

Analisis UX Pada Aplikasi SISMIOP Bapenda Kab. Pemalang Menggunakan Metode User Experience Questionnaire

Rita Aishwarya Rao, Resad Setyadi*

Fakultas Informatika, Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia

Email: ¹19103059@ittelkom-pwt.ac.id, ^{2,*}resad@ittelkom-pwt.ac.id

Email Penulis Korespondensi: resad@ittelkom-pwt.ac.id

Abstrak—Pada saat ini BAPENDA sudah mengikuti perkembangan globalisasi di bidang teknologi informasi yang berguna untuk mendukung kinerja operasional pengelolaan keuangan secara cepat, akurat, tepat, dan berkualitas. Pada BAPENDA terdapat suatu aplikasi teknologi informasi yaitu SISMIOP atau kepanjangan dari Sistem Informasi dan Manajemen Objek Pajak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi staff BAPENDA Kab. Pemalang terhadap aplikasi SISMIOP atau sistem informasi dan manajemen objek pajak, penelitian ini akan menggali pengguna sistem melalui kuesioner yang diberikan kepada staff kantor bapenda kab. Pemalang, agar dapat meningkatkan sistem kualitas pelayanan. Dalam analisis ini nantinya dapat mempermudah penyampaian informasi kepada pihak yang menggunakan dan pihak yang membutuhkan. Penelitian ini menggunakan metode UEQ atau singkatan dari User Experience Questionnaire, dikarenakan UEQ cukup efisien dan efektif untuk mengukur User Experience. UEQ mempunyai 26 pertanyaan dengan skala linier 1 hingga 7. UEQ mengukur 6 faktor user experience, yaitu attractiveness (daya Tarik), perspicuity (kejelasan), efficiency (efisiensi), dependability (ketepatan), stimulasi (stimulation), dan novelty (kebaruan). Hasil penelitian terhadap pengukuran untuk masing-masing aspek memperoleh nilai attractiveness 1,767, perspicuity 1,800, efficiency 1,600, dependability 2,050, stimulation 1,800, novelty 1,550. Pada seluruh skala mendapatkan impresi positif. Hasil benchmark menunjukkan aspek dependability dan stimulation termasuk dalam kriteria excellent (sangat sekali), sedangkan untuk aspek lainnya termasuk dalam kriteria good (baik).

Kata Kunci: SISMIOP; UX; UEQ; BAPENDA; UEQ Tools

Abstract—At this time BAPENDA has been following globalization developments in the field of information technology which is useful for supporting the operational performance of financial management in a fast, accurate, precise and quality manner. At BAPENDA there is an information technology application, namely SISMIOP or an extension of the Information System and Management of Tax Objects. This study aims to find out how the perceptions of BAPENDA staff in Kab. Pemalang regarding the SISMIOP application or information system and management of tax objects, this study will explore system users through questionnaires given to district Bapenda office staff. Pemalang, in order to improve the service quality system. This analysis will facilitate the delivery of information to those who use it and those who need it. This study uses the UEQ method or the abbreviation of User Experience Questionnaire, because UEQ is quite efficient and effective for measuring User Experience. UEQ has 26 questions with a linear scale of 1 to 7. UEQ measures 6 user experience factors, namely attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. . The results of the research on measurement for each aspect obtained attractiveness values of 1,767, perspicuity of 1,800, efficiency of 1,600, dependability of 2,050, stimulation of 1,800, novelty of 1,550. On all scales get a positive impression. The benchmark results show that the dependability and stimulation aspects are included in the excellent criteria (very very), while other aspects are included in the good criteria.

Keywords: SISMIOP; UX; UEQ; BAPENDA; UEQ Tools

1. PENDAHULUAN

Badan Pengelolaan Pendapatan Daerah (BAPENDA) merupakan salah satu unsur pelaksana fungsi pemerintah untuk menunjang suatu bidang keuangan serta memiliki tugas pembantuan. BAPENDA Kab. Pemalang berlokasi di Jl. Suro Hadikusumo No.1, Kebondalem, Kec. Pemalang, Kab. Pemalang, Jawa Tengah. Pada umumnya dalam pemerintahan BAPENDA sendiri berfungsi sebagai urusan pemerintah dalam bidang pengelolaan pendapatan daerah untuk membantu bupati kabupaten. Di setiap kabupaten, terdapat BAPENDA sendiri [1]. Pada saat ini BAPENDA sudah mengikuti perkembangan globalisasi di bidang teknologi informasi yang berguna untuk mendukung kinerja operasional pengelolaan keuangan secara cepat, akurat, tepat, dan berkualitas [2]. Pada BAPENDA terdapat suatu aplikasi teknologi informasi yaitu SISMIOP atau kepanjangan dari Sistem Informasi dan Manajemen Objek Pajak.

SISMIOP merupakan suatu aplikasi sistem informasi dan manajemen objek pajak berbasis web yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi mengenai wajib pajak beserta pajak terutang, aplikasi ini dikelola oleh staff kantor BAPENDA [3]. Melalui aplikasi SISMIOP staff akan mudah untuk melakukan beberapa aktivitas antara lain : pendataan pajak, penilaian pajak, penetapan pajak, pembayaran pajak, penagihan pajak, pelaporan pajak, pelayanan pajak [4].

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi staff BAPENDA Kab. Pemalang terhadap aplikasi SISMIOP atau sistem informasi dan manajemen objek pajak sesuai dengan fungsi user experience yang digunakan sebagai patokan apakah sistem bekerja dengan baik atau buruk tergantung dengan kebutuhan dan persepsi pemakai aplikasi [5], penelitian ini akan menggali pengguna sistem melalui kuesioner agar dapat meningkatkan sistem kualitas pelayanan. Dalam analisis ini nantinya dapat mempermudah penyampaian informasi kepada pihak yang menggunakan dan pihak yang membutuhkan. Untuk mengukur persepsi staff bapenda kab. Pemalang terhadap user experience aplikasi SISMIOP dalam penelitian ini menggunakan metode UEQ.

Metode UEQ atau singkatan dari User Experience Questionnaire digunakan dalam penelitian ini, dikarenakan UEQ cukup mudah dan efektif untuk mengukur User Experience. Faktor-faktor yang diukur dengan menggunakan UEQ adalah attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, dan stimulation. Kelengkapan aspek pada User Experience

Questionnaire yaitu attractiveness, pragmatic quality, dan hedonic quality menjadi keunggulan UEQ dibanding dengan tool yang lain. Selain itu, ketersediaan template berupa Data Analysis Tool dalam format excel untuk mengukur user experience (UX) dapat memudahkan penggunaan alat ukur UEQ [6]. Data yang diproses menggunakan UEQ Tool analysis memiliki masing-masing skala yang dapat dibandingkan terdapat nilai hasil perhitungan di setiap skala, seperti pada Tabel 1. Hasil dari pengukuran UEQ dapat digunakan sebagai referensi peningkatan kualitas user interface [7].

Tabel 1. Benchmark Intervals for the UEQ Scales

	Attractiveness	Perspiciuity	Efficiency	Dependability	Stimulation	Novelty
Excellent	≥ 1,75	≥ 1,9	≥ 1,78	≥ 1,65	≥ 1,55	≥ 1,4
Good	≥ 1,52	≥ 1,56	≥ 1,47	≥ 1,48	≥ 1,31	≥ 1,05
	< 1,75	< 1,9	< 1,78	< 1,65	< 1,55	< 1,4
Above	≥ 1,17	≥ 1,08	≥ 0,98	≥ 1,14	≥ 0,99	≥ 0,71
Average	< 1,52	< 1,56	< 1,47	< 1,48	< 1,31	< 1,05
Below	≥ 0,7	≥ 0,64	≥ 0,54	≥ 0,78	≥ 0,5	≥ 0,3
Average	< 1,17	< 1,08	< 0,98	< 1,14	< 0,99	< 0,71
Bad	< 0,7	< 0,64	< 0,54	< 0,78	< 0,5	< 0,3

SPSS (Statistical Program for Social Science) adalah software yang berfungsi untuk menganalisis data dan melakukan perhitungan statistic, baik parametrik maupun non parametrik. SPSS memiliki kemampuan analisis statistic yang cukup tinggi karena tidak hanya mempermudah perhitungan, tetapi juga memiliki kemampuan menganalisis hasil penelitian dengan lebih banyak variable [8]. Software SPSS sangat berguna untuk memecahkan berbagai masalah, terutama masalah dalam pengajaran statistika [9]. SPSS dapat membaca berbagai jenis data atau memasukkan data langsung ke editor data SPSS. Terlepas dari struktur file mentahnya, dalam editor data SPSS harus dibagi menjadi baris (cases) dan kolom (variable). Cases berisi informasi dari unit analisis, sedangkan variable adalah informasi yang dikumpulkan dari setiap kasus [10].

Dari jurnal penelitian dengan judul “Analisis User Experience Pada Website Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Mahasiswa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)” menerangkan bahwa User Experience terhadap SITA menunjukkan bahwa dengan menggunakan User Experience Questionnaire dapat mengetahui kepuasan mahasiswa pada saat menggunakan Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Universitas Kristen Satya Wacana [11].

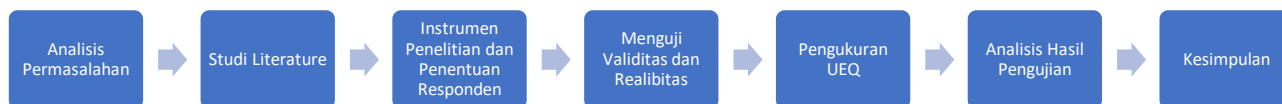
Dari jurnal penelitian dengan judul “Analisis User Experience Aplikasi SIPON CERIA RSUD Dr Darsono dengan menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)” menerangkan aplikasi SIPON CERIA dengan usability testing pada aspek effectiveness memperoleh nilai task complete rate sebesar 100% yang berarti responden bisa menuntaskan tugas yang sudah diberikan. Pada aspek efficiency memperoleh time base efficiency dan overall relative efficiency sebesar 100% yang berarti waktu yang digunakan responden untuk menyelesaikan tugas sudah cukup baik. Pada aspek satisfaction dengan kuesioner system usability scale (SUS) memperoleh hasil nilai rata-rata kuisioner SUS sebesar 69,16 yang berarti pengguna aplikasi SIPON CERIA berasa pada tingkatan kepuasan marginal high. Dari pengujian usability testing dengan tiga aspek tersebut, aplikasi SIPON CERIA termasuk dalam penilaian kearah positif [12].

Dari jurnal penelitian dengan judul “Analisis User Experience Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi SIASAT menggunakan User Experience Questionnaire” menghasilkan penelitian yang memiliki skala attractiveness, nilai evaluasinya normal dan tolak ukurnya buruk. Skala perspiciuity mendapatkan nilai evaluasi positif dan tolak ukurnya adalah over average. Skala efisiensi mendapatkan nilai evaluasi normal dan tolak ukur buruk. Skala dependability mendapatkan nilai evaluasi normal dan tolak ukur buruk. Skala stimulasi mendapatkan nilai evaluasi normal dan tolak ukur buruk. Skala novelty mendapatkan skor evaluasi negative dan tolak ukur buruk [13].

Dari jurnal penelitian dengan judul “Analisa User Experience pada TFME interactive Learning Media menggunakan User Experience Questionnaire” menerangkan kualitas pengalaman pengguna terhadap TFME interactive learning media menggunakan user experience questionnaire dapat diketahui bahwa media pembelajaran tersebut memiliki enam aspek UEQ yang mendapatkan nilai rata-rata >0.8 yaitu aspek attractiveness (1,23), perspiciuity (1,09), efficiency(1,15), dependability (1,18), stimulation (1,20), dan novelty (1,03) [14].

Berdasarkan beberapa referensi jurnal penelitian yang berkaitan dengan metode user experience questionnaire (UEQ) tersebut penulis merangkum bahwa metode user experience questionnaire (UEQ) berfungsi untuk mengukur kepuasan pengguna suatu aplikasi agar dapat meningkatkan kualitas pelayanan dengan enam aspek yang terdapat pada metode user experience questionnaire (UEQ) antara lain, attractiveness, perspiciuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty. Penelitian ini menggunakan metode User Experience Questionnaire untuk mengukur aplikasi SISMIOP (Sistem Informasi dan Manajemen Objek Pajak) yang terdapat pada kantor BAPENDA kabupaten Pemalang agar mengetahui seberapa puas dan berfungsi aplikasi tersebut terhadap pengguna nya yaitu staff kantor yang mengelola aplikasi SISMIOP.

2. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1 Analisis Permasalahan

Dalam penelitian ini, objek penelitian adalah aplikasi SISMIOP (Sistem Informasi dan Manajemen Objek Pajak) kantor Bapenda Kabupaten Pemalang. Aplikasi SISMIOP yang digunakan oleh beberapa staff kantor Bapenda ini merupakan suatu aplikasi yang membantu pekerjaan para staff perpajakan.

2.2 Studi Literature

Tahap selanjutnya melakukan studi literature yang berkaitan dengan user experience, user experience questionnaire serta penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai rujukan dari penelitian ini.

2.3 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian menggunakan kuesioner User Experience Questionnaire. User Experience Questionnaire terdiri dari 26 item. Ke 26 item tersebut dikutip dari penelitian [15].

Tabel 2. Daftar 26 Pertanyaan

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan	O	O	O	O	O	O	O	Menyenangkan
Tak dapat dipahami	O	O	O	O	O	O	O	Dapat dipahami
Kreatif	O	O	O	O	O	O	O	Monoton
Mudah dipelajari	O	O	O	O	O	O	O	Sulit dipelajari
Bermanfaat	O	O	O	O	O	O	O	Kurang bermanfaat
Membosankan	O	O	O	O	O	O	O	Mengasyikkan
Tidak menarik	O	O	O	O	O	O	O	Menarik
Tak dapat diprediksi	O	O	O	O	O	O	O	Dapat diprediksi
Cepat	O	O	O	O	O	O	O	Lambat
Berdaya cipta	O	O	O	O	O	O	O	Konvensional
Menghalangi	O	O	O	O	O	O	O	Mendukung
Baik	O	O	O	O	O	O	O	Buruk
Rumit	O	O	O	O	O	O	O	Sederhana
Tidak disukai	O	O	O	O	O	O	O	Menggembirakan
Lazim	O	O	O	O	O	O	O	Terdepan
Tidak nyaman	O	O	O	O	O	O	O	Nyaman
Aman	O	O	O	O	O	O	O	Tidak aman
Memotivasi	O	O	O	O	O	O	O	Tidak memotivasi
Memenuhi ekspetasi	O	O	O	O	O	O	O	Tidak memenuhi ekspetasi
Tidak efisien	O	O	O	O	O	O	O	Efisien
Jelas	O	O	O	O	O	O	O	Membingungkan
Tidak praktis	O	O	O	O	O	O	O	Praktis
Terorganisasi	O	O	O	O	O	O	O	Berantakan
Atraktif	O	O	O	O	O	O	O	Tidak atraktif
Ramah pengguna	O	O	O	O	O	O	O	Tidak ramah pengguna
Konservatif	O	O	O	O	O	O	O	Inovatif

2.4 Penentuan Responden

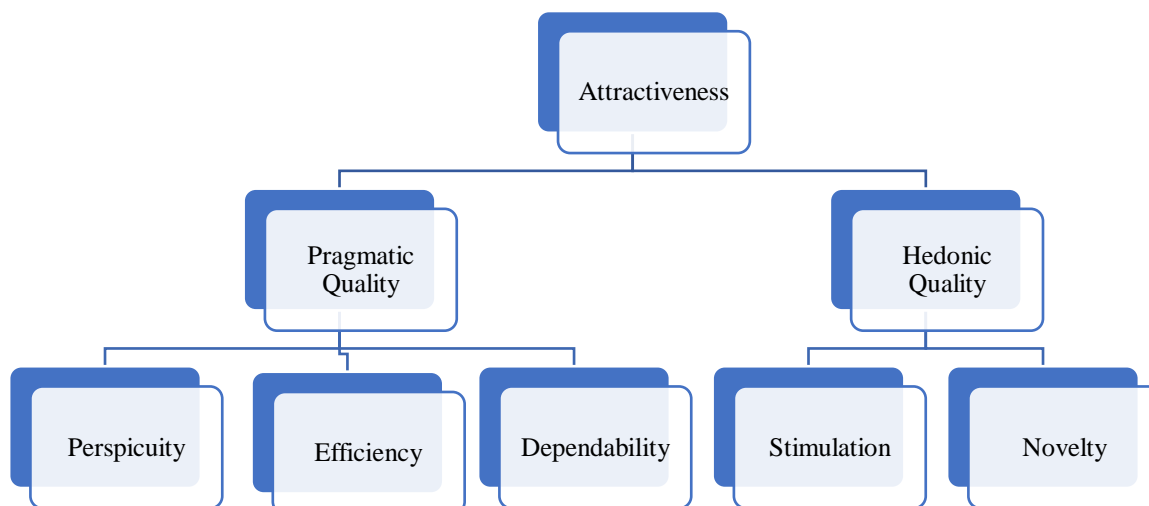
Penilaian UEQ dilakukan bagi pengguna aplikasi SISMIOP (Sistem Informasi dan Manajemen Objek Pajak). Kuesioner dibagikan kepada 10 responden. Penentuan jumlah responden membuahkan hasil yang cukup stabil. Hal ini telah dilakukan dalam penelitian serupa untuk memenuhi kebutuhan yang seharusnya dimiliki responden UEQ [16]. Versi asli UEQ dirancang dalam bahasa Jerman, tetapi hingga saat ini telah diterjemahkan ke dalam bahasa seperti Spanyol dan Portugis [17].

2.5 Menguji Validitas dan Realibitas

Alat bantu perangkat yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan perangkat lunak SPSS (Statistical Package for the Social Sciences). SPSS ini menguji validitas dan realibitas apakah hasil kuesioner valid atau tidak [18].

2.6 Pengukuran UEQ

Pengukuran User Experience digunakan untuk mengetahui user experience dari aplikasi SISMIOP. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan metode UEQ. Semua instrument UEQ digunakan dalam penelitian ini. Awalnya dalam dua sesi brainstorming pakar kegunaan menciptakan lebih dari 200 elemen terkait user experience untuk digunakan sebagai alat UEQ [19].



Gambar 2. Skala Struktur UEQ

User Experience Questionnaire memiliki enam (6) skala yang dapat dikelompokkan menjadi dua puluh enam (26) item pertanyaan. Keenam (6) skala tersebut adalah [20]:

- a. Attractiveness (Daya Tarik), impresi umum pengguna atas produk, suka atau tidak suka.
- b. Perspicuity (Kejelasan), seberapa besar kejelasan dari sebuah produk
- c. Efficiency (Efisiensi), seberapa besar pengguna dapat menyelesaikan tugasnya tanpa usaha yang besar atau efisien.
- d. Dependability (Ketepatan), apakah pengguna merasa dapat mengontrol interaksi.
- e. Stimulation (Stimulasi), seberapa besar motivasi untuk menggunakan produk
- f. Novelty (Kebaruan), seberapa besar kebaruan dari produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji Validitas dan Uji Realibilitas

3.1.1 Uji Validitas

Uji Validitas mengukur apakah jawaban kuesioner itu valid atau tidak. Suatu jawaban kuesioner dianggap valid jika pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang telah diukur oleh kuesioner tersebut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Pernyataan	r Tabel	Korelasi Product Moment	Keterangan
1	0,632	0,900	Valid
2	0,632	0,797	Valid
3	0,632	0,959	Valid
4	0,632	0,883	Valid
5	0,632	0,760	Valid
6	0,632	0,689	Valid
7	0,632	0,846	Valid
8	0,632	0,809	Valid
9	0,632	0,862	Valid
10	0,632	0,902	Valid
11	0,632	0,875	Valid
12	0,632	0,766	Valid
13	0,632	0,858	Valid
14	0,632	0,888	Valid
15	0,632	0,885	Valid
16	0,632	0,941	Valid
17	0,632	0,786	Valid
18	0,632	0,892	Valid

19	0,632	0,921	Valid
20	0,632	0,808	Valid
21	0,632	0,793	Valid
22	0,632	0,786	Valid
23	0,632	0,887	Valid
24	0,632	0,944	Valid
25	0,632	0,890	Valid
26	0,632	0,837	Valid

Setelah melakukan penyebaran kuesioner dengan melibatkan pegawai dari Kantor Badan Pengelolaan Pendapatan Daerah Kabupaten Pemalang, didapatkan ada 10 data kuesioner yang dapat diolah untuk kemudian diukur validitasnya untuk menjadi alat ukur dalam mengelola data. Dari ke 10 data tersebut, seluruhnya merupakan data yang valid $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% yaitu 0,632 sesuai dengan pengukuran yang dilakukan oleh SPSS. Uji validitas dilakukan dalam rangka mengukur valid atau tidak valid suatu data kuesioner yang akan digunakan untuk menjadi data laporan.

3.1.2 Uji Realibitas

Berdasarkan hasil uji realibitas yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil dibawah ini, sebagai penentuan dari variable yang realibel, hasil uji realibitas yang dilakukan oleh SPSS sebagai berikut :

Tabel 4. Case Processing Summary

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded	0	.0
	Total	10	100.0

Tabel 5. Uji Reliability

Reliability Statistic	
Cronbach'S Alpha	N of Items
.985	26

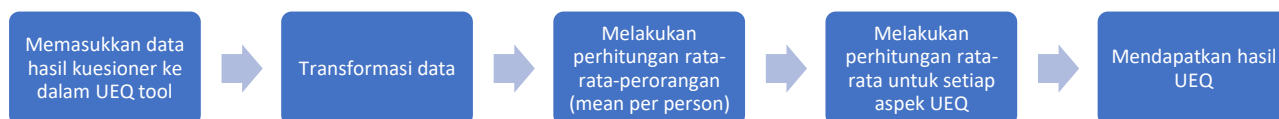
Uji reliabilitas diatas menunjukkan angka 0.985 dari 26 item yang menyatakan bahwa reliabilitas dari data tersebut adalah tinggi. Dengan hasil uji yang menyatakan angkat tersebut maka kemudian kuesioner dapat diolah menjadi suatu data yang benar-benar merepresentasikan keadaan pada saat itu.

3.2 Pengumpulan data menggunakan UEQ

Data yang telah terkumpul dari responden kemudian dimasukkan ke dalam UEQ tool data analysis dan digunakan sebagai nilai input untuk menghitung nilai user experience dari aplikasi SISMIOP. Pengujian reliabilitas terhadap data kuesioner dilakukan dengan menggunakan koefisien cornbach alpha. Koefisien cornbach alpha menggambarkan konsistensi untuk semua skala faktor UX. Hasil pengujian menunjukkan nilai cornbach alpha dari seluruh factor UX diatas skala yang dapat diterima adalah >0,7. Sedangkan pada perhitungan cornbach alpha pada laporan ini adalah 0,985, dengan attractiveness 0,931, perspicuity 0,943, efficiency 0,950, dependability 0,907, stimulation 0,947, novelty 0,966. Hal ini menunjukkan bahwa data yang dianalisis menggunakan UEQ reliabel.

3.3 Pengolahan Data dan Analisis

Data yang diperoleh dari responden kemudian diolah dengan menggunakan UEQ tools. Hasil pengolahan data tersebut kemudian dianalisis untuk mendapatkan informasi user experience dari aplikasi sistem informasi manajemen objek pajak. Proses pengolahan data dapat dilihat pada gambar 3 berikut :



Gambar 3. Proses Pengolahan Data UEQ

3.4 Perhitungan User Experience Questionnaire (UEQ)

Evaluasi user experience (UX) pada aplikasi sistem informasi manajemen objek pajak (SISMIOP) dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui Google form kepada pegawai kantor Badan Pengelolaan Pendapatan Daerah (BAPENDA) Kab. Pemalang yang mengelola aplikasi SISMIOP. Dari seluruh kuesioner yang disebar, sebanyak 10 orang responden yang mengisi kuesioner.

Tabel 6. Hasil Kuesioner

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
7	7	6	6	6	6	7	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	5	5	6	7	1	1
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	7	6	6	7	6	6	7	6	6	6	6	6	6	6	6	7	6	7	6	6	6	6	6	5	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
6	6	6	6	7	6	5	5	7	7	6	6	7	7	6	6	5	6	6	6	5	5	6	6	6	7
5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	7	5	6	6	7	6	4	5	6	7	7	6	6	6	6	7	4	6	4	6	4	5	6	5	4
6	5	6	7	6	4	5	6	7	6	6	4	5	7	6	5	7	6	7	7	6	6	6	7	6	6
6	7	5	2	4	6	7	7	7	7	7	6	7	7	4	6	7	6	5	4	4	4	4	6	2	2

Tabel 6 menunjukkan semua jawaban, dari total responden sebanyak 10 orang dengan jawaban masing-masing sebanyak 26 pertanyaan. Nilai jawaban masih menunjukkan skala penilaian dari 1 sampai 7.

Tabel 7. Hasil Konversi Kuesioner

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	-3	-3
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	3	2	1	1	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	3
1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3	1	2	2	3	2	0	1	2	3	3	2	2	2	2	3	0	2	0	2	0	1	2	1	0
2	1	2	3	2	0	1	2	3	2	2	0	1	3	2	1	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2
2	3	1	-2	0	2	3	3	3	3	3	2	3	3	0	2	3	2	1	0	0	0	0	2	-2	-2

Untuk setiap jawaban yang menunjukkan skala penilaian, kemudian dilakukan konversi menjadi bobot nilai jawaban. Berikut adalah pasangan skala dan bobot yang berurutan (1,-3), (2,-2), (3,-1), (4,0), (5,1), (6,2), (7,3). Untuk menghasilkan respon keseimbangan berat seperti yang ditunjukkan pada Tabel 7

Tabel 8. Rata-rata, Varian Simpangan Baku

Item	Mean	Variance	Std. Dev	No	Left	Right	Scale
1	▲ 2,2	1,1	1,0	10	Annoying	Enjoyable	Attractiveness
2	▲ 2,2	1,3	1,1	10	Not understandable	Understandable	Perspicuity
3	▲ 1,6	1,2	1,1	10	Creative	Dull	Novelty
4	▲ 1,6	2,5	1,6	10	Easy to learn	Difficult to learn	Perspicuity
5	▲ 1,9	1,4	1,2	10	Valuable	Inferior	Stimulation
6	▲ 1,8	1,3	1,1	10	Borinf	Exciting	Stimulation
7	▲ 1,8	1,5	1,2	10	Not interesting	Interesting	Stimulation
8	▲ 1,8	2,0	1,4	10	Unpredictable	Predictable	Dependability
9	▲ 2,1	1,7	1,3	10	Fast	Slow	Efficiency
10	▲ 2,1	1,4	1,2	10	Inventive	Conventional	Novelty
11	▲ 2,1	1,4	1,2	10	Obstructive	Supportive	Dependability
12	▲ 1,7	1,6	1,3	10	Good	Bad	Attractiveness
13	▲ 2,0	1,6	1,2	10	Complicated	Easy	Perspicuity
14	▲ 2,2	1,5	1,2	10	Unlikable	Pleasing	Attractiveness
15	▲ 1,7	1,6	1,3	10	Usual	Leading edge	Novelty
16	▲ 1,8	1,3	1,1	10	Unpleasant	Pleasant	Attractiveness
17	▲ 2,3	1,3	1,2	10	Secure	Not secure	Dependability
18	▲ 1,7	1,6	1,3	10	Motivating	Demotivating	Stimulation
19	▲ 2,0	1,6	1,2	10	Meets expectations	Does not meet expectations	Dependability
20	▲ 1,6	2,0	1,4	10	Inefficient	Efficient	Efficiency
21	▲ 1,4	1,4	1,2	10	Clear	Confusing	Perspicuity
22	▲ 1,2	1,5	1,2	10	Impractical	Practical	Efficiency
23	▲ 1,5	1,4	1,2	10	Organized	Cluttered	Efficiency
24	▲ 2,0	1,3	1,2	10	Attractive	Unattractive	Attractiveness

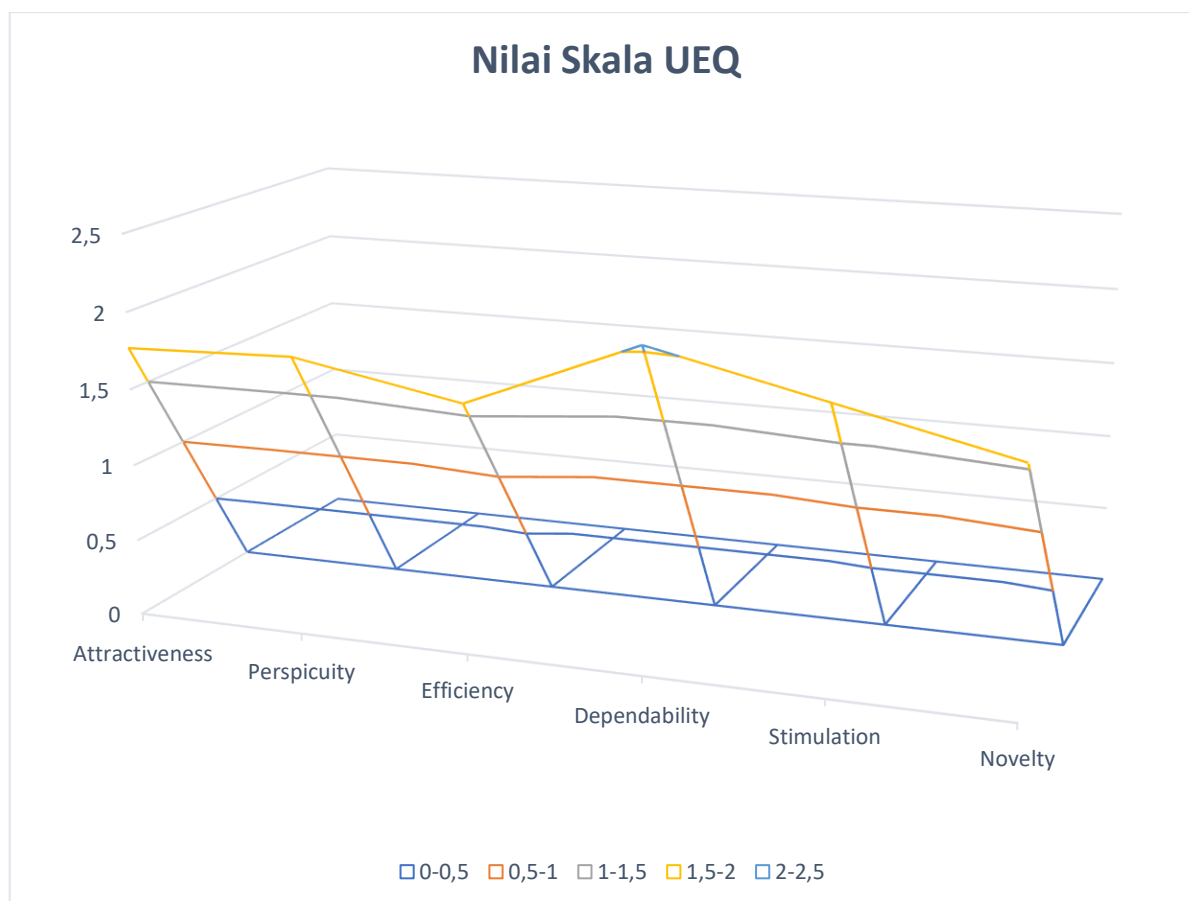
25	► 0,7	4,0	2,0	10	Friendly	Unfriendly	Attractiveness
26	▲ 0,8	4,6	2,1	10	Conservative	Innovative	Novelty

Mean, Varians dan standar deviasi dihitung dari jawaban 10 respinden untuk setiap pertanyaan. Setiap pertanyaan diberi kode warna sesuai kelompoknya yaitu attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty.

Tabel 9. Hasil UEQ

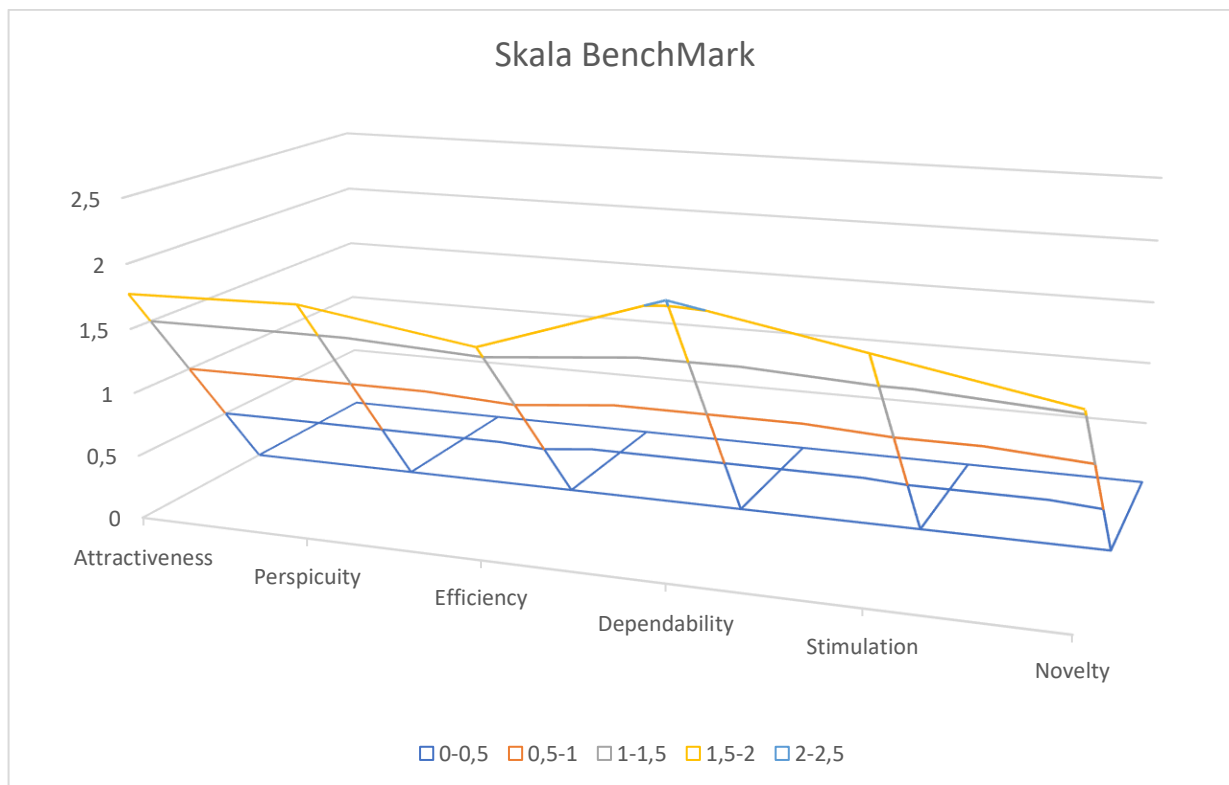
	Nilai Skala UEQ	Aspek UX	Nilai Skala UEQ
Attractiveness	1,767	Attractiveness (Daya Tarik)	1,767
		Perspicuity (Kejelasan)	1,800
Pragmatic Quality	1,817	Efficiency (Efisiensi)	1,600
		Dependability (Ketepatan)	2,050
Hedonic Quality	1,675	Stimulation (Stimulasi)	1,800
		Novelty (Kebaruan)	1,550

Berdasarkan hasil pengolahan diatas, nilai tertinggi adalah aspek pragmatic quality yaitu 1,817. Pada pragmatic quality aspect nilai yang tertinggi adalah aspek Dependability (ketepatan) yaitu sebesar 2,050, ini menunjukkan bahwa sistem informasi manajemen objek pajak (SISMIOP) dapat dikendalikan oleh pengguna. Aspek perspicuity (kejelasan) dan Stimulation (stimulasi) memiliki nilai 1,800, hal ini ditunjukkan factor perspicuity dan stimulation mendapatkan nilai positif. Aspek efficiency memberikan kesan yang positif, hal ini menunjukkan kepada pengguna cepatnya pelaksanaan tugas pada saat menggunakan SISMIOP. Sistem informasi manajemen objek pajak (SISMIOP) merupakan sistem yang menarik dan nyaman bagi pengguna, karena aspek attractiveness memiliki impresi positif. Serta, sistem informasi manajemen objek pajak (SISMIOP) bermanfaat bagi pengguna dan memotivasi pengguna untuk menggunakan aplikasi SISMIOP, hal ini ditunjukkan oleh factor stimulation dan novelty yang memiliki nilai positif.



Gambar 4. Grafik nilai rata-rata

Gambar 4 menunjukkan grafik nilai rata-rata pertanyaan berdasarkan kelompoknya. Nilai rata-rata impresi antara -0,8 dan 0,8 merupakan evaluasi normal, nilai > 0,8 merupakan evaluasi positif dan nilai-nilai < -0,8 merupakan evaluasi negative. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi SISMIOP cenderung memiliki impresi positif (nilai mendekati ke arah 1 dan seterusnya) berturut-turut secara menurun dalam kelompok dependability, perspicuity, stimulation, attractiveness, efficiency, dan novelty.



Gambar 5. Skala BenchMark

Berdasarkan hasil perbandingan dengan skala benchmark, aspek attractiveness (daya tarik), perspicuity (kejelasan), efficiency (efisiensi), dan novelty (kebaruan) hasilnya adalah baik (good). Sedangkan untuk dependability (ketepatan) dan stimulation (stimulasi) hasilnya adalah excellent (baik sekali).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis user dari proses UEQ mempengaruhi kepuasan pengguna pada saat menggunakan sistem, dengan pengukuran masing-masing aspek memperoleh nilai attractiveness 1,767, perspicuity 1,800, efficiency 1,600, dependability 2,050, stimulation 1,800, novelty 1,550. Pada seluruh skala mendapatkan impresi positif. Hasil benchmark menunjukkan aspek dependability dan stimulation termasuk dalam kriteria excellent (sangat sekali), sedangkan untuk aspek lainnya termasuk dalam kriteria good (baik).

REFERENCES

- [1] B. K. Pemalang, "Beranda," 2023. <https://bapenda.pemalangkab.go.id/>
- [2] H. Indrayani, "PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENINGKATAN EFEKTIVITAS, EFISIENSI DAN PRODUKTIVITAS PERUSAHAAN Oleh : Henni Indrayani Abstraksi," *J. El-Riyasah*, vol. 3, no. 1, hal. 48–56, 2017.
- [3] U. I. N. Sunan, G. Djati, U. I. N. Sunan, dan G. Djati, "No Title," vol. 2, no. 2, hal. 99–109, 2020.
- [4] Drs.Komarudin, *Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (LKJIP)*. 2021.
- [5] M. R. Adani, "Apa itu User Experience (UX): Definisi, Tujuan, Model, dan Penerapan," *Sekawan Media Group*, 2023. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-user-experience/>
- [6] R. Herdjuno dan P. Kusumo, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)".
- [7] S. R. Henim dan R. P. Sari, "User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. Vol. 6 No. 1 (2020), hal. 69–78, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- [8] F. Fauziah dan R. S. Karhab, "Pelatihan Pengolahan Data Menggunakan Aplikasi SPSS Pada Mahasiswa," vol. 1, no. 2, hal. 129–136, 2019.
- [9] M. Hasyim dan T. Listiawan, "PENERAPAN APLIKASI IBM SPSS UNTUK ANALISIS DATA BAGI PENGAJAR PONDOK HIDAYATUL MUBTADI ' IN NGUNUT TULUNGAGUNG DEMI MENINGKATKAN KUALITAS," vol. 2, hal. 28–35, 2015.
- [10] A. C. Kusuma, A. Rakhman, P. Studi, T. Komputer, dan P. H. Bersama, "Peningkatan Keterampilan Olah Data (SPSS) Pada Mahasiswa DIII Akuntansi Politeknik Harapan Bersama Tegal," vol. 1, no. 1, hal. 49–54, 2018.
- [11] A. W. Nugroho, "Analisis User Experience Pada Website Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Mahasiswa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 7, hal. 399–407, 2023.
- [12] G. H. Kusuma dan D. Priharsari, "Analisis User Experience Aplikasi SIPON CERIA RSUD Dr Darsono dengan menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 6, no. 11, hal. 5286–5291, 2022.

- [13] E. Ratmoko dan M. Pakereng, "Analisis User Experience Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Siasat Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Tek. Inf. dan Komput.*, vol. 5, no. 1, hal. 11–18, 2022, doi: 10.37600/tekinkom.v5i1.498.
- [14] S. Prasetyaningsih dan W. P. Ramadhani, "Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Integr.*, vol. 13, no. 2, hal. 147–157, 2021, doi: 10.30871/ji.v13i2.3180.
- [15] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, dan I. N. A. Arsana, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, hal. 217, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [16] C. Evaluation, "Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul," vol. 6, no. 1, hal. 27–37, 2019.
- [17] M. Schrepp, A. Hinderks, dan J. Thomaschewski, "Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S)," no. September, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.09.001.
- [18] A. Pendahuluan, "Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan spss," no. 18210047.
- [19] A. Ananda, B. S. Prakoso, dan A. D. Herlambang, "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Virtual Hotel Operator di Kota Malang menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Importance Performance Analysis (IPA) (Studi RedDoorz dan OYO)," vol. 5, no. 12, 2021.
- [20] D. Amalia, D. Cahyono, V. Septiani, dan M. Kristiawan, "UX test in the academic information system of vocational higher education," vol. 7, no. 1, hal. 36–46, 2022.