

Analisa Pengalaman Pengguna Terhadap Aplikasi Bibel Doding Simalungun Dengan Metode *User Experience Questionnaire*

Katarina Van Bora Theopilus Sidebang¹; Yuli Komalasari S.Kom M.Kom²

^{1,2} *Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Jl Jatiwaringin No.18 Jaticempaka Kec. Pd. Gede, Kota Bks,
Jawa Barat 17411*

¹ katarinasidebang@gmail.com, ² yuli.yks@bsi.ac.id.

Kata kunci:

accuracy, decision tree, default prediction, f1-score, k-nearest neighbors, knn, logistic regression, precision, random forest, recall

Abstract

This application is an electronic Bible in the Simalungun language, available for download on the App Store or Play Store, and used by the GKPS congregation in their worship services. The purpose of this research is to measure, assist, and evaluate the satisfaction level of the GKPS congregation as users of the "Bibel Doding Simalungun" application, using the User Experience Questionnaire method. The research population focuses on GKPS congregants from various areas in Indonesia, such as Simalungun (the original region) and the Jakarta metropolitan area, with a sample size of 44 obtained through a Google questionnaire. The User Experience Questionnaire method used in this research consists of 26 questions that indicate the satisfaction level of users. Additionally, the User Experience Questionnaire employs a rating scale from 1 to 7, which is then transformed by the UEQ Tools into a scale ranging from -3 to 3. This research method provides tools for processing the available data.

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Dimasa dimana nyaris semua hal berbasis digital seperti saat ini, penggunaan teknologi informasi semakin merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang agama. Penggunaan aplikasi atau perangkat lunak untuk mempermudah akses informasi agama sudah sangat umum dilakukan, termasuk di kalangan umat Kristen. Salah satu aplikasi tersebut adalah Bibel Doding Simalungun, yaitu aplikasi Alkitab berbahasa Simalungun yang disediakan oleh Gereja Kristen Protestan Simalungun.

Gereja Kristen Protestan Simalungun (GKPS) ialah sebuah gereja yang menjadi wadah persekutuan dan peribadatan untuk

mayoritas suku Batak dengan sub etnis Simalungun yang berasal dari daerah Sumatera Utara. Gereja ini berdiri tanggal 2 September 1903 di daerah Pematang Raya-Simalungun yang merupakan hasil dari pemberitaan injil seorang pendeta bernama Agust Theis. Gereja Kristen Protestan Simalungun memiliki kitab sendiri yang mana merupakan terjemahan dari Alkitab yang di ubah kedalam bahasa Simalungun kemudian disebut dengan buku 'Bibel'. Selain daripada terjemahan Alkitab, GKPS memiliki sekumpulan lagu yang dinamakan Halleluya Simalungun. Maka dapat disimpulkan bahwa Gereja Kristen Protestan Simalungun memiliki sebuah buku khusus yang disebut dengan buku Bibe Pakon Halleluya yang dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai 'Alkitab serta Nyanyian Rohani'. Buku inilah yang kemudian digunakan jemaat GKPS dalam peribadahnya setiap minggunya.

Secara kontekstual, Buku Bibel Pakon Halleluya Simalungun ini kemudian dijadikan acuan dalam menjalani peribadatan yang berisikan model liturgy dalam ibadah Minggu. Jemaat

senantiasa membawa buku ini dalam ibadah. Dengan adanya perkembangan teknologi, tim Manajemen IT GKPS kemudian menghadirkan sebuah aplikasi yang memudahkan jemaat mengakses hampir segenap isi dari Bibel Pakon Haleluya di dalam telepon seluler mereka.

Aplikasi sendiri menjadi salah satu sarana yang paling populer digunakan oleh masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. aplikasi dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti berkomunikasi, berbelanja, mencari informasi, hingga mengakses layanan publik, itulah yang kemudian dimanfaatkan oleh tim IT GKPS. Aplikasi ini kemudian diberi nama 'Bibel Doding Simalungun' yang mana dapat diunduh di *Appstore* maupun *Playstore* sehingga mengakses menjadi lebih mudah dan fleksibel.

Aplikasi Bibel Doding Simalungun dirilis pada 9 Januari 2020, merupakan kompleksitas dan hasil pengembangan dua aplikasi yaitu: aplikasi Bibel Simalungun dan Doding Simalungun yang kemudian digabungkan menjadi satu. Aplikasi ini disebut memiliki beberapa fitur yang bisa mendukung serta memudahkan para jemaat saat peribadahan. Fitur pemutar musik adalah salah satu keunggulan yang sangat banyak dimanfaatkan para jemaat GKPS mengingat mereka tak perlu lagi membawa alat musik saat melakukan ibadah yang mana cukup memutar via aplikasi saja apalagi bukan dalam acara besar.

Metode penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti perlu untuk mengumpulkan data-data terkait yang kemudian akan diolah guna mendapatkan hasil dari penelitian yang akurat dan dapat dipercaya. Ada 3 proses pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian, diantaranya:

1. Observasi

Melakukan peninjauan dengan mengunduh Aplikasi Bibel doding Simalungun serta membaca ulasan dari pengguna.

2. Survei

Survei dilakukan dengan membagikan kuesioner pada jemaat GKPS dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

3. Studi Pustaka

Melakukan *study literature* terhadap penelitian terkait yang pernah dilakukan sebelumnya baik dengan aplikasi yang sama maupun dengan metode penelitian yang sama. Selain itu juga mengumpulkan bahan-bahan literasi mengenai objek yang sedang diteliti.

Analisa Data

Setelah berhasil mengumpulkan data dengan metode sebelumnya melalui kuesioner/angket yang aman sebelumnya telah diisi oleh responden dan kemudian akan dilakukan pengolahan serta uji korelasi guna melihat hubungan antara variable kualitas aplikasi dengan kepuasan pengguna dengan *UEQ tools* serta melakukan uji validitas dan rerabilitas dengan menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Aplikasi Bibel Doding Simalungun

Aplikasi Bibel Doding Simalungun adalah aplikasi yang dibuat oleh Gereja Kristen Protestan Simalungun sebagai bentuk *soft file* dari Buku Bibel Pakon Haleluya yang merupakan Alkitab dan Kumpulan Lagu rohani berbahasa Simalungun yang digunakan dalam ibadah minggu dan beberapa ibadah lainnya.

Aplikasi ini telah diunduh lebih dari 50.000 kali di *Google Play Store*. Melalui aplikasi ini pengguna dapat mengakses Bibel (Alkitab dengan bahasa Simalungun) dan Doding Haleluya (Kumpulan lagu rohani berbahasa Simalungun) serta model peribadahan yang biasa digunakan di ibadah Minggu maupun ibadah pendukung lainnya. Secara singkatnya, Aplikasi Bibel Doding Simalungun mencakup 95% hal yang terdapat di buku Bibel Pakon Haleluya.

Hasil Analisa Demografis

Dalam penelitian kali ini, penulis melakukan penyebaran kuesioner yang mana telah mendapatkan 44 responden yang mana ke 44 responden merupakan Jemaat GKPS yang aktif menggunakan Aplikasi Bibel Doding Simalungun.

Berdasarkan pada kuesioner yang telah dibagikan terdapat pertanyaan demografis yang mencakup jenis kelamin, usia, pendidikan, dan domisili, lama penggunaan aplikasi dan seberapa sering menggunakan aplikasi. Berikut ini hasil analisa demografis:

a. Jenis Kelamin

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dari 44 responden yang dikumpulkan, mayoritas responden ialah berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 28 orang (83%) sedangkan laki-laki berjumlah 16 responden (17%)

b. Usia

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui pada range usia terbagi menjadi 5 dan mayoritas berusia 15-20 tahun yaitu sebanyak 12 responden (27%), range usia 21-25 sebanyak 9 orang (20%), range usia 26-30 sebanyak 7 orang (16%) sedangkan range usia 31-36 tahun sebanyak 10 orang responden (23%) dan diatas 35 tahun berjumlah 6 responden (14%).

c. Pendidikan

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat hasil sebagai berikut dimana SMA/ sederajat mendominasi dimana memiliki sebanyak 18 orang responden (44%), sedangkan taraf pendidikan < SMA/ sederajat sebanyak 2 orang (4%), taraf pendidikan diploma sebanyak 6 orang responden (13%), taraf pendidikan S1 sebanyak 14 orang (30%) sedangkan responden dengan taraf pendidikan S2 adalah sebanyak 3 orang responden (7%) dan taraf pendidikan S3 yaitu sebanyak 1 orang responden (2%).

d. Domisili

Seperti yang diketahui bahwa Gereja Kristen Protestan Simalungun tersebar di nyaris seluruh penjuru Indonesia, demikian juga dengan pengguna Aplikasi Bibel Doding Simalungun yang juga tersebar di berbagai daerah. Maka dari itu, berdasarkan pada 44 responden yang telah dikumpulkan maka dapat, responden yang tinggal di Simalungun mendominasi sebanyak 19 orang responden (43%), berikutnya yang tinggal di wilayah Sumatera utara selain Simalungun mendapat responden sebanyak 10 orang atau setara dengan 23% dari seluruh responden sementara yang berdomisili di daerah JABODETABEK berjumlah 12 orang (27%) dan terakhir yang tinggal di daerah lainnya diluar yang telah disebutkan ialah sebanyak 3 orang (7%).

e. Lama Penggunaan

Aplikasi Bibel Doding Simalungun sudah ada diterbitkan lebih dari 5 tahun yang lalu, maka dari itu lama penggunaan tiap-tiap orang pun berbeda. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan dari 44 responden, maka dapat dilihat bahwa penggunaan aplikasi lebih dari 3 tahun mendominasi yaitu sebanyak 27 orang (61%) sementara penggunaan aplikasi selama 1-3 tahun sebanyak 9 orang (21%) dan penggunaan kurang dari 1 tahun sebanyak 8 orang (18%)

f. Intensitas Penggunaan Aplikasi

Seperti yang diketahui sebelumnya bahwa Aplikasi Bibel Doding Simalungun adalah soft file dari Buku Bibel Pakon Haleluya yang digunakan dalam peribadahan setiap ibadah Minggu dan Ibadah lainnya, aplikasi ini juga kerap digunakan untuk mendalami lebih lagi tentang firman Tuhan berdasarkan iman Kristiani. Maka dari itu, intensitas penggunaan bagi tiap-tiap jemaat pun berbeda-beda. hasil penelitian yang telah dilakukan yang dikumpulkan dari 44 orang responden, terdapat hasil sebagai berikut: Responden yang menggunakan aplikasi 1 kali seminggu mendominasi yaitu sebanyak 20 orang responden (45%),

responden yang menggunakan aplikasi sebanyak 1 kali dalam seminggu dan 2 kali dalam seminggu sama sama mendapatkan 10 responden (23%) sedangkan responden yang menggunakan aplikasi kurang dari 1 kali dalam seminggu berjumlah 4 orang (9%).

Interpretasi dan Diskusi Hasil Analisa Demografis

Berdasarkan pada hasil analisa demografis yang telah dilakukan pada 44 responden sebelumnya, maka penelitian ini melakukan interpretasi guna mendiskusikan hasil dari analisa demografis tersebut yakni:

a. Jenis Kelamin

Mayoritas responden adalah perempuan. Oleh karenanya, hal ini dapat merepresentasikan bahwa perempuan lebih banyak menggunakan Aplikasi Bibel Doding Simalungun dibandingkan dengan laki-laki. Dalam penelitian yang dilakukan oleh *Pew Reaserch Center's Religious Landscape* (PRCRL), ditemukan juga bahwa presentase membaca perempuan cenderung lebih aktif membaca Alkitab dibandingkan dengan laki-laki.

b. Usia

Berdasarkan pada penelitian sebelumnya, mayoritas responden berusia 15-20 tahun. Hal ini dapat merepresentasikan bahwa penggunaan aplikasi Bibel Doding Simalungun didominasi oleh anak muda. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh *Pew Reaserch Center's Religious Landscape* (PRCRL).

c. Pendidikan Terakhir

Berdasarkan pada diagram pendidikan terakhir yang ditunjukkan pada gambar sebelumnya, mayoritas responden memiliki tingkat pendidikan terakhir SMA/ sederajat. Hal ini juga mungkin dipengaruhi penyebaran kuesioner yang melalui media social yang mana *media social* saya kebanyakan mencakup orang muda.

d. Domisili

Berdasarkan diagram domisili yang ditunjukkan pada gambar 4.6 sebelumnya, mayoritas responden saat ini berdomisili di daerah Simalungun. Hal ini merepresentasikan bahwa kebanyakan pengguna Aplikasi Bibel Doding Simalungun berdomisili di daerah Simalungun. Hal ini juga dapat terjadi karena penyebaran GKPS lebih banyak di daerah Simalungun yang merupakan daerah asal gereja tersebut. Selain itu juga karena peneliti menyebarkan kuesioner dengan rekan-rekan yang masih berada di daerah Simalungun.

e. Lama Penggunaan

Berdasarkan diagram lama penggunaan yang di tunjukkan pada gambar 4.7 sebelumnya, mayoritas responden telah menggunakan Aplikasi Bibel Doding Simalungun lebih dari 3 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa para jemaat GKPS telah lama menjadi pengguna Aplikasi Bibel Doding Simalungun. Ini mungkin juga disebabkan aplikasi ini sudah ada sejak lebih dari 5 tahun yang lalu dan sangat amat dinantikan kehadirannya mengingat pihak GKPS pernah memberhentikan pencetakan buku Bibel Pakon Haleluya.

f. Intensitas Penggunaan

Berdasarkan diagram intensitas penggunaan yang ditunjukkan pada gambar 4.8 sebelumnya, mayoritas responden menggunakan aplikasi ini hanya 1 kali dalam seminggu. Hal ini mungkin disebabkan mereka hanya menggunakan Aplikasi saat Ibadah Minggu dan tidak menggunakan aplikasi ini di luar ibadah Minggu.

Hasil Analisa Data Kuantitatif

Setelah melakukan pengumpulan data dengan penyebaran kuesioner, maka dilakukanlah analisa data guna menentukan validitas dan reliabilitas dari data yang telah di dapatkan. Berikut ini ialah hasil analisa data dari kuesioner yang telah disebarkan.

a. Uji Validitas

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan sebagai tempat mengevaluasi apakah pertanyaan-pertanyaan yang digunakan berhasil mengukur apa yang seharusnya diukur (*valid*). Uji validitas ini dilakukan menggunakan Aplikasi SPSS 25 dengan menghitung koefisien korelasi *Pearson Product Moment* (r hitung) yang artinya menghitung korelasi setiap item pertanyaan dengan total skor dari masing-masing item.

Berikut adalah rumus yang akan digunakan guna menghitung *koefisien korelasi pearson*

product moment :

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

r = koefisien korelasi

$\sum x$ = total jumlah dari variabel x

$\sum y$ = total jumlah dari variabel y

$\sum x^2$ = kuadrat dari total jumlah variabel x

$\sum y^2$ = kuadrat dari total jumlah variabel y

$\sum xy$ = hasil perkalian dari total jumlah variabel x dan variabel y

Atribut yang layak jadi pembentuk suatu dimensi ialah atribut yang memiliki nilai r hitung $> r$ table. Nilai R tabel didapatkan berdasarkan jumlah responden yang didapatkan dari kuesioner dikurang 2 ($N-2$), validitasnya ditentukan dengan melakukan uji signifikan 5% atau 0.05. Dalam penelitian ini terdapat 44 responden yang telah mengisi kuesioner penelitian yang telah dibagikan. Berdasarkan pada jumlah responden ini, diketahui bahwa r tabel untuk uji validitasnya ini adalah sebesar 0.297, maka dari itu, setiap *item* yang memiliki nilai r hitung di atas 0.297 dapat dikatakan valid. Berikut ini uji validitas berdasarkan koefisien korelasi pearson:

1. Variabel *Attractiveness*

Berikut hasil uji validitas dengan menggunakan koefisien korelasi pearson pada masing-masing indikator untuk variable *attractiveness*:

Tabel 4.1

Hasil uji validitas variabel *attractiveness*

Item Indikator	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
ATT 1	0.884	0.2973	Valid
ATT 2	0.773	0.2973	Valid
ATT 3	0.873	0.2973	Valid
ATT 4	0.768	0.2973	Valid
ATT 5	0.622	0.2973	Valid
ATT 6	0.716	0.2973	Valid

2. Variabel *Perspicuity*

Berikut adalah hasil uji validitas dengan menggunakan koefisien korelasi pearson pada masing-masing item untuk variable *perspicuity*

Tabel 4.2

Hasil uji validitas pada variable *perspicuity*

Item Indikator	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
PER 1	0.706	0.2973	Valid
PER 2	0.821	0.2973	Valid
PER 3	0.853	0.2973	Valid
PER 4	0.788	0.2973	Valid

3. Variabel *Efficiency*

Berikut adalah uji validitas dengan menggunakan koefisien korelasi pearson pada masing-masing indikator untuk variable *Efficiency*.

Tabel 4.3

Hasil Uji Validitas Variabel *Efficiency*

Item Indikator	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
EFF 1	0.793	0.2973	<i>Valid</i>
EFF 2	0.859	0.2973	<i>Valid</i>
EFF 3	0.888	0.2973	<i>Valid</i>
EFF 4	0.771	0.2973	<i>Valid</i>

4. Variabel *Dependabilitas*

Berikut hasil uji validitas dengan menggunakan koefisien korelasi pearson pada masing-masing item indikator untuk variable *dependabilitas*

Tabel 4.4
Hasil uji validitas pada variable *dependabilitas*

Item Indikator	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
DEB 1	0.689	0.2973	<i>Valid</i>
DEB 2	0.886	0.2973	<i>Valid</i>
DEB 3	0.870	0.2973	<i>Valid</i>
DEB 4	0.820	0.2973	<i>Valid</i>

5. Variabel *Stimulation*

Berikut adalah hasil uji validitas dengan menggunakan koefisien korelasi pearson pada masing-masing item untuk variabel *stimulation*

Tabel 4.5
Hasil uji validitas pada variabel *stimulation*

Item Indikator	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
STI 1	0.909	0.2973	<i>Valid</i>
STI 2	0.822	0.2973	<i>Valid</i>
STI 3	0.725	0.2973	<i>Valid</i>
STI 4	0.799	0.2973	<i>Valid</i>

6. Variabel *Novelty*

Berikut adalah hasil uji validitas dengan menggunakan koefisien korelasi pearson pada masing-masing item untuk variabel *novelty*.

Tabel 4.6
Hasil uji validitas pada variabel *Novelty*

Item Indikator	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
NOV 1	0.687	0.2973	<i>Valid</i>
NOV 2	0.732	0.2973	<i>Valid</i>
NOV 3	0.765	0.2973	<i>Valid</i>
NOV 4	0.737	0.2973	<i>Valid</i>

b. Uji Relabilitas

Dalam penelitian ini, uji relabilitas bertujuan untuk mengetahui data yang didapatkan melalui kuesioner sebenarnya bisa dipercaya serta mampu mengungkapkan informasi yang sebenarnya. Uji rerabilitas sendiri dilakukan dengan menggunakan Aplikasi SPSS 25 dengan cara melihat nilai *Croanbach's Alpa* masing-masing variabel.

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas dengan menggunakan koefisien alpha :

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

r_i = reliabilitas instrument (koefisien *Cronbach's Alpha*)

k = banyak butir item pernyataan

σ_b = jumlah *varians* butir pernyataan

σ_t = jumlah *varians* total

Suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0.60. Maka, berikut adalah hasil uji reliabilitas dari setiap variabel yang di uji dalam penelitian kali ini:

Tabel 4.7
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
<i>Attractiveness</i>	0.844	Reliabel
<i>Perspecuity</i>	0.800	Reliabel
<i>Efficiency</i>	0.838	Reliabel
<i>Dependability</i>	0.637	Reliabel
<i>Stimulation</i>	0.832	Reliabel
<i>Novelty</i>	0.703	Reliabel

Berdasarkan dari hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan seperti yang dicantumkan pada tabel 4.7 diatas, maka dapat diketahui bahwa masing-masing variabel berhasil mencapai nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0.6 sehingga bisa dikatakan bahwa setiap variabel yang ada adalah *reliable*.

Hasil Analisa Statistik Deskriptif

Pada penelitian ini, analisa *statistic deskriptif* dengan menggunakan nilai rata-rata (*mean*) bagi tiap-tiap *indicator variable* dan indikator pernyataan pada kuesioner. Tolak ukur dari nilai rata-rata diberikan berdasarkan pada indeks penilaian seperti yang tertera pada table berikut.

Tabel 4.8

Skala penilaian rata-rata pada kuesioner *User Experience Questionnaire*

Rentang Nilai Rata-rata	Ketererangan
>0,8	Evaluasi Positif
-0,8 – 0.8	Evaluasi netral
<-0,8	Evaluasi negatif

Nilai dari mean sendiri merupakan hasil perhitungan dari skor rata-rata yang di dapatkan dari responden dalam setiap aspek penilaian yang ada pada *User Experience Questionnaire*. Rumus menghitung mean pada *User Experience Questionnaire* adalah sebagai berikut:

$$Mean = \Sigma X / N$$

Dimana :

- Mean : Nilai rata-rata dari total jumlah skor yang didapatkan pada setiap aspek penilaian di *User Experience Questionnaire*.

- ΣX : Total jumlah dari keseluruhan skor yang didapatkan pada aspek penilaian tersebut.
 - N : total jumlah responden yang mengisi *User Experience Questionnaire*.
- Contoh perhitungan mean secara manual dari aspek penilaian pertama yakni daya tarik.
- $$\begin{aligned} \text{Mean} &= -1 + 3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 1 + 3 + 3 + (-1) + 3 + 2 + 3 + (-1) + 3 + (-1) \\ &\quad + 3 + 2 + (-1) + 3 + 3 + 2 + 3 + 0 + 3 + 2 + 3 + 3 + 0 + 1 + 2 + 3 \\ &\quad + 3 + (-1) + 3 + 2 + 2 + (-1) + 3 + 2 + 2 + (-1) + 3 + 2/44 \\ &= 78 / 44 \\ &= 1,8 \end{aligned}$$

Table 4.9
Hasil analisa statistik deskriptif variabel *attractiveness*

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi Penilaian
ATT 1	Menyusahkan	Menyenangkan	1,8	Positif
ATT 2	Baik	Buruk	1,5	Positif
ATT 3	Tidak disukai	Menggemirakan	1,9	Positif
ATT 4	Tidak nyaman	Nyaman	1,6	Positif
ATT 5	Atraktif	Tidak atraktif	1,7	Positif
ATT 6	Ramah pengguna	Tidak ramah pengguna	2,1	Positif
Daya tarik (<i>Attractiveness</i>)			1,76	Positif

Dalam *user experience questionnaire*, variable *attractiveness* ialah variable yang digunakan untuk menandakan ke-terkesan/ impresi keseluruhan terhadap penggunaan Aplikasi Bibel Doding Simalungun, yang mana menunjukkan apakah jemaat GKPS selaku pengguna aplikasi tersebut merasa terkesan atau tidak terhadap aplikasi Bibel Doding Simalungun tersebut.

Maka, berdasarkan pada tabel 4.9 di atas, *variable attractiveness* meraih nilai evaluasi yang positif. 6 dari 6 indikator mendapatkan nilai positif

Tabel 4.10

Hasil analisa statistik deskriptif variabel *perspicuity*

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi Penilaian
PER 1	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	1,9	Positif
PER 2	Mudah dipelajari	Tidak mudah dipelajari	1,3	Positif
PER 3	Rumit	Sederhana	1,5	Positif
PER 4	Jelas	Membingungkan	1,9	Positif
Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)			1,6	Positif

Dalam *user experience questionnaire*, variable *perspicuity* ialah variable yang digunakan untuk menandakan kemudahan memahami pemakaian keseluruhan terhadap penggunaan Aplikasi Bibel Doding Simalungun, yang mana menunjukkan apakah jemaat GKPS selaku pengguna aplikasi tersebut mudah memahami atau tidak terhadap aplikasi Bibel Doding Simalungun tersebut.

Maka berdasarkan tabel 4.10 tentang hasil analisa variabel *perspicuity* mendapatkan nilai evaluasi yang positif.

Tabel. 4.11

Hasil analisa statistik deskriptif variabel *efficiency*

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi Penilaian
EFF 1	Cepat	Lambat	1.5	Positif
EFF 2	Tidak Efisien	Efisien	2.0	Positif
EFF 3	Tidak praktis	Praktis	1.9	Positif
EFF 4	Terorganisasi	Berantakan	1.5	Positif
Efisiensi (<i>efficiency</i>)			1.7	Positif

Dalam *user experience questionnaire*, *variable efficiency* ialah variabel yang digunakan untuk menandakan keefisienan pemakaian keseluruhan terhadap penggunaan Aplikasi Bibel Doding Simalungun, yang mana menunjukkan apakah performa aplikasi ini sudah cukup efisien bagi jemaat GKPS selaku pengguna.

Maka berdasarkan pada diagram 4.11 tentang hasil analisa *variable efficiency* mendapatkan nilai evaluasi positif dimana semua atributnya bernilai positif.

Tabel. 4.11

Hasil analisa statistik deskriptif variabel *dependability*

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi Penilaian
DEP 1	Tak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	1.3	Positif
DEP 2	Menghalangin	Mendukung	1.6	Positif
DEP 3	Aman	Tidak aman	1.8	Positif
DEP 4	Memenuhi ekspektasi	Tidak memenuhi ekspektasi	1.8	Positif
Ketepatan (<i>dependability</i>)			1.6	Positif

Dalam *user experience questionnaire*, *variable dependability* ialah variable yang digunakan untuk menandakan ketepatan pemakaian keseluruhan terhadap penggunaan Aplikasi Bibel Doding Simalungun, yang mana menunjukkan apakah performa aplikasi ini sudah memiliki tingkat kontrol yang tepat yang dapat dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi Bible Doding Simalungun.

Maka, menurut hasil analisa pada tabel 4.12, variabel *dependability* mendapatkan nilai evaluasi positif dimana hanya 1 yang memiliki nilai evaluasi netral (DEP 2). Maka secara keseluruhan nilai evaluasi dari *variable dependability* ialah positif.

Tabel. 4.13

Hasil analisa statistik deskriptif variabel *stimulation*

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi Penilaian
STI 1	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	1.6	Positif
STI 2	Membosankan	Mengasyikkan	1.2	Positif
STI 3	Tidak menarik	Menarik	1.3	Positif
STI 4	Memotifasi	Tidak memotivasi	1.2	Positif
Stimulasi (<i>stimulation</i>)			1.3	Positif

Dalam *user experience questionnaire*, *variable stimulation* ialah variable yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi dan kesenangan terhadap penggunaan Aplikasi Bibel Doding Simalungun.

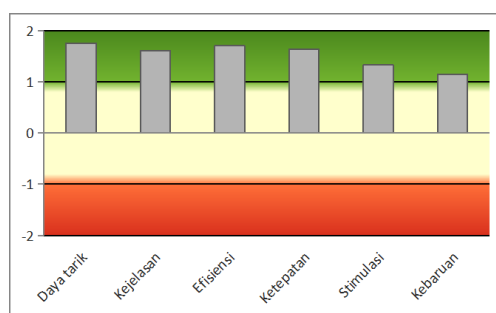
Maka, menurut hasil analisa pada tabel 4.13, *variable stimulation* mendapatkan nilai evaluasi positif.

Tabel. 4.14
Hasil analisa statistik deskriptif variabel *novelty*

Atribut	Indikator		Mean	Evaluasi Penilaian
NOV 1	Kreatif	Monoton	0.6	Netral
NOV 2	Berdaya cipta	Konvensional	0,8	Netral
NOV 3	Lazim	Terdepan	1.3	Positif
NOV 4	Konservatif	Inovatif	1.9	Positif
Kebaruan (<i>Novelty</i>)			1.1	Positif

Dalam *user experience questionnaire*, *variable novelty* ialah variable yang digunakan untuk mengukur tingkat inovatif dan kreatif dari Aplikasi Bibel Doding Simalungun.

Maka, menurut hasil anpada tabel 4.14, *variable novelty* mendapatkan nilai evaluasi positif dimana dua diantaranya bernilai positif (NOV 3 dan NOV 4), dan dua lagi bernilai netral (NOV 1 dan NOV 2). Maka total keseluruhan evaluasi penilaian dari *variable novelty* ialah positif.



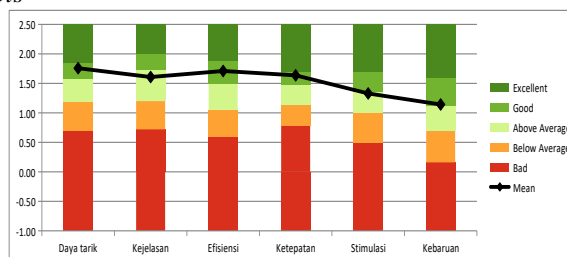
Gambar 4.7

Nilai Skala UEQ Aplikasi Bibel Doding Simalungun

Pada gambar 4.7 diatas, menunjukkan hasil evaluasi dari tiap-tiap variabel pada pengukuran tingkat kepuasan pengguna menggunakan metode *User experience Questionnaire (UEQ)* pada Aplikasi Bibel Doding Simalungun dimana mendapatkan 44 responden yang telah mengisi kuesioner penelitian. Ke-6 aspek penelitian, baik itu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*) sudah berhasil mendapatkan nilai rata-rata di atas 0.8 atau berada dalam tingkat evaluasi positif yang ditandai dengan area berwarna hijau.

Selain dari pengambilan nilai rata-rata (*mean*) pada tiap-tiap variabel, dilakukan juga perbandingan nilai rata-rata terhadap kumpulan data (*Benchmark*). Hal ini dilakukan untuk melihat kualitas relative Aplikasi Bibel Doding Simalungun dibandingkan dengan produk yang lain.

Di bawah ini yang merupakan hasil dari proses *Benchmark* dengan menggunakan *UEQ Data Analysis Tools*



Hasil *Benchmark* nilai skala UEQ pada Aplikasi Bibel Doding Simalungun Berdasarkan pada gambar diatas, maka aplikasi bibel doding Simalungun mendapatkan nilai di atas rata-rata pada seluruh aspek penilaian. Variabel Novelty atau kebaruan mendapat nilai paling rendah yakni 1.1 yang nyaris mendekati netral.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil pembahasan yang telah jabarkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa poin yang menjadi kesimpulan dari penelitian tersebut, yakni sebagai berikut:

- a. Penelitian ini telah berhasil melakukan evaluasi terhadap pengalaman pengguna menggunakan Aplikasi Bibel Doding Simalungun pada tiap-tiap variabel dari *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang ada.
- b. Berdasarkan pada pengolahan data terhadap 44 responden yang merupakan jemaat GKPS dengan menggunakan *statistic* deskriptif pada setiap atribut yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dengan metode UEQ. Dapat diketahui bahwa Aplikasi Bibel Doding Simalungun mendapatkan evaluasi positif dalam setiap variabelnya dengan nilai *attractifness* (1.7), *dependability* (1.6), *stimulation* (1.3), *perspicuity* (1.6), *efficiency* (1.7) dan *novelty* (1,1).
- c. Dalam proses penelitiannya, penelitian ini dapat dikatakan berhasil memberikan rekomendasi dan masukan untuk peningkatan kualitas pengalaman pengguna terhadap aplikasi Bibel Doding Simalungun berdasarkan evaluasi dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Aspek yang direkomendasikan untuk ditingkatkan guna peningkatan kualitas *user experience* ialah aspek *perspicuity*, dan *novelty*.
- d. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, keunggulan paling menonjol dari aplikasi Bibel Doding Simalungun ialah aspek *attractiveness* yakni pernyataan baik dan ramah pengguna.

Referensi

- [1] Darmajaya, J. B., Werthi, K. T., & Freedlina, K. Q. (2020). ANALISIS VALUE EQUITY , RELATIONSHIP EQUITY , DAN BRAND EQUITY PADA STRATEGI PEMASARAN OBJEK WISATA DANAU BUYAN DI PROVINSI BALI BERBASIS SOCIAL MEDIA MARKETING. 06(01), 12–19.
- [2] Febrianto, W. A., Putra, W. H. N., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo). 3(6), 6099–6106.
- [3] Saputra, I. N., Wijaya, W., Santika, P. P., Bagus, I., Indra, A., & Alit, I. N. (2021). ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) PaTik BALI WITH THE USER

EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD. 8(2).
<https://doi.org/10.25126/jtiik.202182763>

- [4] Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2020). *ANALISIS SISTEM INFORMASI WEB LSP UAD MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. 4(2), 173–178.
- [5] Sudirman, A., Halim, F., & Pinem, R. J. (2020). Kepercayaan Sebagai Pemediasi Dampak Citra Merek dan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Gojek. *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, 3(3), 66.
<https://doi.org/10.32493/jpkpk.v3i3.4822>
- [6] Sumiyati, & Soliha, E. (2020). Pengaruh Kualitas Produk, Persepsi Harga dan Lokasi Terhadap Kepuasan Pelanggan (Studi Pada Warunk Upnormal Semarang). *Proceeding SENDIU 2020*, 10, 568–576.
- [7] Andriani, R. (2020). Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Testing Pada Sistem Informasi Smart Academic. *Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 372-286.
- [8] Abdillah, L. A. (2020). FinTech E-Commerce Payment Application User Experience Analysis during COVID-19 Pandemic. *Scientific Journal of Informatics*, 7(2), 265-278.
- [9] Adimia, D. N., Iqbal, B. M., Syaifullah, D. H., & Zakaria, A. S. (2019). Evaluation and implementation of cognitive ergonomics in ewallet redesign to reduce experience effort of e-wallet user. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1-8.
- [10] Alfianiaka, N. (2018). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- [11] Amalina, N., & Jumhur, H. M. (2018). The Influence of User Experience towards User Satisfaction of E-Government Service: a Case Study of GAMPIL Application. *International Journal of Scientific and Research Publication*, 8(3), 254-259.

Katarina Van Bora Theopilus Sidebang

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Raya Jatiwaringin No.18, RT.009/RW.005, Jaticempaka,

Yuli Komalasari S.Kom M.Kom

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Bina Sarana Informatika