

ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA DALAM MENGGUNAKAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM DI STMIK PRIMAKARA

Jemris Obet Beay¹, A.A. Istri Paramitha², Eka Grana Arityana Dewi³

^{1 2 3}Program Studi Sistem Informasi STMIK Primakara,

E-mail: jembrisbeay12@gmail.com

Abstrak: Sistem Pembelajaran Daring STMIK Primakara (SPADA) adalah Learning Management System LMS untuk melakukan system pembelajaran daring antara dosen dan mahasiswa dengan adanya penyediaan kelas dari setiap mata kuliah yang ada pada sistem tersebut sehingga juga terdapat diskusi tugas penginputan tugas dan juga terdapat informasi kampus terkait perkuliahan yang ada pada sistem tersebut. Penelitian ini bertujuan menganalisis Sistem Pembelajaran Daring STMIK Primakara (SPADA) dan mengetahui pengalaman dari pengguna SPADA. Terdapat metode usability dan User Experience Questionnaire (UEQ). Responden terdiri seluruh mahasiswa aktif dan dosen yang menggunakan system ini. Dari hasil penelitian untuk mendapatkan rumusan masalah di pendahuluan dimana masih terdapat kebingungan dalam menggunakan SPADA sehingga perlu melakukan analisis terhadap sistem tersebut sehingga dapat melakukan evaluasi perbaikan.

Kata Kunci: *Sistem Pembelajaran Daring (SPADA), Analisis Usability, User Experience Questionnaire*

Abstrack : *STMIK Primakara Online Learning System (SPADA) is an LMS Learning Management System to carry out an online learning system between lecturers and students by providing classes for each subject in the system so that there is also a discussion of the system so that there is also a discussion of the assignments and there is also campus information related to lectures. exist in the system. This study aims to analyze the STMIK Primakara Online Learning System (SPADA) and find out the experiences of SPADA users. There are usability methods and User Experience Questionnaire (UEQ). Respondents consist of all active students and lecturers who use this system. From the results of the study to get the problem formulation in the introduction where there is still confusion in using SPADA so it is necessary to analyze the system so that it can evaluate improvements.*

Keywords: *Online Learning System (SPADA), Usability Analysis, User Experience Questionnaire*

1. Pendahuluan

Bagian ini akan memberikan penjelasan Perkembangan di bidang teknologi informasi telah berkembang pesat dalam bidang pendidikan dengan adanya e- learning kebutuhan..akan..suatu..konsep..dan..mekanis me belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakan lagi, dan dengan adanya learning management system terutama pada perguruan tinggi dapat membantu dosen dan membantu mahasiswa dengan penugasan, atau diskusi kelas maupun aktivitas pembelajaran lainnya, Learning Management System atau disingkat LMS sendiri adalah suatu perangkat lunak untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online, dan materi-materi pelatihan, yang semua itu dilakukan secara online [1].

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Primakara adalah salah satu perguruan tinggi yang

menerapkan Learning Management System, pada STMIK Primakara sendiri menerapkan Learning Management System yang bernama SPADA atau Sistem Pembelajaran Daring guna untuk melakukan pembelajaran daring bagi mahasiswa STMIK Primakara terutama di masa pandemi Covid-19 yang banyak pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah dan dalam pengalaman peneliti yang merupakan pengguna dari SPADA STMIK Primakara dan juga dengan mewawancarai beberapa pengguna yang selaku dosen dan mahasiswa STMIK Primakara memberikan pendapat bahwa Sistemmbelajaran Daring atau SPADA STMIK Primakara sudah cukup berfungsi dengan baik hanya saja tampilan desain dari SPADA sendiri masih sangat membingungkan terutama bagi pengguna yang pemula dan yang jarang menggunakan sistem ini, contoh seperti ketika mahasiswa sudah login dan masuk di halaman dashboard dan bingung untuk kembali ke halaman awal atau halaman pengumuman dan juga tampilan SPADA yang kalau dibuka

dengan menggunakan handphone masih sangat membingungkan dengan juga belum bisa melakukan absensi langsung dari SPADA sehingga harus menggunakan sistem lain. Hal ini dapat menyebabkan efisiensi dan efektifitas dalam menggunakan SPADA untuk melakukan pembelajaran daring serta pengguna mengalami perasaan tidak puas dari pernyataan di atas hal ini dapat didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Mareta Siregar, Retno Indah Rokhmawati, Hanifah Muslimah Az-Zahra [2]. Pada pengalaman pengguna dalam menggunakan SPADA STMIK Primakara yang tercantum di inti masalah sehingga perlu melakukan proses analisis terkait pengalaman pengguna dalam menggunakan SPADA STMIK Primakara dengan menggunakan metode usability dan user experience questionnaire yang akan disebarkan pada pengguna SPADA yang selaku dosen dan mahasiswa [3]. Sistem pembelajaran daring atau SPADA adalah implementasi Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi yang bertujuan untuk meningkatkan pemerataan akses terhadap pembelajaran yang bermutu, dengan sistem pembelajaran daring, SPADA memberikan manfaat atau peluang bagi mahasiswa dari satu perguruan tinggi tertentu untuk dapat mengikuti suatu mata kuliah bermutu tertentu dari perguruan tinggi lain dan hasil belajarnya dapat diakui sama oleh perguruan tinggi dimana mahasiswa tersebut terdaftar.

Usability adalah sebuah metode yang digunakan untuk menguji sebuah kebergunaan perangkat lunak dan mengetahui sejauh mana kebergunaan perangkat lunak tersebut [4]. Tujuan dari analisis usability ini untuk menganalisis seberapa besar tingkat kebergunaan (usability) website atau Spada Itu sendiri bagi pengguna dan dengan adanya metode User Experience Questionnaire UEQ (User Experience Questionnaire) merupakan alat atau kuesioner yang mudah dan efisien untuk mengukur User Experience (UX), UEQ juga memudahkan user untuk mengukur UX pada sebuah desain aplikasi atau website. [5]. Usability merupakan sebuah kebergunaan yang jika digunakan dalam situs website, untuk menguji sejauh mana kebergunaan website tersebut bagi pengguna (user) dengan memperhatikan keefektifan, efisiensi dan kepuasannya atau Usability adalah atribut kualitas yang digunakan untuk

menilai seberapa mudah tampilan antarmuka suatu aplikasi atau website untuk digunakan. [6].

Berdasarkan penjelasan dari Perumusan masalah Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengalaman pengguna dalam menggunakan learning management system pada STMIK Primakara, dan Untuk mengukur pengalaman pengguna menggunakan 6 Aspek yang ada UEQ. 2) Untuk Memberikan gambaran kepada pihak pengembang bagaimana respon atau tanggapan pengguna terhadap SPAD.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. User Experience Questionnaire

Dalam penelitian ini didapatkan dengan menyebarkan user experience questionnaire (UEQ), Kepada pengguna SPADA STMIK Primakara pada user experience questionnaire terdiri dari sepasang istilah dengan makna yang berlawanan (contoh; kreatif-monoton). Setiap butirnya pertanyaannya memiliki istilah positif dan negatif yang diacak(sisi kiri tidak selalu berarti negatif dan sisi kanan tidak selalu berarti positif) lingkaran- lingkaran yang berada diantara dua kata yang berlawanan mempresentasikan gradasi yang bertolak belakang. Responden dapat mengekspresikan persetujuan terhadap pernyataan dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan impresinya. Contohnya:



Gambar 1. Contoh Pengisian UEQ

Pada gambar di atas mengartikan bahwa responden menilai produk tersebut kreatif dibandingkan dengan monoton. Rentang skala 1-7 pada UEQ ini selanjutnya ditransformasikan ke dalam rentang nilai -3 sampai +3 yaitu (1,-3), (2,-2), (3,-1), (4,-0), (5 1), (6, 2), (7, 3). user experience questionnaire (UEQ) mencakup enam skala dengan total 26 item dari skala-skala tersebut menggunakan bahasa indonesia seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan yang dikutip pada peneliti sebelumnya (santoso, 2016).[5]

	1	2	3	4	5	6	7		
memuaskan	○	○	○	○	○	○	○	Menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	Monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
mendoboskan	○	○	○	○	○	○	○	Mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	Menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	Lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	Konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	Mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	Buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	Sederhana	13
tidak fleksibel	○	○	○	○	○	○	○	Menggemukakan	14
lamban	○	○	○	○	○	○	○	Terdapan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	Nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	Efisien	20
jelus	○	○	○	○	○	○	○	Membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	Berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	Inovatif	26

Gambar 2. Contoh UEQ Bahasa Indonesia

3. Metodologi Penelitian

A. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini dalam mengamati pengalaman pengguna terhadap spada STMIK Primakara akan dilihat dari variable-variabel sebagai berikut ada pada aspek-aaspek user experience qustionnaire:

1. Daya Tarik

Kesan terhadap produk. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk, seberapa besar daya tarik dari sebuah produk. Misal bagus atau jelek, atraktif atau tidak atraktif.

2. Efisiensi

Kemungkinan suatu produk dapat digunakan dengan cepat dan efisien. Seberapa besar pengguna dapat menyelesaikan tugasnya tanpa usaha yang besar atau efisien. Misal cepat atau lambat, praktis atau tidak praktis.

3. Kejelasan

Seberapa besar kejelasan dari sebuah produk seperi contoh mudah dipahami atau sulit dipahami

4. Ketepatan

Ketepatan yang dirasakan ol oleh pengguna melalui control yang ia miliki. Misal dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi, mendukung atau menghalangi.

5. Ketepatan

Seberapa besar motivasi untuk menggunakan produk. Misal bermanfaat atau tidak bermanfaat, menarik atau tidak menarik

6. Kebaruan

Apakah desain produk insiatif dan kreatif atau mampu mendapat perhatian pengguna, dan juga Seberapa Kreatif atau besar kebaruan dari produk.

B. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian penelitian itu sendiri merupakan alat atau fasilitas untuk

digunakan dalam sebuah penelitian dalam mengambil data. Instrumen penelitian adalah hal yang sangat berpengaruh untuk kesuksesan suatu penelitian, dan untuk mengumpulkan dan dalam penelitian dimana ada stratified random sampling dan user experience questionnaire sebagai teknik pengambilan sampel dan teknik pengumpulan data.

C. Stratified Random Sampling

Stratified random sampling adalah suatu tekni pengambi sampel dengan memperhatikan suatu tingkatan (strata) pada elemen populasi, elemen populasi dibagi menjadi beberapa tingkatan (stratifikasi) berdasarkan karakter yang melekat padanya, dalam stratified random sampling elemen populasi pada tingkatan-tingkatan tertentu dengan tujuan pengambilan sampel akan merata pada seluruh tingkatan dan sampel, pada penelitian ini peneliti menggunakan margin error atau tabel penentuan jumlah sampel yang dimiliki oleh Isaac dan michae [9].

TABEL 1
POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

No	Strata	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel	Tarif Kesalahan
1	Mahasiswa	650	227	5%
2	Dosen	40	36	5%
Total Sampel Penelitian			263	

TABEL PENENTUAN JUMLAH SAMPEL ISAAC DAN MICHAEL DARI POPULASI TERTENTU DENGAN TARAF KESALAHAN 1%, 5%, DAN 10%

N	1%			5%			10%				
	1%	5%	10%	1%	5%	10%	1%	5%	10%		
10	10	10	10	280	197	155	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	538	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
75	67	62	59	550	301	213	182	30000	649	344	268
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	663	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1100	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1200	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1300	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1400	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1500	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1600	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1700	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1800	485	292	235	750000	663	348	270
230	171	139	125	1900	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	2000	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2200	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2400	520	304	243	950000	663	348	271

Gambar 3. Tabel Penentu Jumlah Sampel

D. Jenis Data

Jenis data yang akan dilakukan dalam penelitian mengenai SPADA STMIK Primakara adalah data kuantitatif data yang diperoleh dari hasil kuesioner yang

disebarkan kepada seluruh pengguna SPADA STMIK Primakara [10].

F. Sumber Data

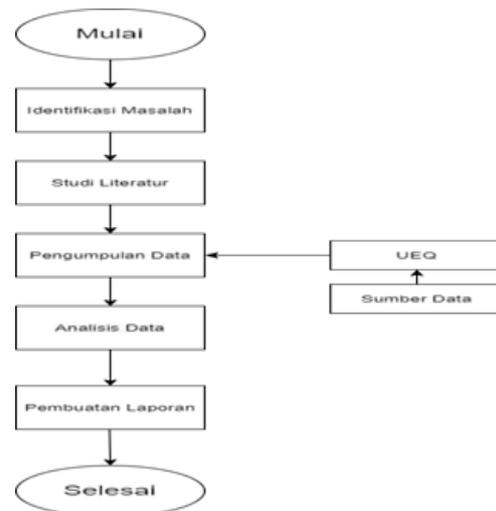
Sumber data ada dua jenis sumber data pada penelitian ini yaitu: Sumber data primer merupakan jenis data yang dikumpulkan oleh peneliti langsung dari sumber utama atau dari pengguna SPADA. Sedangkan data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan atau tersedia untuk peneliti dari pihak lain, seperti dari studi literatur, baik dari buku, jurnal atau artikel yang terkait sebagai informasi tambahan dan penguatan topik penelitian.

E. Teknik analisis data

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan untuk umum atau generasi, dengan statistic deskriptif data yang terkumpul dianalisis dengan perhitungan rata-rata, sehingga dapat menggambar rata-rata suatu hasil angka pada penelitian dalam penelitian yaitu data responden dari kuesioner pada penelitian ini peneliti menggunakan user experience questionnaire (UEQ) untuk menganalisa data responden demikian langkah untuk mengimput data responden pada UEQ menggunakan excel.

1. Langkah yang pertama untuk menggunakan UEQ untuk mengimput data pada excel yaitu dengan mengubah bahasa dari bahasa inggris menjadi bahasa Indonesia pada excel UEQ.
2. Pada langkah yang ke dua yaitu masuk sheet data dan mengimput hasil data kuesioner.
3. Berikut setelah masukan data kuesioner kita dapat melihat masing rata-rata nilai per-responden pada site ke tiga yaitu pada sheet DT atau data responden diubahkan menjadi skala -3 samapai 3.
4. Selanjutnya yang terakhir pada lankah ke empat yaitu sheet results kita dapat melihat hasil dari kuesioner berupa grafik dari 6 aspek yang ada pada UEQ.

F. Alur Penelitian



Gambar 4. Alur Penelitian

G. Identifikasi Masalah

Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang terjadi, yaitu dari pengalaman peneliti sendiri yang merupakan pengguna SPADA dan juga dengan mewawancarai beberapa pengguna yaitu dosen dan mahasiswa STMIK Primakara, yaitu ditemukan pengguna yang masih bingung saat menggunakan SPADA STMIK Primakara, sehingga peneliti merasa perlu melakukan analisis terkait pengalaman pengguna selama menggunakan SPADA STMIK Primakara.

H. Studi literatur

Dalam studi literatur untuk mempelajari teknik yang dapat digunakan untuk melakukan analisis atau evaluasi terhadap suatu sistem serta penelitian terkait yang pernah dilakukan, baik melalui buku, jurnal, artikel, paper, maupun sumber dari internet.

I. Pengumpulan data

Dari pengumpulan data dengan menentukan responden yang digunakan dalam penelitian ini yakni pengguna SPADA STMIK Primakara yaitu mahasiswa dan dosen, data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif, yaitu melalui kuesioner dengan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dalam mengetahui user experience sistem informasi pada SPADA STMIK Primakara.

J. Analisis Data & Pembuatan laporan

Berikutnya adalah analisis data, dalam analisis data peneliti mengumpulkan data yang sudah dikumpulkan sebelumnya, dan dari hasil identifikasi masalah, studi literatur, pembuatan masalah, dan analisis data, kemudian dibuatlah pembuatan laporan untuk menyelesaikan penelitian ini, dan analisis data juga dibuat dengan menggunakan UEQ dengan menggunakan analisis data tools berupa Microsoft Excel, Data analysis tools sering digunakan bagi seseorang yang melakukan pengolahan data dalam suatu penelitian. Salah satu software yang bisa digunakan adalah Microsoft Excel. Dalam Excel sendiri terdapat tools yang dapat digunakan untuk menganalisis data yaitu Analysis Toolpak. Adapun cara mengaktifkan Analysis ToolPak dalam Excel adalah sebagai berikut Klik File, klik options, pilih add-ins, Pada Manage pilih Excel Add-Ins, klik Go, Akan muncul jendela Add-Ins, centang Analysis ToolPak, klik OK Dengan demikian Analysis ToolPak sudah

4. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Analisis UEQ SPADA

Analisis Sistem Pembelajaran Daring STMIK Primakara (SPADA) yang dilakukan oleh peneliti menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dengan penyebaran kuesioner berisi 26 butir pertanyaan yang diberikan kepada seluruh pengguna SPADA STMIK Primakara, Jumlah responden yang mengisi kuesioner adalah 263 orang.

B. Hasil UEQ user Mahasiswa

Item	Jumlah	Mean	Varian	Simpangan Baku	Uraian	Uraian	Skala
1	1.1	1.1	1.0	228	menyayangkan	menyayangkan	Daya tarik
2	1.6	0.8	0.9	228	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Ketepatan
3	0.5	1.7	1.3	228	basah	monoton	Kebaruan
4	0.6	2.1	1.5	228	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1.0	2.6	1.6	228	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	0.8	0.9	0.9	228	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1.1	1.0	1.0	228	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0.7	1.2	1.1	228	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	0.7	1.7	1.3	228	cepat	lambat	Efisiensi
10	1.1	1.8	1.3	228	berdaya saing	konvensional	Kebaruan
11	1.5	1.0	1.0	228	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	1.3	1.9	1.4	228	baik	buruk	Daya tarik
13	1.2	1.6	1.3	228	rumit	sedehhana	Kejelasan
14	0.8	1.2	1.1	228	tidak disukai	menggemblakan	Daya tarik
15	0.8	1.4	1.2	228	lucuh	tedapan	Kebaruan
16	1.4	1.1	1.0	228	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	0.9	2.3	1.5	228	aman	tidak aman	Ketepatan
18	0.7	1.9	1.4	228	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	0.8	1.4	1.2	228	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1.5	1.3	1.1	228	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	0.7	2.3	1.5	228	elab	membingungkan	Kejelasan
22	1.4	1.3	1.1	228	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1.0	2.0	1.4	228	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	0.5	1.7	1.3	228	analitis	tidak analitis	Daya tarik
25	1.0	1.5	1.2	228	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	0.8	2.1	1.5	228	konseratif	inovatif	Kebaruan

Gambar 5. Mean Varian dan Simpangan Baku User Mahasiswa

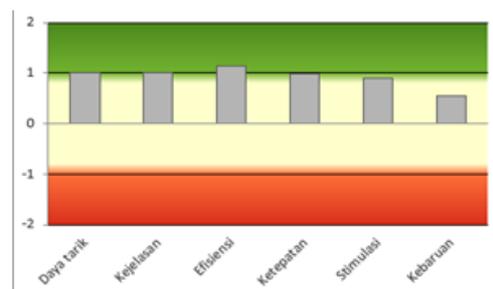
Dari jawaban 228 responden untuk setiap pertanyaannya dilakukan perhitungan mean, varian, dan simpangan baku. Masing-masing pertanyaan diberikan kode warna

sesuai dengan kelompoknya, yakni daya Tarik, efisiensi, kebaruan, kejelasan dan stimulasi. Nilai rata-rata antara >0.8 mewakili evaluasi positif (tanda panah arah atas berwarna hijau), nilai rata-rata < -0.8 mewakili evaluasi positif (tanda panah arah atas berwarna hijau), nilai rata-rata < -0.8 mewakili evaluasi negative (tanda panah arah bawah merah) dan apabila nilai rata-rata berada diantara nilai evaluasi positif dan negatif, maka mewakili nilai netral (tanda panah arah kanan berwarna kuning).

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	👆 1.001	0.83
Kejelasan	👆 1.020	1.05
Efisiensi	👆 1.137	1.00
Ketepatan	👆 0.987	0.77
Stimulasi	👆 0.906	0.87
Kebaruan	➡ 0.560	0.89

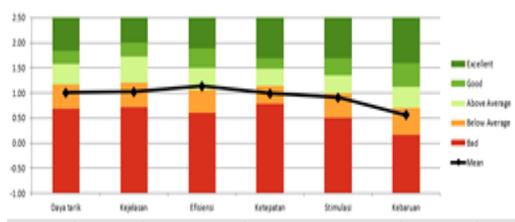
Gambar 6. Rata-rata Impresi dan Varian Skala User Mahasiswa

Gambar 6. menunjukkan nilai rata-rata dari keseluruhan item pertanyaan sesuai kelompoknya. Hasil nilai rata-rata dari daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi positif, sedangkan kebaruan mendapat impresi netral.



Gambar 7. Grafik Rata-rata Impresi User Mahasiswa

Gambar 7. dapat disimpulkan bahwa Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) STMIK Primakara, user mahasiswa pada skala efisiensi cenderung memiliki impresi positif (nilai mendekati angka 1 dan seterusnya). Sedangkan untuk skala daya tarik kejelasan, ketepatan stimulasi dan kebaruan berada pada impresi netral.



Gambar 8. Standar Set Data Benchmark User Mahasiswa

Pada gambar 8, skala daya tarik mencapai nilai rata-rata 1.00. Selanjutnya, pada skala kejelasan, mendapat nilai rata-rata 1.02. Skala efisiensi mendapatkan nilai rata-rata 1.14. Kemudian, pada skala ketepatan mendapatkan nilai rata-rata 0.99. Skala stimulasi mendapatkan nilai rata-rata 0.91 dan terakhir skala kebaruan mendapatkan nilai rata-rata -0.56. Berikut hasil perbandingan:

TABEL 2
 HASIL SET DATA BENCHMARK USER MAHASISWA

Daya tarik	1.00	Below average	50% dari hasil lebih baik, 25% hasilnya lebih buruk
Kejelasan	1.02	Below average	50% dari hasil lebih baik, 25% hasilnya lebih buruk
Efisiensi	1.14	Below average	50% dari hasil lebih baik, 25% hasilnya lebih buruk
Ketepatan	0.99	Below average	50% dari hasil lebih baik, 25% hasilnya lebih buruk
Stimulasi	0.91	Below average	50% dari hasil lebih baik, 25% hasilnya lebih buruk
Kebaruan	0.56	Below average	50% dari hasil lebih baik, 25% hasilnya lebih buruk

Berdasarkan tabel 2. dapat disimpulkan bahwa Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) STMIK Primakara berdasarkan user mahasiswa perlu dilakukannya perbaikan user interface pada skala kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan

C. Hasil UEQ user Dosen

Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
1.563	1.417	1.571	1.250	1.679	1.083
0.98	1.21	2.08	1.39	1.02	1.36

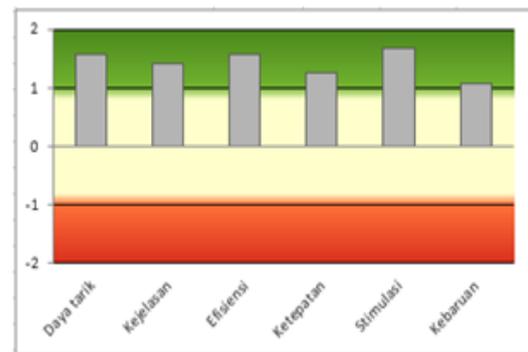
Gambar 7. Mean Varian dan Simpangan Baku User Dosen

Dari 21 jawaban responden, untuk setiap pertanyaannya dilakukan perhitungan mean, varian, dan simpangan baku. Masing-masing pertanyaan diberikan kode warna sesuai dengan kelompoknya, yakni daya tarik, efisiensi, kebaruan, kejelasan dan stimulasi. Nilai rata-rata antara >0.8 mewakili evaluasi positif (tanda panah arah atas berwarna hijau), nilai rata-rata < -0.8 mewakili evaluasi positif (tanda panah arah atas berwarna hijau), nilai rata-rata < -0.8 mewakili evaluasi negative (tanda panah arah bawah merah) dan apabila nilai rata-rata berada diantara nilai evaluasi positif dan negatif, maka mewakili nilai netral (tanda panah arah kanan berwarna kuning).

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	1.563	0.98
Kejelasan	1.417	1.21
Efisiensi	1.571	2.08
Ketepatan	1.250	1.39
Stimulasi	1.679	1.02
Kebaruan	1.083	1.36

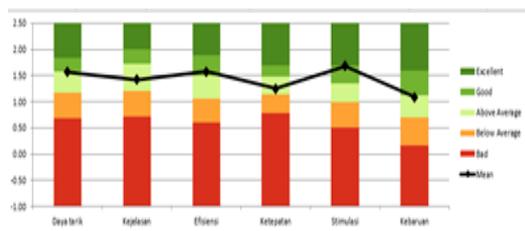
Gambar 8. Rata-rata Impresi dan Varian Skala User Dosen

Gambar 8. menunjukkan nilai rata-rata dari keseluruhan item pertanyaan sesuai kelompoknya. Hasil nilai rata-rata dari daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan mendapat impresi positif.



Gambar 8. Grafik Rata-rata Impresi User Dosen

Pada gambar 8. dapat disimpulkan bahwa Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) STMIK Primakara user Dosen cenderung memiliki impresi positif pada setiap skalanya (nilai mendekati angka 1 dan seterusnya).



Gambar 9. Standar Set Data Benchmark User Dosen

Pada gambar 9. skala daya tarik mencapai nilai rata-rata 1.56. Selanjutnya, pada skala kejelasan, mendapat nilai rata-rata 1.42. Skala efisiensi mendapatkan nilai rata-rata 1.57. Kemudian pada skala ketepatan mendapatkan nilai rata-rata 1.25. Skala stimulasi mendapatkan nilai rata-rata 1.68 dan terakhir skala kebaruan mendapatkan nilai rata-rata 1.08. Hasil rataan yang dapat membantu analisis selanjutnya yaitu menentukan set data benchmark sebagai perbandingan produk Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) STMIK Primakara dengan 246 produk kumpulan dari set data benchmark. Berikut hasil perbandingan:

Berdasarkan hasil analisis penelitian Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) menggunakan metode User Experience Questionnaire, yang didapatkan dari user mahasiswa dimana hasil menyatakan bahwa skala kejelasan berada pada nilai 1.02 yaitu rata-rata. Hasil lainya dimana yang berada di angka nilai rata-rata paling rendah yaitu skala kebaruan dimana mendapat nilai netral yaitu 0.56 di mana nilai ini menunjukkan hasil yang netral. Kemudian pada user dosen UEQ yang didapatkan dari hasil kuesioner yang disebarkan kepada dosen, menunjukkan bahwa impresi yang ditunjukkan cenderung positif. Permasalahan serta feedback yang diberikan oleh masing-masing user dirangkum oleh peneliti untuk hasil UEQ dari masing-masing user.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari Pembahasan yang telah diuraikan pada setiap bab untuk analisis Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) STMIK Primakara, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ), Peneliti dapat mengambil persepsi setiap user serta kepuasan user saat menggunakan Sistem

Pembelajaran Daring (SPADA) STMIK Primakara dengan melihat hasil nilai-nilai rata pada setiap aspek yang ada pada UEQ baik itu pada user mahasiswa maupun dosen, dengan menggunakan metode UEQ peneliti dapat menggali persepsi setiap user serta kepuasan user saat menggunakan SPADA STMIK Primakara. Diketahui bahwa hasil UEQ menunjukkan impresi dari user mahasiswa tergolong positif yaitu pada skala daya tarik mendapatkan nilai 1.001 skala kejelasan mendapatkan nilai 1.020, skala efisiensi mendapatkan nilai 1.137, skala ketepatan mendapatkan nilai 0.987 skala stimulasi mendapatkan nilai 0.906, sedangkan skala ketepatan mendapatkan nilai netral yaitu 0.560. untuk user dosen memberikan impresi positif, dengan skala daya tarik mendapatkan nilai 1.563, skala kejelasan mendapatkan nilai 1.417, skala efisiensi mendapatkan nilai 1.571 skala ketepatan mendapatkan nilai 1.250, skala stimulasi mendapatkan nilai 1.679, dan skala kebaruan mendapatkan nilai 1.083 sehingga dapat di simpulkan dari hasil user mahasiswa dan dosen memberikan impresi yang positif untuk SPADA STMIK Primakara. 2) Hasil UEQ Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) STMIK Primakara yang peneliti berikan kepada pihak pengembang berdasarkan dari permasalahan yang dialami serta feedback yang didapatkan dari user SPADA menggunakan metode User Experience Questionnaire untuk dapat menjadi bahan masukan untuk perbaikan SPADA.

Saran yang dapat disampaikan untuk perbaikan atau penelitian selanjutnya di masa mendatang adalah: 1. Pengumpulan responden diperbanyak untuk dapat hasil yang lebih baik lagi. 2. Saran yang berikutnya adalah memerlukan peranan responden yang cukup aktif dalam menyampaikan tanggapan feedback pengembangan system, jikalau memberikan panduan penggunaan SPADA berupa video, diharapkan memberikan keterangan baik secara tulisan maupun secara penjelasan agar lebih mudah memahami penggunaan system. Alternatif lain adalah memberikan buku panduan mengenai penggunaan SPADA STMIK Primakara. 3. Peneliti selanjutnya Penelitian dapat mengembangkan penelitian ini menggunakan metode user experience yang lainnya ataupun wawancara. Saat melakukan penyebaran kuesioner user experience questionnaire (UEQ) secara langsung

menemui responden disarankan untuk memberi penjelasan yang lebih mudah dipahami oleh responden serta.

DAFTAR REFERENSI

- [1] S. Indonesia, "Spada.kemdikbud.go.id," 2015. [Online].
- [2] I. A. H. M. A.-Z. Shafira Viski Izabal, "Evaluasi Dan Perbaikan User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Focus Group Discussion (FGD) Pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya," *Vol. 2, No. 9, September 2018, hlm. 3224-3232*, vol. 2, pp. 3234-3232, 2018.
- [3] E. N. A. S. P. Anang Sularsa, "Evaluasi User Experience Produk iDigital Museum Dengan Menggunakan UEQ, Studi Kasus Aplikasi Interaktif Bandung Purba," *Vol. 2, No. 2, Mei 2015*, vol. 2, pp. 56-62, 2015.
- [4] R. I. R. H. M. A.-Z. Mareta Siregar, "Evaluasi Usability dan Pengalaman Pengguna Website Zenius.net Menggunakan Metode TUXEL: A Technique for User Experience," *Vol. 3, No. 5, Mei 2019, hlm. 5058-5067*, 5 mei 2019.
- [5] L. D. F. Irma Rofini Wulandari, "Pengukuran User Experience Pada E-learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).," *Volume2,No.2,Desember2018*, vol. 2, pp. 146-149, 2018.
- [6] edisusilo, "www.edisusilo.com," [Online]. Available: <https://www.edisusilo.com/pengertian-usability/>. [Accessed 31 mei 2021]
- [7] G. I. G. R. D. A.A. Istri Ita Paramitha, "Evaluasi Sistem Informasi Kemajuan Akademik Berbasis Web Dengan Teknik Heuristic Evaluation Dan User Experience Questionnaire (UEQ)," 2016.
- [8] R. P. S. Silvano Rasio Henim, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionner.," *Vol. 6, No. 1, Mei 2020*, 69 – 78, vol. 6, pp. 69-78, 2020.
- [9] H. S. F. Tumiwa, "Analisa Kesuksesan Learning Management System (Studi Kasus: USD Yogyakarta)," *Vol.11, No.2, Desember 2016*, pp. 77-82, 2 Desember 2016.
- [10] E. Sugiyono, *Prosedur Penelitian*, Bandung, 2013.
- [11] H. M. A.-Z. H. W. Sonia Elisurya, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire Pada E-Commerce Fashion," *Vol. 3, No. 5, Mei 2019, hlm. 4327-4332*, 2019.