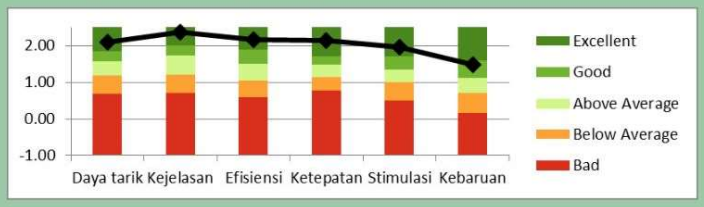
IMPLEMENTASI METODE

UEQ
USER EVALUATION QUESTIONARE

pada Pengujian User Experience

PADA PENGUJIAN USER EXPERIENCE
SMART MASJID APPLICATION

SMART MASJID INDONESIA



DR. AHMAD MUHAMMAD THANTAWI, S.T., M.M.
DR. FEBRIANTY, S.E., M.SI.
DR. SULARSO BUDILAKSONO, M.KOM.
IR. NIZIRWAN ANWAR, M.T., M.E.T., I.P.M.
DR.SITI KOMSIAH, S.I.P., M.SI.

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 SAW, 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 **"Imlementasi Metode User Evaluation Questionare (UEQ) pada Pengujian User Experience Smart Masjid".**

Buku ini terdiri atas tahapan-tahapan pengujian smart masjid Qoryatussalam dengan menggunakan metode **User Evaluation Questionare (UEQ)** yang meliputi pengujian Attractiveness *(Daya Tarik)*, Perspicuity *(Kejelasan),* Efficiency *(Efisiensi),* Dependability *(Ketepatan),* Stimulation *(Stimulasi),* Novelty *(Kebaruan)*.

Harapan penulis buku ini dapat digunakan sebagai pegangan bagi mahasiswa, dosen atau pihak lain yang berminat mempelajari tentang smart masjid, dan User experiance. 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

Tim Penulis

IMLEMENTASI METODE USER EVALUATION QUESTIONARE (UEQ) PADA PENGUJIAN USER EXPERIENCE SMART MASJID APPLICATION

User experience adalah sikap, tingkah laku dan emosi pengguna saat menggunakan suatu produk, sistem atau jasa melibatkan persepsi individu berkaitan dengan manfaat yang dirasa, kemudahan yang didapat. Instrumen penelitian yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang berisi butir-butir pernyataan untuk mengukur *user experience* dari responden. beberapa tujuan utama penggunaan *User Experience Questionnaire (UEQ)* adalah untuk membandingkan level *user experience* antara dua produk, menguji *user experience* suatu produk, dan menentukan area perbaikan suatu produk.

User Experience Questionnaire (UEQ) memiliki 6 (enam) variabel pengukuran yang terbagi menjadi 26 pernyataan, struktur variabel pada *User Experience Questionnaire (UEQ)* yaitu:

1. *Attractiveness* : Kesan pengguna terhadap produk secara keseluruhan, suka atau tidak suka.
2. *Perspicuity :* Kemudahan untuk mempelajari cara penggunaan dan menjadi familiar dengan produk.
3. *Efficiency* : Pengguna dapat menyelesaikan suatu tugas dengan cepat dan efisien tanpa usaha yang besar.
4. *Dependability* : Tingkat kontrol yang dirasakan dimiliki oleh pengguna dalam interaksi.
5. *Stimulation* : Tingkat motivasi dan kesenangan pengguna dalam menggunakan produk.
6. *Novelty* : Tingkat inovasi dan kreativitas produk yang dapat menarik perhatian pengguna.

Deskripsi Responden

Kuesioner yang disebarkan 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, dll. Data penyebaran kuesioner dapat dilihat pada tabel 1 berikut

Tabel 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 2 sebagai berikut:

Tabel 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%.

Hasil Jawaban

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 3 sebagai berikut:

Tabel 2. 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

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
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	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	5	4	4	4	6	1	6	2	4	2	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	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 3 hingga tabel 8 sebagai berikut:

A. *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 4 sebagai berikut:

Tabel 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 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.

B. *Perspicuity* (Kejelasan)

Hasil jawaban dari 43 responden untuk 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*. Hasil jawaban dari 43 responden dengan skala penilaian 1 sampai 7 berdasarkan variabel *Perspicuity* dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Jawaban Responden Berdasarkan Variabel *Perspicuity*

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 *Perspicuity* berdasarkan tabel 5 sebagai berikut:

1. Tak dapat dipahami / Dapat dipahami (Pernyataan UEQ 2)

   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.

C. 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 6 sebagai berikut:

Tabel 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	0	0	1	4	9	13	16
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 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.

D. *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 7 sebagai berikut:

Tabel 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

Pernyataan	Penilaian 43 Responden						
	1	2	3	4	5	6	7
Memenuhi Ekspektasi / Tidak Memenuhi Ekspektasi	8	15	11	5	2	2	0

Hasil skala penilaian responden untuk variabel *Dependability* berdasarkan tabel 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.

E. *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 8 dibawah ini.

Tabel 8 Jawaban Responden Berdasarkan Variabel *Stimulation*

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

F. *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 9 sebagai berikut:

Tabel 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 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.

5.2.3. Hasil Transformasi Nilai Responden

Skala penilaian berdasarkan tabel 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 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Transformasi Skala Penilaian Jawaban Responden

Res	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	-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	-2	3	3	3	3	3	-3	3	-3	-2	-2	3	3	3	-2	3	3	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
5	1	1	-2	-1	-1	1	1	1	0	-1	1	0	0	1	0	2	-1	-1	-1	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
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
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
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
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
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
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
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
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
15	-1	0	1	-1	0	-2	2	2	1	3	3	-2	2	1	1	3	2	1	1	2	-2	3	1	2	-1	-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
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
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
19	3	3	-3	-3	-3	3	3	3	-2	-2	3	-2	3	3	3	3	-3	-3	-2	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
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
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
23	2	3	0	2	-2	1	3	2	-2	-2	3	1	3	2	2	2	-3	-3	-3	1	3	0	-3	-3	-2	2
24	1	1	0	0	1	0	2	2	0	2	2	1	1	1	1	0	2	2	-1	1	0	2	2	1	0	2
25	0	0	0	0	-1	0	0	0	0	0	2	-3	1	-1	-1	1	-1	1	1	0	-1	2	-1	0	0	0
26	1	1	0	0	-3	3	1	2	-2	-1	1	-2	1	1	1	1	0	0	0	2	-3	2	-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
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
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

Res	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
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
31	2	1	3	3	2	1	3	1	2	2	1	2	1	1	0	3	1	0	0	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
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
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
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
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
37	2	-1	-1	-2	-2	2	2	2	-1	-2	3	-1	2	2	-1	2	-3	0	-1	2	-2	2	-2	-2	-1	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	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
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
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
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
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

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 10 diatas.

Pembahasan Hasil *User Experience Questionnaire (UEQ)*

A. *Attractiveness (*Daya Tarik)

Hasil koefisien *cronbach's alpha* berdasarkan variabel *Attractiveness* dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 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

Attractiveness (Daya Tarik)	
Pernyataan	***Correlation***
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 11 diatas menunjukkan bahwa variabel *Attractiveness* (Daya Tarik) mendapatkan nilai *alpha* sebesar 0,67, yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat (0,50 ≤ X < 0,70) sehingga memiliki reliabilitas yang moderat.

B. *Perspicuity* (Kejelasan)

Hasil koefisien *cronbach's alpha* berdasarkan variable *Perspicuity* dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 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 12 diatas menunjukkan bahwa variabel *Perspicuity* (Kejelasan) mendapatkan nilai *alpha* sebesar 0,75, yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat (0,70 ≤ X < 0,90) sehingga memiliki reliabilitas yang tinggi.

C. *Efficiency* (Efisiensi)

Hasil koefisien *cronbach's alpha* berdasarkan variable *Efficiency* dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 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 5.17 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.

D. *Dependability* (Ketepatan)

Hasil koefisien *cronbach's alpha* berdasarkan variable *Dependability* dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12 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 12 diatas menunjukkan bahwa variabel *Dependability* (Ketepatan) mendapatkan nilai *alpha* sebesar 0,64, yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat (0,50 ≤ X < 0,70) sehingga memiliki reliabilitas yang moderat.

E. *Stimulation* (Stimulasi)

Hasil koefisien *cronbach's alpha* berdasarkan variable *Stimulation* dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. 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 12 diatas menunjukkan bahwa variabel *Stimulation* (Stimulasi) mendapatkan nilai *alpha* sebesar 0,66, yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat (0,50 ≤ X < 0,70) sehingga memiliki reliabilitas yang moderat.

F. *Novelty* (Kebaruan)

Hasil koefisien *cronbach's alpha* berdasarkan variable *Novelty* dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13 Hasil Koefisien *Cronbach's Alpha* Berdasarkan Variabel *Novelty*

***Novelty* (Kebaruan)**	
Pernyataan	***Correlation***
3, 10	0.36
3, 15	0.26
3, 26	0.30

Novelty (Kebaruan)	
Pernyataan	***Correlation***
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 13 diatas menunjukkan bahwa variabel *Novelty* (Kebaruan) mendapatkan nilai *alpha* sebesar 0,62, yang berarti nilai tersebut memenuhi syarat (0,50 ≤ X < 0,70) sehingga memiliki reliabilitas yang moderat.

5.3.2. Hasil Perhitungan *Mean*, *Variance* dan *Standard Deviation*

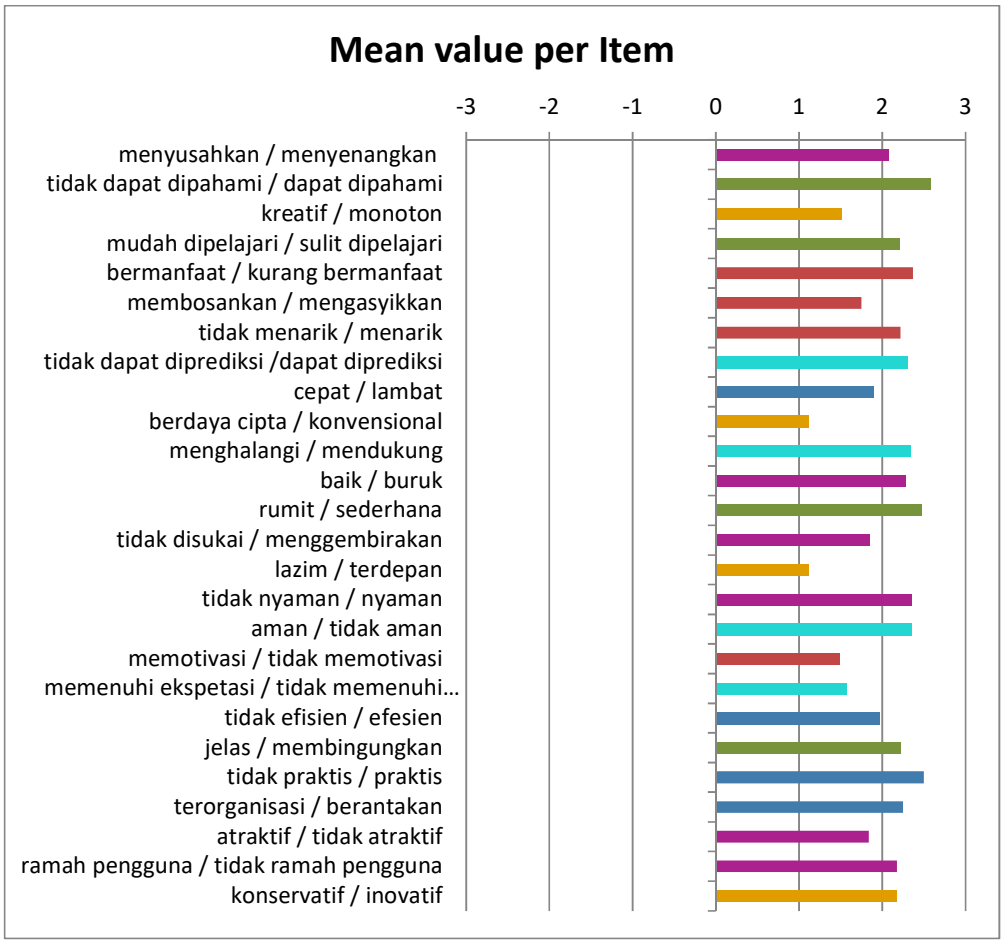
Setelah melakukan konfirmasi terhadap variabel inkonsistensi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan *mean* (rata-rata), *variance* (varian) dan *standard deviation* (simpangan baku) pada data jawaban responden. Hasil dari perhitungan *mean*, *variance* dan *standard deviation* dimana masing-masing pernyataan 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 14 dan gambar 1 sebagai berikut:

Tabel 14 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	
5	↑ 2.4	0.7	0.8	43	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi	

No	*Mean*	*Variance*	*Std. Dev.*	*N*	*Left*	*Right*	Variabel	*Color*
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	tak 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	menghalangi	mendukung	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	menggembirakan	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	memotivasi	tidak memotivasi	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	membingungkan	Kejelasan	
22	↑ 2.5	0.6	0.8	43	tidak praktis	praktis	Efisiensi	
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 14 dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



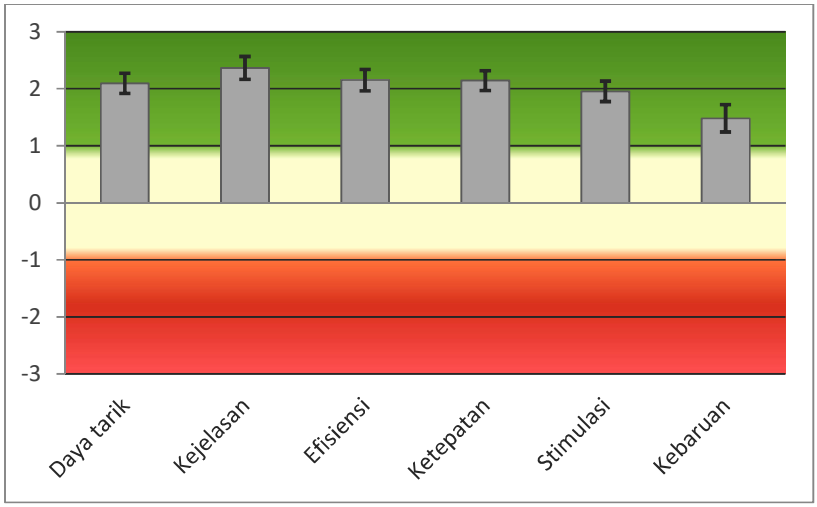
Gambar 1 Grafik Rata-rata Per Pernyataan *UEQ*

Hasil dari rata-rata berdasarkan keseluruhan pernyataan yang telah digolongkan tiap variabel dapat disimpulkan bahwa *website* Smart masjid Qoryatussalam memiliki impresi positif dari seluruh variabel yaitu, Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan yang dapat dilihat pada tabel 15 dan gambar 2 sebagai berikut:

Tabel 15 Hasil Rata-rata Berdasarkan Variabel

UEQ Variable (Mean and Variance)		
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 2 sebagai berikut:



Gambar 2 Grafik Rata-rata Berdasarkan Variabel

Grafik pada gambar 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.

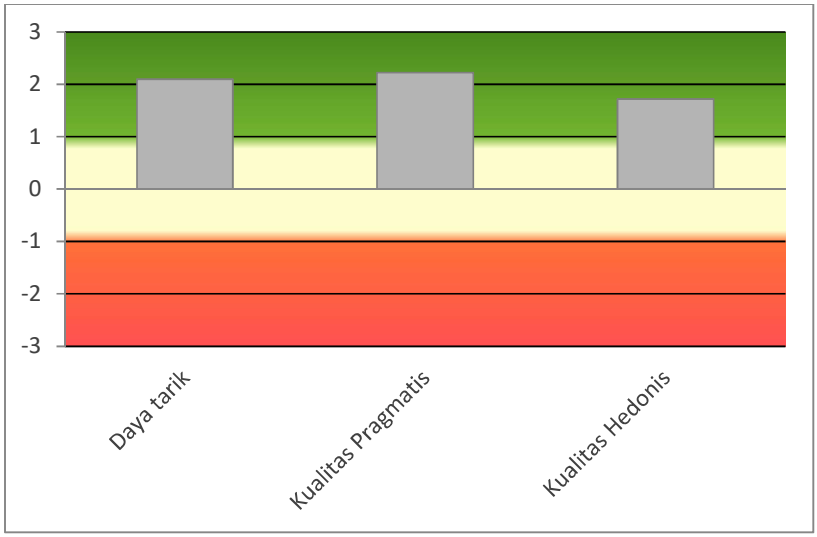
Hasil perhitungan dapat pula disajikan berdasarkan tiga kelompok aspek yaitu *Attractiveness* (Daya Tarik) yang merupakan dimensi valensi murni, *Pragmatic Quality* (Kualitas Pragmatis) yaitu aspek yang menggambarkan kualitas interaksi yang berhubungan dengan tugas atau tujuan yang dilakukan oleh pengguna 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 16 dan gambar 3 sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Rata-rata Pada Setiap Kelompok *UEQ*

Pragmatic and Hedonic Quality	
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 3 sebagai berikut:



Gambar 2 Grafik Rata-rata Pada Setiap Kelompok

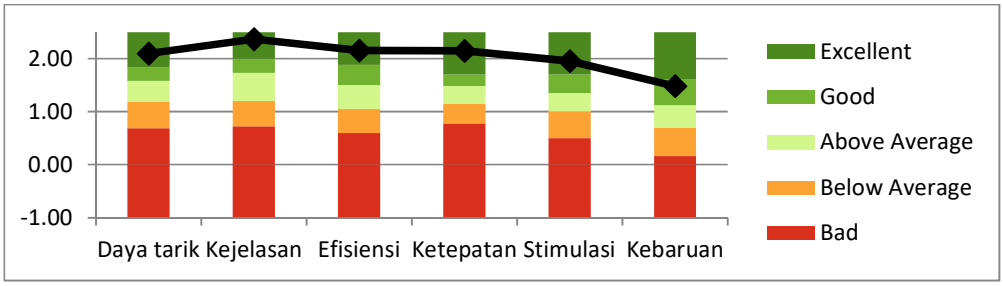
Pengujian *benchmark* pada *UEQ Analysis Data Tools* dapat dilakukan dengan membandingkan nilai setiap pernyataan dengan kumpulan data yang berasal dari 20.190 responden dari 452 studi mengenai produk yang berbeda (*business software, webpage, web shops, social networks*). Uji *benchmark* dapat menggambarkan 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 17

Tabel 17 Kategori Nilai Pada *UEQ Analysis Data Tools*

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

Hasil perbandingan antara analisis *user experience* terhadap *website* Smart masjid dengan *benchmark dataset* tersaji pada gambar 4 dan tabel 18 sebagai berikut:



Gambar 3 Grafik Hasil *Benchmark UEQ Website* Smart Masjid Qoryatussalam

Hasil dari *website* Smart Masjid Qoryatussalam 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 menentukkan *dataset benchmark* sebagai

perbandingan produk *website* Smart Masjid Qoryatussalam dengan 452 produk kumpulan dari *dataset benchmark*. Hasil perbandingannya dapat dilihat pada tabel 18 sebagai berikut:

Tabel 18 Hasil *Benchmark UEQ Analysis Data Tools Website* Smart Masjid Qoryatussalam

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

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 Qoryatussalam 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 Qoryatussalam, 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.*

Hasil Analisis *UEQ* Terhadap *Website* Smart Masjid Qoryatussalam

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 43 responden melalui penilaian pada enam pernyataan sebagai berikut:

1. 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”.

2. 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”.

3. 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".

4. 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".

5. 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".

6. Ramah Pengguna / Tidak Ramah Pengguna

Pernyataan Ramah Pengguna / Tidak Ramah 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*".

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 Qoryatussalam 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:

1. 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".

2. 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".

3. 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".

4. 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".

5.4.3. 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 Qoryatussalam 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:

1. 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".

2. 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".

3. 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".

4. 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".

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 Qoryatussalam mendapatkan nilai

1.14. Hasil nilai ini tergolong dalam kategori *excellent* yang didapatkan dari penilaian 43 responden melalui penilaian pada empat pernyataan sebagai berikut:

1. 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".

2. 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".

3. 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".

4. 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 ekspetasi, ada beberapa fitur yang harus ditambah".

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:

1. 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".

2. 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".

3. 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".

4. 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, namum kata-kata motivasi perlu ditambah".

5.4.6. 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:

1. 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".

2. Berdaya Cipta / Konvensional

Pernyataan Bedaya 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" .

3. Lazim / Terdepan

Pernyataan Laizm / 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".

4. 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".

5.5. Rekomendasi untuk *Website* Smart Masjid Qoryatussalam

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 dsb.
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 bandwith 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.

PENUTUP

Hasil dari evaluasi *UEQ* terhadap *website* Smart Masjid Qoryatussalam 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 nialai rata-rata 2.37, Variabel *Efficiency* (Efisiensi) dengan nialai rata-rata 2.15,Variabel *Dependability* (Ketepatan) dengan nilai rata-rata 2.14 dan Variabel *Stimulation* (Stimulasi) dengan nialai 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 Qoryatussalam.