan diidentifikasi ke sistem dengan nama pengguna.

Pengujian	: proses menjalankan program dengan maksud untuk mencari kesalahan (error)
Rekomendasi	: instrumen tindakan tidak langsung yang mengarah pada penyusunan undang-undang di negara-negara anggota, yang berbeda dari direktif; hanya dengan tidak adanya kekuasaan yang seharusnya ada.
Responden	: pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian.
Sistem	: suatu kesatuan yang terdiri atas komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi, atau energi untuk mencapai suatu tujuan. istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika sering kali bisa dibuat.
Sodaqoh	: pemberian sesuatu kepada seseorang yang membutuhkan, semata-mata hanya mengharap ridha Allah S.W.T.
Statistik	: sebuah ilmu yang mempelajari bagaimana cara merencanakan, mengumpulkan, menganalisis, lalu menginterpretasikan, dan akhirnya mempresentasikan data.

- Stimulasi : suatu hal yang datang dari lingkungan yang dapat menyebabkan respon tertentu pada tingkah laku
- Surat : sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi tertulis oleh suatu pihak kepada pihak lain dengan tujuan memberitahukan maksud pesan dari si pengirim
- UMKM : usaha ekonomi produktif yang dimiliki perorangan maupun badan usaha sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh pp no. 7 tahun 2021 tentang kemudahan, perlindungan, dan pemberdayaan koperasi dan usaha mikro, kecil, dan menengah
- Website : sekumpulan halaman. web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi
- Zakat : harta tertentu yang wajib dikeluarkan oleh orang yang beragama islam dan diberikan kepada golongan yang berhak menerimanya.

PROFIL PENULIS



Dr. Ahmad Muhammad Thantawi, ST., MM., merupakan Dosen Tetap pada Fakultas Teknik Universitas Persada Indonesia Y.A.I Program Studi Sarjana Sistem Informasi. Penulis kelahiran Sampit tanggal 11 Juli 1974. Penulis menyelesaikan Program Sarjana Teknik Informatika pada tahun 1997 di Universitas Gunadarma, Jakarta. Penulis kemudian menyelesaikan Program Magister Manajemen Sistem Informasi pada tahun 2008 di Universitas Bina Nusantara, Jakarta dan selanjutnya penulis menyelesaikan Program Doktor Teknologi Informasi pada tahun 2014 di Universitas Gunadarma, Jakarta. Dunia mengajar telah digeluti penulis sejak tahun 2008 dan penulis telah menghasilkan beberapa publikasi dengan fokus penelitian pada bidang web semantic, database, big data, AI serta IoT. Penulis juga terlibat aktif di riset tingkat regional dan nasional.



DR. Febrianty, S.E., M.Si. merupakan Dosen PNS LLDKTI Wil. II Dpk pada Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech pada Program Studi Akuntansi. Penulis kelahiran Palembang tanggal 13 Februari 1980. Penulis tamatan tahun 2001 dari S1 Fakultas Ekonomi Jurusan Manajemen Keuangan Universitas Sriwijaya. Selanjutnya tamatan tahun 2004 dari S2 Pascasarjana Ilmu Ekonomi Universitas Sriwijaya dan tamatan tahun 2016 dari program Doktor Ilmu Ekonomi Universitas Sriwijaya. Dunia mengajar telah digeluti oleh penulis selama hampir 18 tahun lebih. Penulis telah menghasilkan banyak karya buku dan publikasi dengan fokus perhatian pada Bidang Kewirausahaan, inovasi daerah, Digital Marketing, dan Penerapan Teknologi Informasi di bisnis dan UKM. Penulis juga aktif dalam riset-riset tingkat regional dan nasional.



Dr. Sularso Budilaksono, M.Kom. lahir di Semarang, 29 Mei 1966. Menyelesaikan pendidikan di S1 Ilmu Komputer UGM pada tahun 1990, S2 di Magister Komputer Universitas Indonesia pada tahun 1999, dan S3 di Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2008. Saat ini menjadi dosen di Program Studi Sistem Informasi/Teknik Informatika

Universitas Persada Indonesia YAI. Banyak lulusan yang telah dibimbingnya dan banyak karya ilmiah yang telah dihasilkan. Pada rentang 2014-2021 beberapa kali menang hibah kompetisi penelitian dan pengabdian masyarakat yang telah dimenangkan. Saat ini menjabat sebagai Direktur LPPM Universitas Persada Indonesia YAI dan aktif mengadakan workshop/webinar selama masa pandemi.



Ir. Nizirwan Anwar, MT, MET, IPM, AER (on-process) merupakan Dosen Tetap Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul di bawah naungan Yayasan Pendidikan Kemala Bangsa (YPKB). Penulis lahir di Kota Bandung tanggal 24 Juli 1964, menyelesaikan jenjang Strata Satu (S1) dari Program Studi Fisika Fakultas MIPA Universitas Padjadjaran Bandung tahun 1989 dan melanjutkan studi di Program Studi Teknik Elektro Fakultas Teknik (dh. Program Studi Pascasarjana) Universitas Indonesia Jakarta menyelesaikan studi tahun 1995. Riwayat singkat penulis berkarir sebagai pendidik (dosen) dalam melaksanakan dan mengabdikan pada konsep Tri-Dharma Perguruan Tinggi 33 tahun, Alhamdulillah telah menghasilkan beberapa karya ilmiah

publikasi pada tingkat nasional dan internasional bereputasi serta terindeks (focus area literature: Internet of Things, Kriptografi, Bibliometric dan Data Science). Hingga saat ini tercatat aktif dalam beberapa organisasi profesi (IAII, ADI, PII, APTIKOM, IAENG), assessor Beban Kerja Dosen Nasional (NIRA) dan reviewer pada jurnal yang telah terakreditasi Arjuna.



Dr. Siti Komsiah, S.IP, M.Si., merupakan Dosen Tetap pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Persada Indonesia Y.A.I Program Studi Magister Ilmu Komunikasi. Penulis kelahiran Kediri tanggal 17 Maret 1970. Penulis menyelesaikan Program Sarjana Politik pada tahun 1996 di Universitas Padjadjaran, Bandung. Penulis kemudian menyelesaikan Program Magister Komunikasi pembangunan pada tahun 2006 di Institute Pertanian Bogor, Bogor dan selanjutnya penulis menyelesaikan Program Doktor Ilmu Komunikasi pada tahun 2020 di Universitas Padjadjaran, Bandung. Memulai karir dosen sejak tahun 1998, Sebagai dosen dan sebagai konsultan komunikasi kebijakan public di Kementerian Perhubungan, Kementerian PUPR dan kerap menjadi pembicara pematari dalam

berbagai seminar, lokakarya bidang komunikasi dan kebijakan public. Penulis menghasilkan beberapa karya ilmiah dan publikasi dalam bidang komunikasi social, komunikasi pembangunan dan jaringan komunikasi.



Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
Pondok Karisma Residence
Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya - 085223186009
<http://rcipress.rcipublisher.org/>