

## Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi BintangPusnas Edu Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

<sup>1</sup>Annisa Mutiara Anggini, Muhammad Azwar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Adab dan Humaniora, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

<sup>1,2</sup>Jl. Ir. H Juanda, Banten, 15412

e-mail: [muh.azwar@uinjkt.ac.id](mailto:muh.azwar@uinjkt.ac.id)

### ABSTRACT

*The National Library of the Republic of Indonesia as a library that fosters all types of libraries, is required to utilize information and communication technology as a means to provide lifelong learning resources and play an important role in educating the nation's life. One of the innovations carried out by the National Library of the Republic of Indonesia is the release of the Bintang Pusnas Edu application. The purpose of this research is to find out the experiences of students using the BintangPusnas Edu application using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The method used is descriptive quantitative research. The population in this research was students who used the BintangPusnas Edu application, totaling 1126 people, and a sample of 92 people was taken. Data collection techniques by distributing questionnaires using Google Form. The results of this research show that the six scales Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty have values above average because they have an average value > 0.8. Attractiveness has a mean value of 1.26. Perspicuity has a mean value of 1.47. Efficiency has a mean value of 1.05. Dependability has a mean value of 1.09. Stimulation has a mean value of 1.27. Novelty has a mean value of 0.87. This indicates that the application is easy to use, attractive, and efficient, but still requires further innovation to be more unique and stand out. The implication is that the National Library of Indonesia needs to continue to develop this application by adding interactive features, improving promotional strategies to expand adoption among students, and integrating user feedback in further development so that this application is increasingly relevant in supporting lifelong learning in Indonesia.*

**Keywords:** BintangPusnas Edu, User Experience (UX), User Experience Questionnaire (UEQ).

### ABSTRAK

*Perpustakaan Nasional RI sebagai perpustakaan pembina segala jenis perpustakaan, dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana untuk penyediaan sumber belajar sepanjang hayat dan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Inovasi yang dilakukan Perpustakaan Nasional RI Salah satunya adalah merilis aplikasi Bintang Pusnas Edu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman mahasiswa pengguna aplikasi BintangPusnas Edu menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan aplikasi BintangPusnas Edu sebanyak 1126 orang dan diambil sampel sebanyak 92 Orang. Teknik Pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner menggunakan Google Form. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa enam skala yaitu Attractiveness (Daya Tarik), Perspicuity (Kejelasan), Efficiency (Efisiensi), Dependability (Ketepatan), Stimulation (Stimulasi), dan Novelty (Kebaruan) memiliki nilai di atas rata-rata (Above Average) karena memiliki nilai rata-rata > 0,8. Attractiveness (Daya Tarik) memiliki nilai rata-rata sebesar 1,26. Perspicuity (Kejelasan) memiliki nilai rata-rata sebesar 1,47. Efficiency (Efisiensi) memiliki nilai rata-rata sebesar 1,05. Dependability (Ketepatan) memiliki nilai rata-rata sebesar 1,09.*

*Stimulation (Stimulasi) memiliki nilai rata-rata 1,27. Novelty (Kebaruan) memiliki nilai rata-rata 0,87. Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi ini mudah digunakan, menarik, dan efisien, namun masih memerlukan inovasi lebih lanjut agar lebih unik dan menonjol. Implikasinya, Perpustakaan Nasional RI perlu terus mengembangkan aplikasi ini dengan menambahkan fitur interaktif, meningkatkan strategi promosi untuk memperluas adopsi di kalangan mahasiswa, serta mengintegrasikan umpan balik pengguna dalam pengembangan selanjutnya agar aplikasi ini semakin relevan dalam mendukung pembelajaran sepanjang hayat di Indonesia.*

**Kata Kunci:** BintangPusnas Edu; Pengalaman Pengguna; *User Experience Questionnaire (UEQ)*

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi di era revolusi industri 4.0 ini merupakan industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*. Hal tersebut merupakan trend otomatisasi dan pertukaran data dalam teknologi manufaktur. Termasuk sistem *cyber-fisik*, *Internet of Things (IoT)*, komputasi awan dan komputasi kognitif yang berimbas pada tata kelola lembaga dan pusat-pusat informasi seperti Perpustakaan. Era baru tersebut telah menggeserkan peran dan fungsi serta tata kelola perpustakaan tradisional menuju perpustakaan modern berbasis digital (Hartono, 2019, p. 56). Dalam dinamika lembaga informasi yang berkembang, perpustakaan diharapkan mampu berinovasi dalam menyediakan informasi, mengelola informasi, melestarikan informasi, mendayagunakan serta mendesiminasikan informasi kepada masyarakat secara cepat, mudah, dan murah dengan kemajuan teknologi informasi terutama untuk Perpustakaan Nasional (Hartono, 2019, p. 56).

Peraturan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Perpustakaan Nasional Tahun 2020-2024 menyatakan bahwa Perpustakaan Nasional RI sebagai perpustakaan pembina segala jenis perpustakaan, dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana untuk penyediaan sumber belajar sepanjang hayat dan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Inovasi layanan yang disediakan oleh Perpustakaan Nasional RI melalui teknologi informasi dan komunikasi yaitu ada *Indonesia One Search (IOS)*, aplikasi perpustakaan digital (*iPusnas*), Layanan *e-Resources*, dan Layanan *International Standard Book Number (ISBN) Online*.

Pada akhir tahun 2022, Perpustakaan Nasional meluncurkan aplikasi BintangPusnas Edu untuk mendukung program Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka dengan menyediakan berbagai sumber belajar, seperti buku digital, buku audio, video edukasi, dan jurnal ilmiah (BintangPusnas Edu, 2022). BintangPusnas Edu dirilis pada tanggal 14 Desember Tahun 2022. BintangPusnas Edu ini dapat diakses melalui multi platform android, mac os, windows dan ios. *User Experience (UX)* apabila diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu “pengalaman pengguna” adalah persepsi atau pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa (ISO, 2010). Untuk menilai kenyamanan dan kepuasan seorang pengguna terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa maka dilakukannya pengukuran *User Experience*. Oleh karena itu, *User Experience* memiliki peran penting terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Apabila dulu aplikasi mempunyai usability yang bagus saja sudah cukup, sekarang sebuah aplikasi juga harus memiliki *User Experience* yang bagus. Penerapan *User Experience* akan memudahkan pengguna dalam

menggunakan aplikasi karena di dalam *User Experience* sudah ada penilaian aspek *usability* (Himawan & Florestiyanto, 2020, p. 12).

Aplikasi akan mudah ditinggalkan apabila tidak menarik dan menyusahkan pengguna, sehingga penting untuk melakukan evaluasi berbasis *user experience* guna mengetahui bagaimana penilaian pengguna dalam menggunakan suatu produk, sistem, ataupun jasa. *User experience* ini berdampak pada faktor kesuksesan pada sebuah aplikasi, sehingga untuk mencapai kesuksesan ini dilakukannya penelitian guna memperbaiki ataupun meningkatkan kinerja aplikasi BintangPusnas Edu. Pengguna akan mudah meninggalkan aplikasi yang tidak memberikan pengalaman menarik (Himawan & Florestiyanto, 2020, p. 12). BintangPusnas Edu saat ini telah mencapai sepuluh ribu lebih unduhan di *Play Store* (merupakan layanan distribusi digital yang dioperasikan dan dikembangkan oleh Google) dengan penilaian 3.2 dari 210 ulasan per 12 Februari 2024 yang sebelumnya 4.1 dari 172 ulasan pada bulan Mei 2023 yang dimana aplikasi BintangPusnas Edu mengalami penurunan penilaian dengan keluhan utama terkait kinerja aplikasi yang lambat, kesulitan login, serta masalah dalam mengakses buku digital.

BintangPusnas Edu masih tergolong aplikasi terbaru dari Perpustakaan Nasional RI dan fitur pada aplikasi BintangPusnas ini bukan hanya sebatas buku digital saja, tetapi juga terdapat buku audio, video, dan tutorial pembelajaran dengan berbagai bentuk variasi, yang memiliki berbagai kelebihan dan telah berkembang jauh lebih baik sehingga penting untuk melakukan evaluasi berbasis *User Experience* untuk mengetahui pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut. Pada penelitian ini, evaluasi bermanfaat untuk memahami pengalaman para pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut sehingga dapat membantu dan memahami sejauh mana pengguna merasa puas dengan fitur, desain dan kinerja aplikasi.

Sudah banyak penelitian yang menggunakan *framework User Experience*, dan salah satunya yaitu metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Amalia et al., 2022). Pada penelitian ini penulis memilih menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ memiliki salah satu kelebihannya yaitu UEQ ini merupakan metode yang cukup mudah untuk di aplikasikan. Analisis data juga dapat dilakukan cukup efisien dengan menggunakan Excel-sheet yang telah disediakan (Gitajayanti et al., 2021). UEQ dapat diakses secara gratis melalui web (<http://www.ueq-online.org/>) yang dimana hal tersebut menjadi salah satu kelebihan dari UEQ. Versi asli dari UEQ dirancang dalam bahasa Jerman, namun hingga saat ini telah diterjemahkan ke dalam tiga puluh lebih bahasa, salah satunya terdapat terjemahan Bahasa Indonesia. *User Experience Questionnaire* (UEQ) ini mencakup 6 (enam) skala dengan total 26 butir pernyataan (Schrepp et al., 2018).

Penelitian mengenai evaluasi UX telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan berdasarkan hasil pencarian penulis terdapat 3 penelitian sejenis yaitu:

1. Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire* Perpustakaan Digital (Riche & Marpaung, 2021)

Penelitian ini bertujuan untuk menilai pengalaman pengguna pada perpustakaan digital STMIK Mikroskil menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian dilakukan menggunakan metode kuantitatif yang melibatkan 93 mahasiswa aktif di program studi Sistem Informasi STMIK Mikroskil. Peneliti menggunakan *User Experience Questionnaire* yang mengukur skala menjadi kualitas pragmatis (*Perspicuity, Efficiency, Dependability*) dan

kualitas hedonis (*Stimulation, Originality*). Hasil penelitian menunjukkan nilai rata – rata yang didapat dari hasil olah data yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh bahwa daya tarik yang diperoleh dengan besarnya nilai adalah 1.28, untuk kualitas pragmatis didapatkan nilai 1.22 dan nilai yang terakhir adalah untuk kualitas hedonis didapatkan nilai 0.99 yang dapat disimpulkan bahwa semua item yang diukur pada penelitian ini bernilai baik/positif atau dengan kata lain perpustakaan digital STMIK Mikroskil memiliki impresi positif dari seluruh skala yaitu, daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang nanti akan dilakukan peneliti yaitu sama sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, meneliti mengenai pengalaman pengguna, dan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Perbedaannya adalah penelitian tersebut meneliti pengalaman pengguna dari website Perpustakaan STMIK Mikroski, sedangkan peneliti meneliti aplikasi BintangPusnas Edu yang diluncurkan oleh Perpustakaan Nasional RI

2. Evaluasi Penggunaan Slims Pada E-Library Dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Azman et al., 2021)

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi E-library Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali menggunakan sistem otomasi perpustakaan SLiMS (Senayan Library Management System) dan guna mengetahui *user experience* dari produk tersebut serta memberikan saran perbaikan yang diperlukan. . Penelitian dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan 75 responden yang meliputi, 21 dosen, 52 mahasiswa, dan 2 pustakawan. Peneliti menggunakan *User Experience Questionnaire* yang membagi enam indikator penilaian yaitu *attractiveness, Perspicuity, Efficiency, dependability, Stimulation, Novelty*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil evaluasi yang diperoleh dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), secara rata-rata memiliki hasil evaluasi yang positif karena berdasarkan skala penilaian daya tarik, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi memiliki hasil evaluasi yang positif karena memiliki nilai rata-rata impresi diatas 0,8, sedangkan untuk skala penilaian kejelasan dan kebaruan memiliki hasil evaluasi yang netral karena memiliki nilai rata-rata impresi yang berada pada -0,8 sampai 0,8.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang nanti akan dilakukan peneliti yaitu sama sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, meneliti mengenai pengalaman pengguna, dan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Perbedaannya adalah penelitian tersebut meneliti pengalaman pengguna dari Penggunaan Slims pada E-Library, sedangkan peneliti meneliti aplikasi BintangPusnas Edu yang diluncurkan oleh Perpustakaan Nasional RI.

3. *User Experience Testing on JoinGeek Admin using a User Experience Questionnaire and Usability Testing* (Dewi & Ratnasari, 2024)

Penelitian ini bertujuan untuk menguji untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) Admin JoinGeek dengan membandingkan sistem sebelum dan sesudah desain ulang guna memberikan gambaran perbedaan pengalaman pengguna antara kedua versi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan metode *usability testing*. Pengumpulan data berlangsung selama tiga hari dengan melibatkan tiga personel HR di Geekgarden sebagai pengguna yang menggunakan sistem ini .Pengujian

dengan UEQ menunjukkan bahwa Admin JoinGeek memperoleh hasil pengujian yang jauh lebih baik pada sistem setelah dilakukan desain ulang dibandingkan dengan sistem sebelum dilakukan desain ulang pada keenam dimensi UEQ, terlihat dari nilai mean yang dihasilkan dan hal ini menunjukkan bahwa desain ulang antarmuka Admin JoinGeek berhasil meningkatkan pengalaman pengguna sesuai dimensi penilaian UEQ. Hasil *usability testing* juga positif, dengan tingkat keberhasilan 94%, efisiensi 92,5%, dan tingkat kesalahan 3,8%. Dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi secara keseluruhan membuktikan bahwa desain ulang Admin JoinGeek berhasil meningkatkan hasil evaluasi pada aspek pengalaman pengguna (UX).

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang nanti akan dilakukan peneliti yaitu sama sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, meneliti mengenai pengalaman pengguna, dan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Perbedaannya adalah penelitian tersebut meneliti menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *usability testing* sedangkan peneliti hanya menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan penelitian tersebut meneliti pengalaman pengguna dari Admin JoinGeek, sedangkan peneliti meneliti aplikasi BintangPusnas Edu yang diluncurkan oleh Perpustakaan Nasional RI

Meskipun penelitian diatas sejenis, hingga saat ini masih belum ada penelitian mengenai BintangPusnas Edu. Oleh karena itu, evaluasi UX ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang dalam meningkatkan kinerja aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan perbaikan yang tepat, BintangPusnas Edu dapat lebih optimal dalam mendukung pembelajaran digital dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. *User Experience*

Persepsi, pengalaman, serta respons seseorang terhadap penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan merupakan definisi dari Pengalaman Pengguna atau dapat dikenal dengan *User experience* (UX). UX adalah suatu proses dalam desain produk yang bertujuan untuk menyatukan dan meningkatkan interaksi antara produk dan penggunanya, mencakup aspek desain, branding, kegunaan, dan fungsionalitas.

Don Norman memiliki julukan "*Father of User Experience*" karena telah menciptakan istilah "*User Experience*". Don Norman mendefinisikan bahwa UX meliputi seluruh aspek interaksi para pengguna dengan perusahaan, layanannya, dan produknya (Interaction Design Foundation, 2021). Beliau merupakan salah satu tokoh paling berpengaruh di bidang *user experience design* (Interaction Design Foundation, 2021). Don Norman dianggap sebagai salah satu pelopor dalam pengembangan konsep UX yang dimana Norman mengubah pandangan terhadap desain dan menekankan pentingnya mempertimbangkan aspek pengalaman pengguna dalam proses merancang suatu perangkat lunak (Mayasari & Heryana, 2023).

UX muncul sebagai hasil dari persepsi dan respons pengguna yang timbul sebagai reaksi terhadap penggunaan suatu produk. Fokus utama UX terletak pada pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk, termasuk dampaknya terhadap emosi

pengguna serta kemampuannya dalam meningkatkan nilai atau efektivitas dalam menyelesaikan tugas yang dihadapi.

## 2. *User Experience Questionnaire* (UEQ)

*User Experience Questionnaire* (UEQ) atau dapat diartikan sebagai kuesioner Pengalaman pengguna merupakan metode yang dapat digunakan untuk menilai kualitas pengalaman pengguna secara bias, yang mudah diterapkan, valid, dan terpercaya (Prasetyaningsih & Ramadhani, 2021, p. 148). Salah satu metode untuk mengevaluasi pengalaman pengguna adalah menggunakan UEQ. Metode tersebut mengukur kesan keseluruhan yang dirasakan oleh pengguna saat melakukan interaksi pada produk yang mencakup aspek pragmatis dan hedonis (Zulfahmi & Suyatno, 2019). Tujuan utama dari UEQ yaitu untuk mengukur pengalaman pengguna dengan cepat dan langsung. Melalui situs web <http://www.ueq-online.org/>, UEQ dapat diakses secara gratis. Dikembangkan pada tahun 2005 dalam versi bahasa Jerman, UEQ kini telah tersedia lebih dari tiga puluh bahasa, dan salah satunya adalah Bahasa Indonesia.

Jurnal “Evaluasi Penggunaan Slims Pada E-Library Dengan Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)” mengutip pada penelitian Schrepp bahwa penilaian UEQ terdiri dari enam skala (Maricar et al., 2021, p. 319) Enam skala pada UEQ tersebut yaitu:

- a. *Attractiveness* (daya tarik). Presepsi keseluruhan pengguna terhadap ketertarikannya terhadap suatu produk. Misal: apakah design produk jelak, bagus atau bahkan biasa saja, apakah produk atraktif atau tidak atraktif.
- b. *Perspicuity* (kejelasan). Sejauh mana pengguna merasakan kemudahan dalam menggunakan suatu produk.. Misal: apakah suatu produk sulit untuk dipahami atau mudah untuk dipahami
- c. *Efficiency* (efisiensi). Seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas tanpa melakukan hal yang tidak diperlukan. Misal: apakah suatu produk lambat atau cepat, apakah produk tidak praktis digunakan atau praktis.
- d. *Dependability* (ketepatan). Apakah pengguna memiliki kendali atas interaksi yang terjadi? Misal: apakah suatu produk menghalangi pengguna dalam menggunakan produk atau mendukungnya, apakah produk tersebut aman atau tidak aman
- e. *Stimulation* (stimulasi). Sejauh mana pengguna termotivasi untuk terus menggunakan produk. Misal: apakah produk tersebut kurang bermanfaat atau bermanfaat, apakah produk tersebut tidak menarik atau produk tersebut menarik.
- f. *Novelty* (kebaruan). Apakah desain produk tersebut kreatif dan inovatif? Apakah produk mampu menarik perhatian para pengguna? Sejauh mana tingkat kebaruan atau kreativitas produk tersebut.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan	15						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

**Gambar 1 Atribut Pernyataan UEQ Versi Bahasa Indonesia**

Pada gambar di atas merupakan 26 atribut pernyataan yang disediakan pada UEQ versi bahasa Indonesia. Pernyataan ini dapat dinilai pada skala Likert 7 poin dengan titik akhir tidak setuju sama sekali (1) dan sangat setuju (7). Kuesioner ini berisi pasangan atribut yang berlawanan dan dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang suatu produk. Karena sejak awal metode UEQ ini dirancang menggunakan bahasa Jerman, sudah pasti bentuk asli UEQ ini berbahasa Jerman. Kuesioner tersebut dapat di unduh melalui web resmi UEQ.

### 3. Bintang Pusnas Edu

BintangPusnas Edu adalah platform aplikasi yang terintegrasi dengan aplikasi unggulan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Aplikasi ini bertujuan untuk mengembangkan akses dan menyediakan konten digital di perpustakaan sekolah, madrasah, dan perguruan tinggi. Aplikasi BintangPusnas Edu ini menyediakan koleksi buku digital, bersama dengan koleksi digital lainnya, seperti buku audio, buku video, panduan pendidikan, dan jurnal ilmiah, dan dapat diakses melalui berbagai platform, termasuk Android, macOS, Windows, dan iOS. Tujuan utama BintangPusnas Edu adalah untuk meningkatkan kualitas perpustakaan di enam jenis Perguruan Tinggi contohnya

seperti Universitas, Institut, Sekolah Tinggi, Politeknik, Akademi, Akademi Komunitas, Sekolah/Madrasah seperti SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung program Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka, serta mempercepat pengembangan perpustakaan dalam menjalankan fungsi-fungsinya.. BintangPusnas Edu dirilis pada 14 Desember 2022.

BintangPusnas Edu memiliki 9906 judul untuk koleksi Sekolah/Madrasah, 26250 judul untuk koleksi Perguruan Tinggi, 1063 judul untuk koleksi Kemendikbud, 58 judul untuk koleksi Kemenag, 40 judul untuk koleksi Jurnal, 6 judul untuk koleksi Tutorial Edukasi, dan 91 judul untuk koleksi *Audio&Videobook*. BintangPusnas Edu memuat 5 Fitur, yaitu (*BintangPusnas Edu*, 2022). Jumlah keseluruhan pengguna aplikasi BintangPusnas Edu per Januari 2024 yaitu ada 23.513 pengguna. Jumlah profesi pengguna tertinggi BintangPusnas Edu pada bulan Januari 2024 yaitu ada Tidak Mengisi Profesi 19968 pengguna, Mahasiswa 1126 pengguna, Guru 832 Pengguna.

### C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada karya ilmiah ini adalah penelitian kuantitatif untuk mengetahui *User Experience* (UX) mahasiswa pada aplikasi BintangPusnas Edu. Pengukuran ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Rancangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif. Menurut Ibnu, Mukhdid dan Dasna yang dipaparkan dalam buku “Metode Penelitian Kuantitatif”, penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan (memaparkan) peristiwa yang urgen pada masa kini. Deskripsi peristiwa tersebut dilakukan secara sistematis dan lebih menekankan pada data faktual dari pada penyimpulannya (Kusumastuti et al., 2020, p. 40).

Oleh karena itu peneliti akan menggambarkan secara sistematis fakta atau karakteristik penelitian ini secara faktual atau apa adanya didukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan yang sebenarnya (Abdullah et al., 2022, p. 19). Penulis memperoleh data profesi terbanyak pengguna aplikasi BintangPusnas Edu yaitu mahasiswa sebanyak 1126 orang. Penulis menarik sampel dengan menggunakan rumus Slovin sehingga sampel yang diperoleh sebanyak 92 orang. Metode pengumpulan data menggunakan penyebaran kuesioner atau angket dengan 26 pertanyaan. Hasil dari kuesioner kemudian diolah menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) Data Analysis Tool V12.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas ini digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Uji validitas ini digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner.. Suatu pernyataan dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Tidak valid apabila nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel (Anggraini et al., 2022).  $R$  tabel didapatkan berdasarkan jumlah responden ( $N$ ) dengan rumus  $df = (N-2)$ , maka  $df = (92-2) = 90$ . Karena  $df = 90$ , maka nilai  $r$  tabel sebesar 0,2050

**Tabel 1 Uji Validasi**

Variabel	Nilai $r$ hitung	Nilai $r$ tabel	Keterangan
----------	------------------	-----------------	------------

<i>Attractiveness</i>	0,933	0,2050	<i>Valid</i>
<i>Perspicuity</i>	0,825	0,2050	<i>Valid</i>
<i>Efficiency</i>	0,866	0,2050	<i>Valid</i>
<i>Dependability</i>	0,864	0,2050	<i>Valid</i>
<i>Stimulation</i>	0,865	0,2050	<i>Valid</i>
<i>Novelty</i>	0,768	0,2050	<i>Valid</i>

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat diketahui bahwa seluruh variabel yang terdapat pada *User Experience Questionnaire* dikatakan valid karena nilai *r* hitung lebih besar dari nilai *r* tabel.

## 2. Uji Reabilitas

Uji Reliabilitas ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Uji reabilitas ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka instrumen dinyatakan reliabel dan apabila nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel (Anggraini et al., 2022).

**Tabel 2 Uji Reabilitas**

Variabel	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
<i>Attractiveness</i>	0,836	Reliabel
<i>Perspicuity</i>	0,687	Reliabel
<i>Efficiency</i>	0,832	Reliabel
<i>Dependability</i>	0,700	Reliabel
<i>Stimulation</i>	0,785	Reliabel
<i>Novelty</i>	0,614	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.10, seluruh variabel mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,6 sehingga variabel-variabel tersebut dinyatakan reliabel sehingga instrumen penelitian dapat digunakan dalam penelitian ini.

## 3. Hasil Pengukuran UEQ Menggunakan Data Analysis Tool

Interprestasi standar skala penilaian dapat diartikan dengan evaluasi netral apabila nilai diantara -0,8 - 0,8. Nilai > 0,8 diartikan dengan evaluasi positif dan nilai < -0,8 diartikan bahwa evaluasi negatif (Schrepp, 2023).

**Tabel 3 Nilai Skala UEQ**

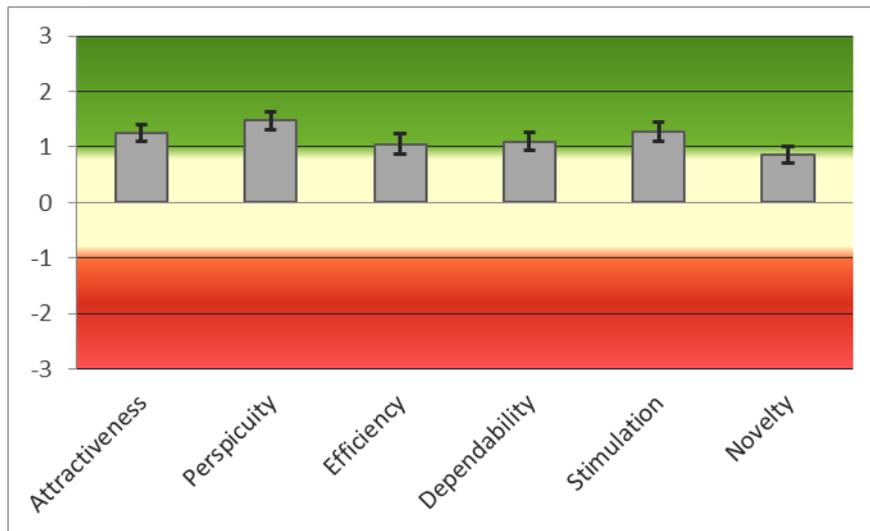
UEQ Scales (Mean and Variance)		
<b>Attractiveness</b>	↑ 1,261	0,54
<b>Perspicuity</b>	↑ 1,473	0,64
<b>Efficiency</b>	↑ 1,054	0,78
<b>Dependability</b>	↑ 1,095	0,60
<b>Stimulation</b>	↑ 1,269	0,72
<b>Novelty</b>	↑ 0,867	0,56

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa responden menilai seluruh skala UEQ yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* mendapatkan nilai evaluasi positif karena memiliki nilai > 0,8. Variabel *perspicuity* (kejelasan) memiliki nilai rata-rata (mean) tertinggi sebesar 1,473, nilai *stimulation* (stimulasi) sebesar 1,269, nilai rata-rata *attractiveness* (Daya tarik) sebesar 1,261, nilai rata-rata *dependability* (ketepatan) sebesar 1,095, nilai rata-rata *efficiency* (efisiensi) sebesar 1,054, dan *novelty* (kebaruan) memiliki nilai rata-rata terendah sebesar 0,867.

**Tabel 4 Nilai Rata-Rata Pragmatic dan Hedonic Quality**

<i>Pragmatic dan Hedonic Quality</i>	Mean
<i>Attractiveness</i> (Daya tarik)	1,26
<i>Pragmatic Quality</i> (Kualitas Pragmatis)	1,21
<i>Hedonic Quality</i> (Kualitas Hedonis)	1,09

Berdasarkan analisis pada Tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata tertinggi diperoleh *attractiveness* sebesar 1,26. *Hedonic Quality* memperoleh nilai rata-rata terendah sebesar 1,09.

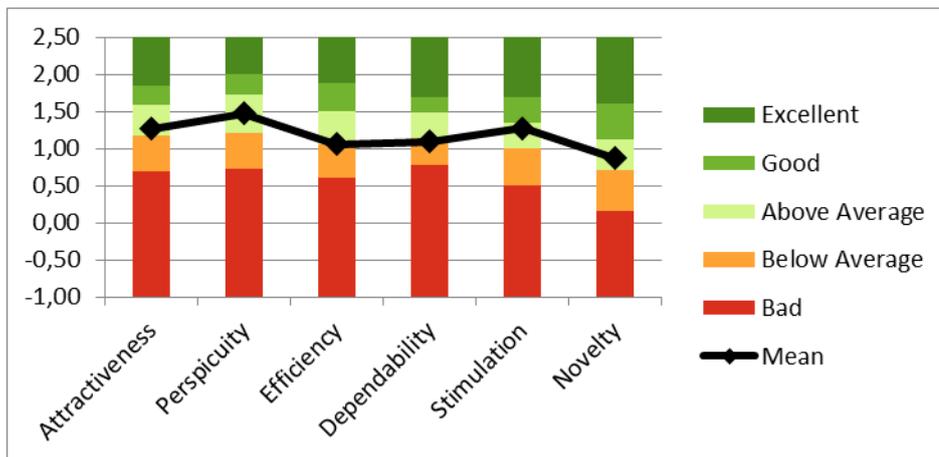


**Gambar 2 Nilai Skala BintangPusnas Edu**

Gambar diagram di atas menampilkan hasil evaluasi seluruh variabel dari pengukuran *user experience* dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada aplikasi BintangPusnas Edu yang didapatkan dari 92 responden. Skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, simulasi, dan kebaruan memiliki nilai rata-rata (mean) di atas 0,8. Pada gambar di atas dapat dilihat seluruh skala berada pada area berwarna hijau atau dapat dimaknai dengan hasil evaluasi yang positif.

**Tabel 5 Hasil Benchmark**

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Attractiveness	1,26	Above average	25% of results better, 50% of results worse
Perspiciuity	1,47	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efficiency	1,05	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Dependability	1,10	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Stimulation	1,27	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Novelty	0,87	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

**Gambar 3 Grafik Benchmark**

Setelah mendapatkan hasil nilai rata-rata dari seluruh variabel, dilakukan benchmarking atau perbandingan nilai rata-rata terhadap *benchmark data set*. UEQ menyediakan *benchmark* yang terdiri dari kumpulan data *benchmark* yang memuat berbagai produk umum yang berbeda beda seperti produk *business software*, *web pages*, *web shops*, *social networks* dan lain sebagainya (Schrepp, 2023). Kumpulan data ini terdiri dari 21.175 orang dari 468 studi mengenai berbagai produk per-Desember 2024. Berdasarkan gambar diagram di atas dapat diketahui bahwa apabila dibandingkan dengan 468 produk lainnya yang sudah diuji menggunakan metode UEQ, aplikasi BintangPusnas Edu mendapatkan hasil *above average* (diatas rata-rata) pada skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, stimulasi, dan kebaruan. Sedangkan untuk skala ketepatan mendapatkan hasil *below average* (dibawah rata-rata) dibandingkan dengan produk lainnya. Untuk Skala *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *stimulation*, dan *novelty* jika dibandingkan dengan *data set*, diinterpretasikan dengan pernyataan *above average* (diatas rata rata) karena 25% produk pada dataset memiliki nilai skor yang lebih tinggi, sedangkan 50% lainnya lebih rendah. Untuk skala *dependability* jika dibandingkan dengan *data set*, diinterpretasikan dengan pernyataan *below average* (di bawah rata rata) karena 50% produk pada dataset memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 25% lainnya lebih rendah sehingga diperlukannya perbaikan pada skala ini.

#### 4. Pembahasan

*Attractiveness* (Daya Tarik) merupakan pengukuran *User Experience* yang menegasakan bagaimana kesan pengguna terhadap suatu produk (Schrepp, 2023). Hasil evaluasi skala *attractiveness* ini mendapatkan hasil evaluasi positif dengan nila rata-rata sebesar 1,261.

Presentase untuk evaluasi positif berada pada nilai rata rata  $> 0,8$ . Hal ini menyatakan bahwa pengguna memiliki kesan yang positif/baik terhadap aplikasi BintangPusnas Edu. Saat ini pasar aplikasi semakin kompetitif sehingga penting untuk membangun hal yang menyenangkan dan menarik dalam aplikasi *mobile* (Krug, 2014, hlm. 185). Steve krug menyatakan bahwa kesenangan itu agak sulit untuk dijelaskan, dan mengungkapkannya seperti “*I’ll know it when I feel it*”. Dari pernyataan tersebut dapat dimaknai dengan orang-orang memiliki standar yang berbeda mengenai perasaan menyenangkan pada suatu hal. Banyak perusahaan yang berusaha menciptakan aplikasi yang bukan hanya menarik dan menyenangkan tetapi juga ramah pengguna atau *user friendly*. Membuat aplikasi yang menarik merupakan tujuan yang baik tetapi jangan terlalu fokus pada hal tersebut sehingga lupa untuk membuat aplikasi tersebut dapat digunakan (Krug, 2014, hlm. 184). Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa rata-rata responden memilih aplikasi BintangPusnas ini menyenangkan, baik, menggembirakan, atraktif, dan, ramah pengguna. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Riche & Marpaung, 2021) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *attractiveness* (Daya Tarik) memperoleh nilai rata rata 1,28 dengan dengan hasil evaluasi positif. Penelitian ini juga sejalan dengan (Ramadhan et al., 2023) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *attractiveness* (Daya Tarik) memperoleh nilai rata rata 1,21 dengan hasil evaluasi positif. Dengan demikian hasil dari penelitian penulis dengan penelitian ini responden merasa pengguna memiliki kesan yang positif/baik terhadap aplikasi BintangPusnas Edu, Perpustakaan Digital STMIK Mikroskil, dan aplikasi My Pertamina.

*Perspicuity* (kejelasan) merupakan pengukuran *User Experience* yang menegaskan bagaimana kejelasan suatu produk. Apakah produk tak dapat dipahami atau dapat dipahami, mudah dipelajari atau sulit dipelajari, dan lain sebagainya (Schrepp, 2023). Hasil evaluasi skala *perspicuity* ini mendapatkan hasil evaluasi penilaian positif dengan nilai rata-rata sebesar 1,473. Presentase untuk evaluasi positif berada pada nilai rata rata  $> 0,8$ . Hal ini menyatakan bahwa pengguna merasa aplikasi BintangPusnas Edu memiliki kejelasan yang baik dimana aplikasi dapat dengan mudah untuk dipahami dan mudah untuk dipelajari. Kesederhanaan dan kejelasan *design* merupakan hal yang penting dalam *design User Experience* (UX) (Mayasari & Heryana, 2023, p. 53). Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan antarmuka perangkat lunak yang mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Salah satu aspek penting dalam mencapai kesederhanaan dan kejelasan adalah dengan menghindari fitur-fitur yang tidak diperlukan atau tidak relevan sehingga pengguna akan terfokus pada hal yang penting (Mayasari & Heryana, 2023, p. 53). Pada hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa responden merasakan aplikasi BintangPusnas Edu ini jelas dan mudah digunakan. Dapat dilihat pada indikator sederhana memiliki nilai rata-rata tertinggi, sehingga karena kesederhanaan aplikasi tersebut membuat aplikasi menjadi mudah dipelajari sehingga aplikasi tersebut dapat dipahami dengan baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Riche & Marpaung, 2021) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *perspicuity* (kejelasan) memperoleh nilai rata rata 1,14 dengan hasil evaluasi positif. Penelitian ini juga sejalan dengan (Rao & Setyadi, 2023) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *perspicuity* (kejelasan) memperoleh nilai rata rata 1,80 dengan hasil evaluasi positif. Dengan

demikian hasil dari penelitian penulis dengan penelitian ini responden merasa aplikasi BintangPusnas Edu, perpustakaan digital STMIK Mikroskil, dan aplikasi SISMIOP Bapenda Kab. Pemalang memiliki kejelasan yang baik sehingga dapat memudahkan responden dalam menggunakan aplikasi tersebut.

*Efficiency* (kejelasan) merupakan pengukuran *User Experience* bagaimana pengguna menyelesaikan tugas tanpa usaha yang tidak perlu pada suatu produk. Apakah aplikasi cepat atau lambat, tidak efisien atau efisien dan lain sebagainya (Schrepp, 2023). Hasil evaluasi skala *perspicuity* ini mendapatkan hasil evaluasi penilaian positif dengan nilai rata-rata sebesar 1,054. Presentase untuk evaluasi positif berada pada nilai rata-rata  $> 0,8$ . Hal ini menyatakan bahwa pengguna merasa aplikasi BintangPusnas Edu memberikan kinerja yang baik dari hasil yang diharapkan. Responsivitas pada sebuah perangkat lunak merupakan faktor yang penting dalam pengalaman pengguna (Mayasari & Heryana, 2023, hlm. 13). Respon aplikasi yang lambat akan membuat pengguna merasa frustrasi dan dapat mengurangi penggunaan aplikasi dan bagian terburuknya adalah berhenti menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu pentingnya memperhatikan performa sistem, kecepatan pemrosesan, dan design interaksi yang responsif untuk mendapatkan responsivitas yang baik pada aplikasi. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Riche & Marpaung, 2021) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *efficiency* (efisiensi) memperoleh nilai rata-rata 1,34 dengan dengan hasil evaluasi positif. Penelitian ini juga sejalan dengan Dengan (Ramadhan et al., 2023) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *efficiency* (efisiensi) memperoleh nilai rata-rata 1,10 dengan hasil evaluasi positif. Dengan demikian hasil dari penelitian penulis dengan penelitian ini responden merasa aplikasi BintangPusnas Edu, perpustakaan digital STMIK Mikroskil, dan Aplikasi Mypertamina memberikan kinerja yang baik dari hasil yang diharapkan tanpa perlu melakukan usaha yang tidak dibutuhkan.

*Dependability* (ketepatan) merupakan seberapa besar ketepatan yang pengguna rasakan untuk mengendalikan interaksi pada suatu produk. Apakah tak dapat diprediksi atau dapat diprediksi, menghalangi atau mendukung, dan lain sebagainya (Schrepp, 2023). Hasil evaluasi skala *dependability* ini mendapatkan hasil evaluasi penilaian positif dengan nilai rata-rata sebesar 1,095. Presentase untuk evaluasi positif berada pada nilai rata-rata  $> 0,8$ . Hal ini menyatakan bahwa pengguna memiliki kendali interaksi pada aplikasi BintangPusnas Edu. Steve Kurg pada bukunya menuliskan bahwa sebagai pengguna, kita datang dengan banyak ekspektasi seperti di mana hal-hal akan ditempatkan pada suatu halaman, bagaimana segala sesuatunya bekerja, dan bagaimana segala sesuatu terlihat (Krug, 2014, p. 48). Dari hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwa Aplikasi BintangPusnas Edu ini memenuhi ekspektasi responden. Karena memenuhi ekspektasi aplikasi BintangPusnas ini secara tidak langsung mendukung para responden dalam mencari suatu informasi.

Dari hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa Aplikasi BintangPusnas Edu ini memenuhi ekspektasi responden. Karena memenuhi ekspektasi aplikasi BintangPusnas ini secara tidak langsung mendukung para responden dalam mencari suatu informasi. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Riche & Marpaung, 2021) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *dependability* (ketepatan) memperoleh nilai rata-rata 1,18 dengan dengan hasil evaluasi positif. Penelitian ini juga sejalan

dengan Dengan (Utamal., 2023) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *novelty* (kebaruan) memperoleh nilai rata rata 1,27 dengan hasil evaluasi positif. Dengan demikian hasil dari penelitian penulis dengan penelitian ini responden dapat mengontrol interaksi dengan aplikasi BintangPusnas Edu, perpustakaan digital STMIK Mikroskil, dan aplikasi absen.

*Stimulation* (kejelasan) merupakan pengukuran *User Experience* yang menegaskan seberapa besar sebuah produk memberikan ketertarikan dan motivasi kepada pengguna dalam menggunakan produk tersebut. Apakah produk bermanfaat atau kurang bermanfaat, membosankan atau mengasyikan, dan lain sebagainya (Schrepp, 2023). Hasil evaluasi skala *stimulation* ini mendapatkan hasil evaluasi penilaian positif dengan nilai rata-rata sebesar 1,469. Presentase untuk evaluasi positif berada pada nilai rata rata  $> 0,8$ . Hal ini menyatakan bahwa pengguna merasa aplikasi BintangPusnas Edu dapat memotivasi pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi yang menyenangkan dan memotivasi bukan hanya meningkatkan pengalaman pengguna, tetapi juga berkontribusi pada kesuksesan aplikasi secara keseluruhan. Dengan menerapkan teori motivasi dan desain yang intuitif, pengembang dapat menciptakan aplikasi yang lebih menarik dan bertahan lama di pasar. Dari hasil penelitian diatas, aplikasi BintangPusnas Edu sudah cukup baik menstimulus pengguna dikarenakan hasil yang didapatkan adalah positif, tetapi tim pengembang aplikasi juga harus selalu mencari inovasi terbaru agar tetap menarik dan menyenangkan bagi para pengguna. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Riche & Marpaung, 2021) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *stimulation* (stimulasi) memperoleh nilai rata rata 1,17 dengan dengan hasil evaluasi positif. Dengan demikian hasil dari penelitian penulis dengan penelitian ini responden merasa aplikasi BintangPusnas Edu dan perpustakaan digital STMIK Mikroskil memberikan dapat motivasi responden untuk menggunakan aplikasi tersebut. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Riche & Marpaung, 2021) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *stimulation* (stimulasi) memperoleh nilai rata rata 1,17 dengan dengan hasil evaluasi positif. Dengan demikian, hasil dari penelitian penulis dengan penelitian ini responden merasa aplikasi BintangPusnas Edu dan perpustakaan digital STMIK Mikroskil memberikan dapat motivasi responden untuk menggunakan aplikasi tersebut.

*Novelty* (kebaruan) merupakan pengukuran *User Experience* yang menegaskan seberapa besar kebaruan dan seberapa kreatif suatu produk bagi para pengguna. Apakah kreatif atau monoton, berdaya cipta atau konvensional, dan lain sebagainya (Schrepp, 2023). Hasil evaluasi skala *novelty* ini mendapatkan hasil evaluasi penilaian positif dengan nilai rata-rata sebesar 0,867. Presentase untuk evaluasi positif berada pada nilai rata rata  $> 0,8$ . Hal ini menyatakan bahwa pengguna merasa aplikasi BintangPusnas Edu terbaru dan kreatif. Don Norman mengatakan bahwa terdapat masalah apabila produk tersedia selama beberapa waktu, sejumlah faktor pasti muncul, yang nantinya akan mendorong perusahaan untuk menambahkan fitur-fitur baru. Salah satu faktornya yaitu pengguna yang yang sudah menyukai produk akan menyatakan keinginannya untuk lebih banyak fitur, fungsi, dan lebih banyak kemampuan (Norman, 2013, p. 261). Pada penelitian diatas pada indikator kreatif dan berdaya cipta masih memiliki evaluasi penilaian netral. Tim Pengembangan UX disarankan untuk melakukan

penelitian atau observasi agar melahirkan sesuatu yang baru yang dapat membuat pengguna puas. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Riche & Marpaung, 2021) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *novelty* (kebaruan) memperoleh nilai rata-rata 0,82 dengan dengan hasil evaluasi positif. Penelitian ini juga sejalan dengan Dengan (Utamal., 2023) didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa skala *novelty* (kebaruan) memperoleh nilai rata-rata 0,89 dengan hasil evaluasi positif. Dengan demikian hasil dari penelitian penulis dengan penelitian ini responden merasa aplikasi BintangPusnas Edu, perpustakaan digital STMIK Mikroskil, dan aplikasi Absensi memberikan dapat motivasi responden untuk menggunakan aplikasi tersebut menarik minat responden.

Pada identifikasi masalah terjadi penurunan penilaian aplikasi BintangPusnas Edu di *Play Store* yang dimana penilaian yang sebelumnya 4.1 dari 172 ulasan pada bulan Mei 2023 dan sekarang menjadi 3.2 dari 210 ulasan per 12 Februari 2024. Terdapat perbedaan pendapat terhadap responden penelitian ini dan bagi para pengguna aplikasi BintangPusnas Edu yang memberikan komentar di *Play Store*. Perbedaan yang jelas terlihat adalah dari keluhan pada rata-rata pengguna yang memberikan komentar di *Play Store* yaitu aplikasi berjalan dengan lama sedangkan hasil pada penelitian ini netral tidak lama ataupun tidak cepat. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan emosional pengguna terhadap *User Experience (UX)* sebuah aplikasi, terutama dalam hal persepsi kecepatan (*speed perception*), yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis dan teknis (Nielsen, 1993). Nielsen mengatakan pengguna yang terbiasa dengan aplikasi cepat akan lebih sensitif terhadap keterlambatan meskipun tidak signifikan. Urgensi pengguna juga menentukan aplikasi tersebut lambat atau tidak. Dan pengguna yang terburu-buru cenderung merasa aplikasi akan lebih lambat.

Meskipun terdapat perbedaan pendapat pada setiap pengguna hal ini menjadi tugas pengembang aplikasi BintangPusnas Edu untuk memperbaiki kecepatan pada aplikasi. Pengembang juga harus mengetahui latar belakang pengguna dan bagaimana pengalaman mereka dengan aplikasi lain dapat membentuk standar ekspektasi mereka. Dan berdasarkan *benchmark* aplikasi BintangPusnas Edu mendapatkan hasil *above average* (diatas rata-rata) pada skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, stimulasi, dan kebaruan. Sedangkan untuk skala ketepatan mendapatkan hasil *below average* (di bawah rata-rata) dibandingkan dengan produk lainnya. Hal ini juga menjadi tugas untuk pengembang UX aplikasi BintangPusnas Edu untuk memperbaiki ataupun melakukan pengembangan terhadap ketepatan yang pengguna rasakan untuk mengendalikan interaksi pada aplikasi BintangPusnas Edu.

## E. KESIMPULAN

Dari analisis penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan penulis, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil pengukuran menggunakan metode UEQ dan diolah menggunakan Data Analysis Tool Ver 12 menyatakan bahwa seluruh skala mendapatkan nilai evaluasi yang positif dan skala *perspicuity* (kejelasan) memiliki nilai rata-rata (mean) tertinggi sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa daripada skala yang lain, responden memiliki persepsi bahwa aplikasi BintangPusnas Edu ini merupakan aplikasi yang mudah dimengerti, jelas, sederhana, dan mudah untuk dipelajari oleh para responden. Dan jika dibandingkan dengan hasil perbandingan nilai rata-rata atau benchmarking aplikasi BintangPusnas Edu dengan 468 produk lain yang telah diuji

menggunakan UEQ ini menunjukkan bahwa aplikasi BintangPusnas Edu memperoleh hasil di atas rata-rata (*above average*) pada skala *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan). Sementara itu, untuk skala *dependability* (ketepatan), aplikasi BintangPusnas Edu memperoleh hasil di bawah rata-rata (*below average*) dibandingkan dengan produk lainnya sehingga tim pengembang aplikasi BintangPusnas Edu perlu melakukan perbaikan pada skala tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Aiman, U., Fadila, Z., Ardiawan, K. N., Jannah, M., Hasda, S., Taqwin, Masita, & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Amalia, D., Cahyono, D., Septiani, V., & Kristiawan, M. (2022). UX test in the academic information system of vocational higher education. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 36–46. <https://doi.org/10.29210/021583jpgi0005>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas . *BASICEDU*, 6(4), 6491–6504.
- Azman, M. M., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan Slims Pada E-Library Dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(2), 319–328. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184443>
- BintangPusnas Edu. (2022, March 20). Perpustakaan Nasional RI. <https://bintangpusnas.com/>
- Dewi, F. A. K., & Ratnasari, C. I. (2024). User Experience Testing on JoinGeek Admin using a User Experience Questionnaire and Usability Testing. *Jurnal Sistem Informasi*, 13(3), 1157–1167.
- Hartono. (2019). *Manajemen Perpustakaan Elektronik (E-Library)*. Gava Media.
- Himawan, H., & Florestiyanto, M. Y. (2020). *Interface User Experience*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta .
- Interaction Design Foundation. (2021, August 29). *Who is Don Norman?* Interaction Design Foundation. [https://www.interaction-design.org/literature/topics/don-norman?srsltid=AfmBOoqElnSuDnFwGsw91VqYunWOgxKwqM5Y\\_CuzWgvASuPLJY7mS6f2](https://www.interaction-design.org/literature/topics/don-norman?srsltid=AfmBOoqElnSuDnFwGsw91VqYunWOgxKwqM5Y_CuzWgvASuPLJY7mS6f2)
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability* (E. Byle, Ed.; Revisited). [https://eng317hannah.wordpress.ncsu.edu/files/2020/01/Krug\\_Steve\\_Dont\\_make\\_me\\_think\\_revisited\\_\\_a\\_cz-lib.org\\_.pdf](https://eng317hannah.wordpress.ncsu.edu/files/2020/01/Krug_Steve_Dont_make_me_think_revisited__a_cz-lib.org_.pdf)
- Kusumastuti, A., khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Cet. 1). Deepublish.
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan Slims Pada E-Library Dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(2), 319–327. <https://doi.org/10.25126>
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *Konsep Dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak*. PT. Neo Santara Indonesia.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Academic Press.

- Norman, D. A. (2013). *The Design Of Everyday Things*. Basic Books.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/JI.V13I2.3180>
- Ramadhan, M. G., Oktadini, N. R., Putra, P., Sevdiyuni, P. E., & Meiriza, A. (2023). Analysis of User Experience on the Mypertamina Application Using the User Experience Questionnaire Method. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 7(2), 176–186.
- Rao, R. A., & Setyadi, R. (2023). Analisis UX Pada Aplikasi SISMIOP Bapenda Kab. Pemasang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 1263–1271.
- Riche, R., & Marpaung, S. H. (2021). Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan User Experience Questionnaire Perpustakaan Digital. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(4), 1345. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i4.3270>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org)
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2018). *UEQ*. <https://www.ueq-online.org/>