

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE MIND & SOUL MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE

Oleh:

Rivaldo Tansie¹, Syaiful Rahman^{2*}, Hendra Surasa³

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Kharisma Makassar

e-mail: ¹rivaldojohannes_19@kharisma.ac.id, ²syaifulrahman@kharisma.ac.id,

³hendrasurasa@kharisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa User Experience pada website Mind & Soul berdasarkan dari responden pengguna menggunakan metode USE Questionnaire. Metode ini memiliki 4 aspek yaitu Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, dan Satisfaction. Penelitian ini dimulai dengan kuesioner yang dibagikan kepada pengguna sebagai media pengumpulan data, lalu dilanjutkan dengan menguji validitas data untuk menganalisa data dari 24 butir pernyataan yang layak untuk diolah. Kemudian, diteruskan dengan menguji reliabilitas data dari 24 butir pernyataan yang menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.940. Hasil pada aspek-aspek USE Questionnaire yakni, hasil aspek Usefulness dengan sebesar 83.46%, aspek Ease of Use dengan persentase sebesar 89%, aspek Ease of Learning dengan persentase sebesar 91.5%, dengan aspek Satisfaction dengan persentase sebesar 83.18%. Dari hasil tersebut, untuk keseluruhan hasil penelitian ini mengandung persentase sebesar 86.08%, maka dapat disimpulkan bahwa Website Mind & Soul telah memenuhi kriteria pada USE Questionnaire.

Kata kunci: User Experience, Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, Satisfaction.

Abstract: This research aims to analyze an User Experience on the Mind & Soul Website based on user's response using USE Questionnaire Method. This method has 4 aspects namely, Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, and Satisfaction. This research started by questionnaire that has been given to user as a media for data collection, then continued by testing the validity of the data to analyze the data of 24 questions that yielded a Cronbach's Alpha value of 0.940. The research results encompassed 4 USE Questionnaire aspects, the result for Usefulness aspect is 83.46%, Ease of Use aspect yielded 89%, Ease of Learning aspect yielded 91.5%, with Satisfaction aspect yielded 83.18%. From that results, then it can be concluded that Mind & Soul Website has met the criteria of USE Questionnaire.

Keywords: User Experience, Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning, Satisfaction.

1. PENDAHULUAN

Mind & Soul adalah website yang menyambungkan pengguna dengan konselor kesehatan mental untuk melakukan konsultasi. Mind & Soul telah mewujudkan situs dengan tautan <https://mindandsoulofficial.com/> yang dapat diakses melalui Google dengan menginput pencarian "mind and soul official". Website Mind & Soul diperuntukkan bagi pengguna yang mencari solusi untuk mengatasi masalah kesehatan mental mereka.

Karena website Mind & Soul baru saja rilis setelah fase pembangunan dan tidak pernah melakukan penelitian selanjutnya, oleh sebab itu belum dapat dikatakan bahwa tingkat UX

* Corresponding author : Syaiful Rahman (syaifulrahman@kharisma.ac.id)

Mind & Soul sudah dapat terukur dengan baik, juga pada tahap pengembangannya belum diketahui jika website Mind & Soul memenuhi kemudahan dengan pengalaman pengguna, yang mengandung informasi tentang ketersediaan pelayanan kesehatan mental serta interaksi sesama pengguna dalam penggunaan Mind & Soul.

Untuk bersaing, peneliti membutuhkan suatu penelitian yang diaplikasikan untuk menilai tingkat User Experience pada website yang akan diteliti yang memiliki peran bagi pembangunan situs web untuk menunjukkan kemudahan tepat dengan pengalaman pengguna dengan memakai metode [10] USE Questionnaire demi mengukur kebergunaan akan pengalaman pengguna pada saat berinteraksi dapat dilaksanakan dengan perancangan pernyataan dalam bentuk kuesioner. Alasan peneliti memilih metode ini karena metode USE Questionnaire sudah terdapat 4 parameter untuk menjadi cakupan pernyataan kuesioner, peneliti tidak memilih metode seperti [4] *User Experience Questionnaire* (UEQ) karena metode tersebut menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang mengukur *usability* suatu produk dan hanya mencakup 10 pernyataan, sehingga membuat metode tersebut tidak bisa digunakan untuk pengujian ini.

Dengan pengujian ini, peneliti dapat mengetahui seberapa besar tingkat kepuasan pengguna terhadap Mind & Soul dan untuk masa mendatang dapat berjalan sesuai dengan semestinya sampai meningkatkan kualitas website sehingga mendapatkan kemudahan, kenyamanan, keramahan dan [1] kepuasan bagi pengguna.

2. METODE PENELITIAN

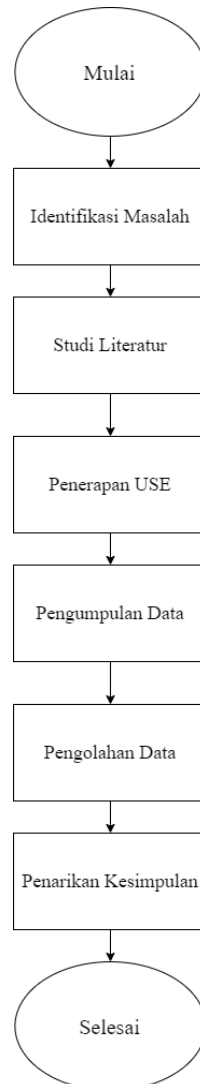
2.1. Jenis Data dan Sumber Data

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti yakni penelitian kuantitatif. Alasan peneliti memutuskan penelitian kuantitatif, yaitu kuesioner yang mencakup pernyataan dapat dijawab dengan 5 alternatif jawaban dengan menggunakan skala pengukuran likert [6]. Peneliti memilih menggunakan skala dari 1 sampai 5 dengan bertujuan untuk menghasilkan data-data yang bersifat ordinal [14].

Sumber data dikumpulkan dari hasil kuesioner yang diberikan kepada 30 responden dengan total 24 pernyataan yang dijawab sekali dengan jawaban pilihan berupa skala pengukuran likert, jumlah sampel ditentukan berdasarkan 30 responden yang minimal cukup untuk penelitian [13]. Butir pernyataan pada USE Questionnaire pada umumnya sebanyak 30, tetapi dengan pengurangan butir pernyataan rupanya tidak mempengaruhi metode yang digunakan sebab terdapat penelitian yang menggunakan metode tersebut dengan hanya menggunakan 26 pernyataan, yang penting pernyataan tersebut sudah sesuai dengan aspek-aspek terhadap USE Questionnaire [12].

2.2. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dilaksanakan dapat diperhatikan pada Gambar 1.



Gambar 1 : Alur Tahap Penelitian

2.3. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dimanfaatkan yaitu USE Questionnaire. Peneliti membagikan kuesioner kepada 30 responden. Jumlah responden sebesar 30 sudah dapat dianggap sebagai jumlah yang minimal cukup untuk melangsungkan penelitian [13]. Jenis pernyataan kuesioner mencakup 4 aspek, yaitu usefulness (kebergunaan), ease of use (kemudahan dalam penggunaan), ease of learning (kemudahan dalam mempelajari), serta satisfaction (kepuasan dalam penggunaan). [14] [15]

2.4. Metode Pengolahan Data dan Penarikan Kesimpulan

Metode pengolahan data yang dilaksanakan peneliti, yakni :

1. Analisis yang dilakukan yaitu dengan menguji validitas data yang dipersiapkan oleh *Google Form*. Pengujian data dilaksanakan dengan mengolah data dengan menggunakan *software Microsoft Excel* dengan mengaplikasikan rumus $CORREL(array1, array2)$ dimana variabel

array1 adalah data penilaian dari seluruh responden dari salah satu pernyataan diperbandingkan dengan array2 adalah data penilaian dari seluruh responden dari semua pernyataan untuk menghasilkan rHitung, dengan nilai rTabel sebesar 0.361 yang kemudian dicantumkan berdasarkan jumlah responden sebesar 30 orang dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Penentuan validitas data dapat dikatakan valid, jika rHitung > rTabel.[9]

$$Correl(X, Y) = \frac{\sum (x - \bar{x})(y - \bar{y})}{\sqrt{\sum (x - \bar{x})^2 \sum (y - \bar{y})^2}}$$

Gambar 2 : Rumus CORREL untuk menghasilkan rHitung

$$Df = n - 2$$

Gambar 3 : Rumus rTabel

2. Pengujian reliability dilakukan dengan menguji data dengan dukungan *software* SPSS. Dengan mengumpulkan seluruh data responden dengan seluruh pernyataan, lalu dilakukannya Analyze -> Scale -> Reliability Analysis, dengan mencantumkan seluruh data, kecuali total ke dalam item untuk analisis reliabilitas untuk menghasilkan nilai Cronbach's Alpha[3] [5].

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

Gambar 4 : Rumus Uji Reliabilitas Data

3. Untuk melaksanakan penghitungan persentase data responden per masing-masing pernyataan, dilakukannya akumulasi dari nilai data responden pada salah satu pernyataan, kemudian dibagi dengan hasil maksimal pada nilai data terhadap salah satu pernyataan, lalu dikali 100%. [6]
4. Studi literatur yang digunakan untuk referensi untuk memahami dan mengimplementasikan Analisis User Experience menggunakan USE Questionnaire dari jurnal informatika yang rilis dalam periode waktu 3 tahun terakhir.

Metode penarikan kesimpulan yang dilaksanakan peneliti, yaitu :

- 1) Melakukan skor kriteria kepada jarak penilaian kepada seluruh pernyataan pada metode USE Questionnaire. Ada 5 kriteria pada skor masing-masing pernyataan dengan memanfaatkan skala pengukuran likert, yakni : Skor 1 (Sangat Tidak Setuju), Skor 2 (Tidak Setuju), Skor 3 (Netral), Skor 4 (Setuju), dan Skor 5 (Sangat Setuju). [5][8]

Tabel 1 : Standar Penilaian Skala Pengukuran Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

- 2) Hasil persentase data responden per masing-masing pernyataan dan hasil dari aspek pada USE Questionnaire dikonversikan berdasarkan tabel kategori persetujuan dengan jarak yang melingkupi Nilai 0% hingga 19.99% dikategorikan Sangat Tidak Setuju, Nilai 20% hingga 39.99% dikategorikan Tidak Setuju, Nilai 40% hingga 59.99% dikategorikan Netral, Nilai 60% hingga 79.99% dikategorikan Setuju, serta Nilai 80% hingga 100% dikategorikan Sangat Setuju. [2] [6] [11]

Tabel 2 : Standar presentase Data Responden

Nilai	Kategori
0% < Nilai < 19.99%	Sangat Tidak Setuju
20% < Nilai < 39.99%	Tidak Setuju
40% < Nilai < 59.99%	Netral
60% < Nilai < 79.99%	Setuju
80% < Nilai < 100%	Sangat Setuju

- 3) Hasil dari pengujian reliabilitas per masing-masing pernyataan dikonversi berdasarkan standar pada nilai *Cronbach's Alpha*, yakni dengan nilai Interval Reliabilitas $0.80 < r \leq 1.00$ dikategorikan Sangat tinggi, nilai $0.60 < r \leq 0.80$ dikategorikan Tinggi, nilai $0.40 < r \leq 0.60$ dikategorikan Sedang, nilai $0.20 < r \leq 0.40$ dikategorikan Rendah, sedangkan nilai $0.00 < r \leq 0.20$ dikategorikan Tidak Reliabel.[11]

Tabel 3 : Standar Nilai *Cronbach's Alpha*

Nilai Cronbach's Alpha	Kategori
$0.00 < r \leq 0.20$	Tidak Reliabel
$0.20 < r \leq 0.40$	Rendah
$0.40 < r \leq 0.60$	Sedang
$0.60 < r \leq 0.80$	Tinggi
$0.80 < r \leq 1.00$	Sangat Tinggi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perancangan Instrumen Penelitian

Pembentukan instrumen dimulai dengan mempersiapkan *software*, *hardware*, dan sekumpulan pernyataan yang diperlukan dalam operasi penelitian. Pernyataan berwujud butir-butir soal yang disediakan dalam bentuk kuesioner mengacu pada 4 aspek USE Questionnaire yang disajikan menjadi 24 butir pernyataan yang diberikan ke responden melalui Google

Forms, berikut dibawah ini adalah butir-butir pernyataan kuesioner yang dapat diperhatikan pada Tabel 4 :

Tabel 4 : Tabel Pernyataan Kuesioner

No. Pernyataan
Usefulness
1. Website Mind & Soul telah memenuhi kebutuhan Anda
2. Website Mind & Soul menghemat waktu Anda ketika sedang menggunakannya.
3. Anda mudah mendapatkan apa yang Anda butuh dalam website Mind & Soul dengan cepat.
4. Anda bisa mengandalkan informasi yang didapatkan dari website Mind & Soul.
5. Website Mind & Soul telah melakukan segala hal sesuai dengan yang Anda harapkan.
Ease of Use
6. Website Mind & Soul mudah untuk digunakan
7. Anda menavigasikan website dengan mudah.
8. Website Mind & Soul bisa digunakan tanpa instruksi tertulis.
9. Anda tidak melihat adanya inkonsistensinan saat menggunakannya.
10. Website Mind & Soul sangat ramah (User Friendly) ketika digunakan.
11. Website Mind & Soul menjalankan fitur-fiturnya dengan fleksibel.
Ease of Learning
12. Anda belajar menggunakan website Mind & Soul dengan cepat.
13. Website Mind & Soul mudah dipelajari untuk menggunakannya.
14. Anda mudah mengingat cara menggunakan website Mind & Soul.
15. Anda cepat menjadi terampil dalam menggunakan website Mind & Soul.
Satisfaction
16. Anda puas dengan website Mind & Soul.
17. Anda menemukan website Mind & Soul menarik.
18. Anda menikmati menggunakan website Mind & Soul.
19. Website Mind & Soul bekerja sesuai dengan ekspektasi Anda.
20. Pengalaman Anda dalam menggunakan website Mind & Soul memuaskan.
21. Anda merekomendasikan website Mind & Soul ke rekan Anda.
22. Anda merasa website Mind & Soul perlu untuk Anda.
23. Anda merasa nyaman dalam menggunakan website Mind & Soul.
24. Anda merasa puas dalam menjalankan kegiatan yang ditawarkan oleh website Mind & Soul.

Pengurangan [12] jumlah butir pernyataan pada masing-masing aspek tidak mempengaruhi metode yang digunakan, yang penting pernyataan yang disajikan sudah sesuai dengan aspek-aspek USE Questionnaire.

3.2 Uji Validitas Data

Penelitian ini terdapat sebanyak 30 responden maka didapatkannya nilai rTabel sebesar 0.361. Penentuan validitas data dapat ditemukan dari perolehan penelitian yang bisa dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 : Tabel Uji Validitas Data

No	Nilai rHitung	Nilai rTabel	Status
1	0,747	0,361	Valid
2	0,633	0,361	Valid
3	0,756	0,361	Valid
4	0,718	0,361	Valid
5	0,657	0,361	Valid
6	0,366	0,361	Valid
7	0,535	0,361	Valid
8	0,476	0,361	Valid
9	0,403	0,361	Valid
10	0,538	0,361	Valid
11	0,765	0,361	Valid
12	0,618	0,361	Valid
13	0,541	0,361	Valid
14	0,417	0,361	Valid
15	0,249	0,361	Tidak Valid
16	0,829	0,361	Valid
17	0,721	0,361	Valid
18	0,861	0,361	Valid
19	0,764	0,361	Valid
20	0,84	0,361	Valid
21	0,701	0,361	Valid
22	0,825	0,361	Valid
23	0,8	0,361	Valid
24	0,768	0,361	Valid

Berdasarkan dari perolehan tabel uji validitas data diatas, diketahui bahwa 1 pernyataan yang tidak valid, yaitu pada nomor 15, pernyataan yang dinyatakan tidak valid tetap akan diolah lebih lanjut untuk diuji reliabilitas datanya dari keseluruhan butir soal.

3.3. Uji Reliabilitas Data

Untuk tahap ini, terdapat data 24 pernyataan yang akan diuji reliabilitas datanya. Hasil uji Reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 : Tabel Uji Reliabilitas Data

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.940	24

Berdasarkan Tabel 6, didapatkannya nilai *Cronbach's Alpha* sebanyak 0.940 dari 24 pernyataan. Hasil penilaian responden terhadap kualitas *User Experience Website Mind & Soul* dikatakan reliabel sebab nilai *Cronbach's Alpha* $0.80 < 0.940 \leq 1.00$, maka dapat dikategorikan Sangat Tinggi.

3.4. Hasil Penelitian

Untuk tahap ini, akan dilakukannya penyajian dari tanggapan responden per masing-masing pernyataan terhadap tiap variabel USE Questionnaire, responden yang telah memilih suatu skor pada suatu pernyataan akan diakumulasikan sehingga menghasilkan total skor dari seluruh pernyataan pada kategori tertentu, yang dapat dilihat pada Tabel 7, Tabel 8, Tabel 9, dan Tabel 10.

Tabel 7 : Skor untuk Kategori Usefulness

Variabel : Usefulness (Kebergunaan)						
Skor	No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5	Total
5	10	8	13	15	9	55
4	18	16	12	12	16	74
3	1	4	4	1	5	15
2	0	2	0	2	0	4
1	1	0	1	0	0	2
Skor Akumulasi	126	120	126	130	124	626

Pada Tabel 7, terdapat hasil penguraian untuk variabel Usefulness, dimana pada variabel tersebut, terdapat 5 pernyataan yang dijawab berdasarkan skala yang diterapkan lalu masing-masing pernyataan pun diakumulasi dan menghasilkan total skor sebesar 626.

Tabel 8 : Skor untuk Kategori Ease of Use

Variabel : Ease of Use (Kemudahan dalam menggunakan)							
Skor	No. 6	No. 7	No. 8	No. 9	No. 10	No. 11	Total
5	19	22	19	11	17	13	101
4	10	7	11	12	9	14	63
3	1	1	0	5	2	3	12
2	0	0	0	2	2	0	4
1	0	0	0	0	0	0	0
Skor Akumulasi	138	141	139	122	131	130	801

Untuk Tabel 8, hasil penguraian pada variabel Ease of Use, yang mencakup 6 pernyataan masing-masing diakumulasi dan memperoleh total skor sebesar 801.

Tabel 9 : Skor untuk Kategori Ease of Learning

Variabel : Ease of Learning (Kemudahan dalam mempelajari)					
Skor	No. 12	No. 13	No. 14	No. 15	Total
5	21	21	19	17	78
4	7	8	9	9	33
3	2	1	2	4	9
2	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0
Skor Akumulasi	139	140	137	133	549

Untuk Ease of Learning, variabel tersebut memperoleh hasil penguraian sebesar 549 untuk total skor dari 4 pernyataan yang masing-masing telah diakumulasi, dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 10 : Skor untuk Kategori Satisfaction

Variabel : Satisfaction (Kepuasan dalam penggunaan)										
Skor	No. 16	No. 17	No. 18	No. 19	No. 20	No. 21	No. 22	No. 23	No. 24	Total
5	9	12	14	14	11	10	10	13	13	106
4	15	15	13	12	15	13	6	13	12	114
3	5	3	2	3	3	7	9	3	5	40
2	1	0	1	1	0	0	4	0	0	7
1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3
Skor Akumulasi	122	129	130	129	125	123	110	127	128	1123

Pada variabel Satisfaction, yang mencakup 9 pernyataan memperoleh total skor sebesar 1123 dari akumulasi pernyataan-pernyataan terkait, yang dapat dilihat pada Tabel 10.

Hasil penelitian yang dilaksanakan melalui kalkulasi yang meliputi Skor akumulasi dari seluruh butir pernyataan, Skor maksimal dari seluruh butir pernyataan, juga presentasi skor dari seluruh pernyataan yang dapat diperhatikan pada Tabel 11.

Tabel 11 : Tabel Hasil Perhitungan Skor pada Tiap Pernyataan

No	Variabel	Pernyataan	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Persentase Skor
1	Usefulness (Kebergunaan)	Website Mind & Soul telah memenuhi kebutuhan Anda.	126	150	84%
2		Website Mind & Soul menghemat waktu Anda ketika sedang menggunakannya.	120	150	80%

No	Variabel	Pernyataan	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Persentase Skor
3		Anda mudah mendapatkan apa yang Anda butuh dalam website Mind & Soul dengan cepat.	126	150	84%
4		Anda bisa mengandalkan informasi yang didapatkan dari website Mind & Soul.	130	150	86.67%
5		Website Mind & Soul telah melakukan segala hal sesuai dengan yang Anda harapkan.	124	150	82.67%
6	Ease of Use (Kemudahan dalam penggunaan)	Website Mind & Soul mudah untuk digunakan	138	150	92%
7		Anda menavigasikan website dengan mudah.	141	150	94%
8		Website Mind & Soul bisa digunakan tanpa instruksi tertulis.	139	150	92.67%
9		Anda tidak melihat adanya inkonsistensinan saat menggunakannya.	122	150	81.33%
10		Website Mind & Soul sangat ramah (User Friendly) ketika digunakan.	131	150	87.33%
11		Website Mind & Soul menjalankan fitur-fiturnya dengan fleksibel.	130	150	86.67%
12	Ease of Learning (Kemudahan dalam mempelajari)	Anda belajar menggunakan website Mind & Soul dengan cepat.	139	150	92.67%
13		Website Mind & Soul mudah dipelajari untuk menggunakannya.	140	150	93.33%
14		Anda mudah mengingat cara menggunakan website Mind & Soul.	137	150	91.33%
15		Anda cepat menjadi terampil dalam menggunakan website Mind & Soul.	133	150	88.67%

No	Variabel	Pernyataan	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Persentase Skor
16	Satisfaction (Kepuasan dalam penggunaan)	Anda puas dengan website Mind & Soul.	122	150	81.33%
17		Anda menemukan website Mind & Soul menarik.	129	150	86%
18		Anda menikmati menggunakan website Mind & Soul.	130	150	86.67%
19		Website Mind & Soul bekerja sesuai dengan ekspektasi Anda.	129	150	86%
20		Pengalaman Anda dalam menggunakan website Mind & Soul memuaskan.	125	150	83.33%
21		Anda merekomendasikan website Mind & Soul ke rekan Anda.	123	150	82%
22		Anda merasa website Mind & Soul perlu untuk Anda.	110	150	73.33%
23		Anda merasa nyaman dalam menggunakan website Mind & Soul.	127	150	84.67%
24		Anda merasa puas dalam menjalankan kegiatan yang ditawarkan oleh website Mind & Soul.	128	150	85.33%

Skor akumulasi diperoleh dari total responden yang memilih skor tertentu lalu dikalikan dengan skor tersebut, sedangkan skor maksimal diperoleh dari skor tertinggi likert dikalikan dengan jumlah responden. Persentase skor pun diperoleh dari pembagian skor akumulasi dengan skor maksimal lalu dikalikan dengan 100%. Kemudian penilaian pada skor untuk masing-masing variabel yang meliputi 4 aspek USE Questionnaire yakni pada tabel berikut :

Tabel 12 : Tabel Skor terhadap aspek USE Questionnaire

Variabel	Skor Akumulasi	Skor Maksimal	Persentase Skor (%)
Usefulness (Kebergunaan)	626	750	83.46%
Ease of Use (Kemudahan dalam Penggunaan)	801	900	89%
	549	600	91.50%

Ease of Learning (Kemudahan dalam Mempelajari)			
Satisfaction (Kepuasan dalam Penggunaan)	1123	1350	83.18%

Tabel 12 menunjukkan hasil skor pada aspek USE Questionnaire, yaitu skor akumulasi dari tiap variabel diperoleh dari akumulasi skor-skor pada variabel terkait lalu skor maksimal diperoleh dari akumulasi skor-skor maksimal dari variabel terkait dan persentase skor pada tiap variabel diperoleh dari pembagian skor akumulasi dengan skor maksimal yang dikalikan 100%.

3.5. Pembahasan

Berdasarkan pada Tabel diatas, maka seluruh data variabel aspek USE Questionnaire diolah dengan menjumlahkan responden yang menanggapi tiap masing-masing variabel, lalu diolah dengan rumus $S \times P_n$ (Skor x Total Akumulasi dari tiap Variabel).[10]

Tabel 13 : Pengolahan Terhadap Tiap Skor

Skor	Variabel				Total	
	Usefulness	Ease of Use	Ease of Learning	Satisfaction	Akumulasi dari Seluruh Variabel	Akumulasi dari Seluruh Variabel x Total Skor
5	55	101	78	106	340	1700
4	74	63	33	114	284	1136
3	15	12	9	40	76	228
2	4	4	0	7	15	30
1	2	0	0	3	5	5
Total Akumulasi						3099

Dari Tabel 13, dapat diketahui banyaknya responden memilih suatu skor pada variabel tertentu serta akumulasi pada tiap variabel, lalu akumulasi dari seluruh variabel tersebut kemudian dikalikan dengan skor terkait sehingga menghasilkan nilai total akumulasi. Untuk memperoleh hasil maksimal skor tertinggi (Max), dapat dilihat bahwa skor tertinggi likert yaitu 5, dengan kuantitas responden yaitu sebesar 30, dan banyaknya pernyataan sebesar 24, sehingga akan dihitung dengan formula :

$$\text{Max} = \text{Skor Tertinggi Likert} \times \text{Jumlah responden} \times \text{Jumlah pernyataan}$$

$$\text{Max} = 5 \times 30 \times 24$$

$$\text{Max} = 3600$$

Lalu, demi menemukan persentase total dari hasil pengolahan kuesioner terhadap penggunaan skala likert, sehingga bisa dihitung dengan menggunakan formula Total

Gabungan Akumulasi, dari Seluruh Variabel dengan Total Skor lalu dibagikan dengan hasil skor tertinggi (Max), yaitu :

$$\text{Persentase Total (\%)} = \frac{\text{Total Akumulasi}}{\text{Max}} \times 100\%$$

$$T = \frac{3099}{3600} \times 100\%$$

$$T = 86.08\%$$

Gambar 5 : Rumus mencari persentase total

Pada hasil pengerjaan data terhadap kuesioner menggunakan skala pengukuran likert, menghasilkan total persentase yakni 86.08%.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

Menurut perolehan uji validitas terhadap 24 butir pernyataan, diketahui 23 pernyataan yang direspon dengan valid beserta 1 pernyataan yang tidak valid dan keduanya dapat diolah lebih lanjut. Untuk uji reliabilitas, dihasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.940 dari seluruh pernyataan yakni 24 pernyataan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari uji reliabilitas terhadap tingkat konsisten atau reliabel dapat disimpulkan sangat tinggi. Berdasarkan perolehan terhadap jumlah pernyataan sebesar 24 butir dengan kuantitas responden sebanyak 30, maka dikategorikan menurut 4 aspek USE Questionnaire yang didapat sebagai berikut:

- a. Aspek Usefulness (Kebergunaan), dengan persentase skor sebanyak 83.46% dapat dikategorikan sebagai Sangat Setuju
- b. Aspek Ease of Use (Kemudahan dalam penggunaan), dengan persentase skor sebanyak 89% dapat dikategorikan sebagai Sangat Setuju
- c. Aspek Ease of Learning (Kemudahan dalam mempelajari), dengan persentase skor sebanyak 91.5% dapat dikategorikan sebagai Sangat Setuju.
- d. Aspek Satisfaction (Kepuasan dalam penggunaan), dengan persentase skor sebanyak 83.18% dapat dikategorikan sebagai Sangat Setuju.

Berdasarkan perolehan pengolahan data terhadap situs web Mind & Soul secara menyeluruh memperoleh total persentase sebesar 86.08%, sehingga mampu dikategorikan memenuhi jangkauan metode USE Questionnaire.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. N. Arifin, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- [2] M. Multazam, I. v Papatungan, and B. Suranto, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design."
- [3] W. A. Kusuma, V. Noviasari, and G. I. Marthasari, "Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS-Online UMM menggunakan USE Questionnaire," 2016.
- [4] W. A. Febrianto, W. Hayuhardhika, N. Putra, and A. R. Perdanakusuma, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus : Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo)," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [5] R. Donaroe Munthe, K. Candra Brata, and L. Fanani, "Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya)," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] L. Amelia, D. Novita, K. Akuntansi, and S. Informasi, "STMIK XYZ PALEMBANG MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE," 2019.
- [7] B. Laugwitz, T. Held, and M. Schrepp, "Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire," 2008.
- [8] R. Firmansyah AMIK BSI Bandung Jl Sekolah Internasional No and A. Bandung, "USABILITY TESTING DENGAN USE QUESTIONNAIRE PADA APLIKASI SIPOLIN PROVINSI JAWA BARAT," *JURNAL SWABUMI*, vol. 6, no. 1, 2018.
- [9] S. Putro, M. P. Kurniawan, and K. Kunci -Lapor Bantul, "Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Lapor Bantul Implementation Methods of UEQ and Cooperative Evaluation to Evaluate User Experience Lapor Bantul," *Citec Journal*, vol. 6, no. 1, 2019.
- [10] S. Rohman, "Analisis Usability Dalam User Experience Menggunakan USE Questionnaire Pada Sistem Informasi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Kantor Kementrian Agama Kabupaten Wonosobo," *Jurnal Ekonomi dan Teknik Informatika*, vol. 9, no. 1, 2021.
- [11] G. I. Marthasari, N. Hayatin, and K. Person, "Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa (SENTRA) 2017 ISSN (Cetak) 2527-6042 eISSN (Online)." [Online]. Available: <http://www.lective.id/>
- [12] D. Harmilasari and L. Munggaran Chaerani, "Evaluasi Kepuasan Pengguna Portal Berita Menggunakan Usability Metric," *Jurnal Ilmiah Komputasi*, vol. 19, no. 3, Sep. 2020, doi: 10.32409/jikstik.19.3.23.
- [13] B. Gito Raharjo, M. Imrona, and B. Pudjoatmodjo, "Menguji Kegunaan Aplikasi Mobile ECO Driving Pertamina."
- [14] Arnanda Kasih and Vera Irma Delianti, "Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire", [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- [15] M. Riza Pahlevi, M. Ismail, E. Rasywir, and Y. Pratama, "Analisis Usability Pada Implementasi Sistem Pengelolaan Keuangan Masjid Menggunakan USE Questionnaire," vol. 4, pp. 1216–1224, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i4.2518.