

ANALISI KEBUTUHAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI SURVEI STATUS GIZI INDONESIA (SSGI) MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE

Willy Kurniadi¹, Fitri Latifah^{2*}

Program Studi Informatika¹, Program Studi Informatika²
Fakultas Teknologi Informas¹, Fakultas Teknologi Informasi²
Universitas Nusa Mandiri¹, Universitas Nusa Manriri²,

Willy.kurniadi@kemkes.go.id¹, fitri.flr@nusamandiri.ac.id²

Received: August 30, 2024. **Revised:** September 28, 2024. **Accepted:** October 1, 2024. **Issue Period:** Vol.8 No.4 (2024), Pp. 805-814

Abstrak: Stunting adalah keadaan paling umum dari bentuk kekurangan gizi pada anak dibawah umur lima tahun dan keadaan ini dapat menjadi indikator dari status gizi kronis yang dapat memberikan gambaran gangguan ekonomi dan ketahanan pangan keluarga. Stunting pada balita di negara berkembang dapat disebabkan oleh banyak faktor. Dalam mengatasi dan menekan kasus stunting pemerintah Indonesia pemerintah Indonesia melalui kementerian kesehatan menggunakan aplikasi Survei Status Gizi Balita Indonesia (SSGI). Penelitian ini dilakukan memastikan apakah aplikasi SSGI telah dapat memenuhi standar yang diharapkan oleh pengguna. Penelitian ini menggunakan metode user experience. Hasil yang di dapatkan pada penelitian ini adalah diadakan tutorial atau panduan yang membantu pengguna dalam memahami cara menggunakan aplikasi, perlu diadakan nya Standar Operasional Prosedur (SOP) untuk pengguna aplikasi, perlunya ada kerjasama dengan jasa layanan internet untuk menoptinalkan perfora internet untuk aplikasi.

Kata kunci: Stunting, Ketahanan status gizi, SSGI

Abstract: Stunting is the most common form of malnutrition in children under five years of age and this condition can be an indicator of chronic nutritional status which can provide an overview of economic disruption and family food security. Stunting in toddlers in developing countries can be caused by many factors. In overcoming and suppressing stunting cases, the Indonesian government through health metrics uses the Indonesian Toddler Nutrition Status Survey (SSGI) application. This research was carried out to ensure whether the SSGI application met the standards expected by users. This research uses the user experience method. The results obtained in this research are that there is a tutorial or guide that helps users understand how to use the application, there needs to be a Standard Operating Procedure (SOP) for application users, there is a need for collaboration with internet services to optimize internet performance for the application.

Keywords: Stunting, nutritional status resilience, SSGI

I. PENDAHULUAN

Stunting merupakan keadaan paling umum dari bentuk kekurangan gizi pada anak bawah umur lima tahun, keadaan stunting juga dapat menjadi sebuah indikator dari status gizi kronis yang dapat memberikan gambaran



DOI: 10.52362/jisamar.v8i4.1617

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

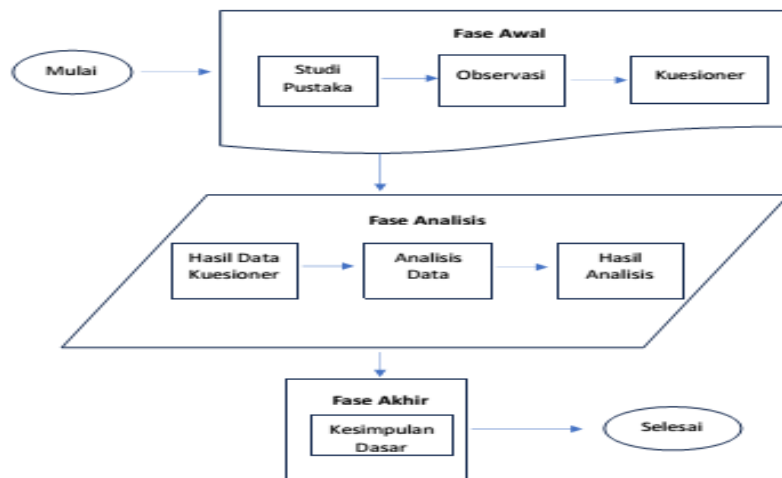
gangguan keadaan ekonomi dan ketahanan pangan keluarga. Kondisi Stunting ditandai dengan kurangnya tinggi badan anak apabila dibandingkan dengan anak –anak seusianya. Sederhananya stunting merupakan sebutan bagi gangguan pertumbuhan pada anak penyebab dari stunting adalah kurangnya asupan gizi atau nutrisi selama masa pertumbuhan anak Stunting pada balita di negara berkembang dapat disebabkan faktor genetik dan faktor lingkungan yang kurang memadai untuk tumbuh kembang anak yang optimal. Dalam mengatasi dan menekan kasus stunting pemerintah Indonesia melalui Kemetrian meluncurkan aplikasi Survei Status Gizi Balita Indonesia (SSGI) Pada Survei Kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2023 menilai capaian pembangunan kesehatan yang dilakukan pada kurun waktu lima tahun terakhir di Indonesia yang dilakukan untuk mengukur tran status gizi balita tahun (2019-2024). Untuk memastikan apakah aplikasi SSGI telah dapat memenuhi standar yang diharapkan oleh pengguna uenumerator maka penelitian kali ini dilakukan untuk membahas pengalaman pengguna (*User Experince*) dengan menggunakan metode kuesioner untuk memperoleh data dan metode *User Experince Questionnaire* (UEQ)

Hasil dari penelitian ini perlu diadakan tutorial atau panduan yang membantu pengguna dalam memahami cara menggunakan aplikasi, perlu diadakan nya Standar Operasional Prosedur (SOP) untuk pengguna aplikasi, perlunya ada kerjasama dengan jasa layanan internet untuk menoptinalkan perfora internet untuk aplikasi

II. METODE DAN MATERI

a. Rancangan Tahapan Penelitian

Pada penelitian ini digunakan metode kuantitatif dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen dalam pengumpulan data. Survei terdiri dari alat UEQ untuk menentukan aspek pengalaman pengguna aplikasi sistem informasi SSGI. Tahapan penelitian yang dirancang adalah sebagai berikut



Gambar 1 Tahapan Penelitian yang didesain

Sunber : Hasil Penelitian 2024

1. Studi Pendahuluan
Pada tahap ini peneliti melakukan pemcarian data yang akan diteliti yang dilakukan melalui studi kepustakaan yang berkaitan dengan masalah yang ingin di carikan solusinya.
2. Menyiapkan kuesioner
Langkah selanjutnya adalah membuat kuesioner senabai pertanyaan untuk survei yang diperlukan untuk mengmpulkan data – data yang diperlukan dalam penelitian ini, survei dilakukan dengan menggunakan aplikasi Google Forms
3. Mengelola data menggunakan UEQ
Tahapan selanjutnya adalah pengolahan data dengan UEQ dengan cara data dioleh melalui ms-excle yang di ambil dari website UEQ pada laman [//www.ueq-online.org/](http://www.ueq-online.org/)
4. Analisa Data



DOI: 10.52362/jisamar.v8i4.1617

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Pada tahapan ini data dianalisa untuk menghasilkan solusi yang di harapkan

b. Populasi dan Sample Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah Enumerator di 10 Kabupaten/Kota Provinsi Bengkulu, 6 Kabupaten/Kota Provinsi Gorontalo dan kota Cirebon yang menggunakan Sistem Informasi SSGi sebagai alat Survei data SSGI. Berdasarkan data yang didapat bahwa jumlah Enumerator dari kota Cirebon, Kabupaten/Kota Gorontalo, Kota/Kabupaten Bengkulu yang diambil sebanyak 80 orang dari 204 orang terdapat 39,22%. Dari jumlah tersebut didapat hasil bahwa sample pengguna Sistem Informasi SSGI di instansi BKPK adalah sebanyak 32 orang atau sekitar 14.71% kuesioner yang kembali sedangkan sisanya tidak mengisi kuesioner yang disebarkan oleh peneliti

c. Pengumpulan Data Menggunakan UEQ

Hasil Survei yang telah dikumpulkan selanjutnya dilakukan pengujian dengan UEQ dengan menggunakan 6 skala dari 26 item yang dikategorikan berdasarkan skala pengukuran UEQ yang terdapat pada kuesioner yaitu

1. *Attractiveness* (Daya tarik): Daya tarik suatu produk dalam persepsi keseluruhannya. Misalnya: Apakah baik atau buruk, menarik atau tidak menarik?
2. *Efficiency* (Efisiensi): Kecepatan pengguna menyelesaikan tugas. Misal: cepat atau lambat, praktis atau tidak praktis.
3. *Perspicuity* (Kejelasan): Kemudahan penggunaan suatu produk. Misal: mudah dipahami atau sulit dipahami.
4. *Dependability* (Ketepatan): Dapatkah interaksi dikontrol oleh pengguna? Misalnya: dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi, mendukung atau mengganggu.
5. *Stimulation* (Stimulasi): Sejauh mana pengguna termotivasi untuk menggunakan suatu produk. Contoh: Apakah berguna atau tidak terlalu berguna, menarik atau tidak menarik?
6. *Novelty* (Kebaruan): Apakah desain produk inovatif dan kreatif ? Apakah produk mampu mendapatkan perhatian pengguna? Seberapa kreatif atau besar kebaruan dari produk.
7. Berikut adalah Pertanyaan survei yang digunakan dalam pengumpulan data

	1	2	3	4	5	6	7		
Menyusahkan	0	0	0	0	0	0	0	Menyenangkan	1
tidak dapat dipahami	0	0	0	0	0	0	0	dapat dipahami	2
Monoton	0	0	0	0	0	0	0	Kreatif	3
mudah dipelajari	0	0	0	0	0	0	0	sulit dipelajari	4
kurang bermanfaat	0	0	0	0	0	0	0	Bermanfaat	5
Membosankan	0	0	0	0	0	0	0	Mengasikan	6
tidak menarik	0	0	0	0	0	0	0	Menarik	7
tidak dapat diprediksi	0	0	0	0	0	0	0	dapat diprediksi	8
Lambat	0	0	0	0	0	0	0	Cepat	9
Konvensional	0	0	0	0	0	0	0	berdaya cipta	10
Menghalangi	0	0	0	0	0	0	0	Mendukung	11
Buruk	0	0	0	0	0	0	0	Baik	12
Rumit	0	0	0	0	0	0	0	Sederhana	13
tidak disukai	0	0	0	0	0	0	0	Menggembirakan	14
Lazim	0	0	0	0	0	0	0	Terdepan	15
tidak nyaman	0	0	0	0	0	0	0	Nyaman	16
tidak aman	0	0	0	0	0	0	0	Aman	17
tidak memotivasi	0	0	0	0	0	0	0	Memotivasi	18
tidak memenuhi ekspektasi	0	0	0	0	0	0	0	memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	0	0	0	0	0	0	0	Efisien	20
Membingungkan	0	0	0	0	0	0	0	Jelas	21
tidak praktis	0	0	0	0	0	0	0	Praktis	22
Berantakan	0	0	0	0	0	0	0	Terorganisasi	23
tidak atraktif	0	0	0	0	0	0	0	Atraktif	24
tidak ramah pengguna	0	0	0	0	0	0	0	ramah pengguna	25
Konservatif	0	0	0	0	0	0	0	Inovatif	26

Gambar 2 Format Kuesioner pengumpulandata

Sumber : Hasil Penelitian 2024

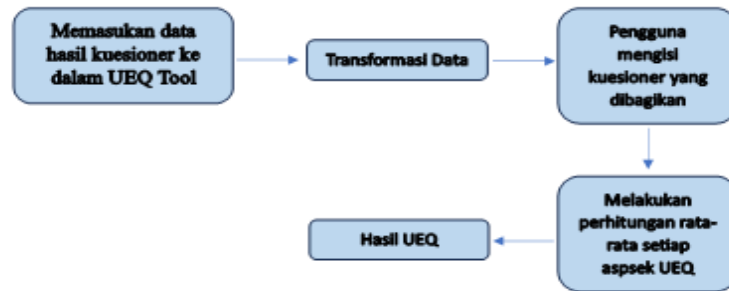
d. Pengolahan Data

Pengolahan data yang diterima dari responden diolah dengan menggunakan UEQ, hasil pengolahan data kemudian dianalisa untuk memperoleh informasi mengenai experince dan Sistem SSGI, Proses pengolahan data seperti dibawah ini



DOI: 10.52362/jisamar.v8i4.1617

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Gambar 3 Proses Pengolahan Data UEQ

Sumber : Hasil Penelitian 2024

III. PEMBAHASA DAN HASIL

a. Halaman Pengumpulan Data (Puldat)

Tahapan ini merupakan kegiatan updating pada pengumpulan data yang dilakukan oleh *Enumerator*. Tahapan selanjutnya adalah menganalisa data berdasarkan hasil penilaian yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan *User Experience Question* (UEQ) untuk mencari tingkat pengalaman pengguna saat melakukan akses ke Sistem SSGI pada UEQ hasil penilaian akan di transformasikan dengan skala dari -3 hingga +3

Tabel 1 Hasil Transformasi Data

No	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
1	3	3	-3	-3	-3	2	2	0	-3	-2	3	-3	3	3	2	2	-3	-3	-3	3	-3	2	-2	-2	-2	2
2	2	2	-3	-2	-2	2	2	2	-2	-3	2	-2	2	1	2	2	-3	-3	-3	3	-3	2	-2	-2	-2	3
3	2	2	-1	-1	-3	2	1	0	0	-1	1	-1	0	2	2	1	-1	-2	-1	1	0	2	0	-2	-1	2
4	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
5	1	0	-1	-1	-1	1	1	1	-1	-1	1	-1	1	1	1	1	-1	-1	-1	1	-1	1	-1	-1	-1	1
6	1	-3	2	0	-1	0	-1	-3	0	0	3	-3	3	3	3	3	-3	-3	3	-3	3	-3	-3	-3	-3	3
7	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
8	1	3	-3	-2	-3	3	1	-1	-2	-3	3	-2	3	1	3	2	-3	-3	-2	3	-3	3	-3	-1	-3	3
9	3	3	-3	-3	-3	3	3	3	-2	-2	3	-3	3	3	3	3	-1	-3	-2	3	-3	3	-2	-2	-2	3
10	3	3	-3	-3	-3	3	3	2	-3	-3	3	-3	3	3	2	3	-3	-3	-3	3	-3	3	-3	-3	-3	3
11	2	0	-1	0	-2	2	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	-1	0	-2	1
12	1	1	0	0	-3	2	0	-1	0	1	0	0	-1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	3	1	-2	-3	-3	2	2	2	-3	-2	3	-3	3	2	3	3	-3	-3	-3	2	-3	2	-3	-3	-3	3
14	2	0	-1	-1	-2	1	1	-2	-2	-1	3	-2	1	3	2	1	-2	0	-2	3	-2	3	1	-1	-1	3
15	2	3	-3	-2	-3	2	2	-2	-1	-2	3	-3	3	1	1	2	-3	-3	3	-2	3	-3	-2	-3	-3	3
16	3	3	-3	-3	-3	3	3	-1	-3	-3	3	-3	3	3	3	3	-3	-3	-3	3	-3	3	-3	-3	-3	3
17	3	3	-3	-3	-3	3	3	2	-3	-3	3	-3	2	3	1	3	-2	-3	-3	3	-3	2	-2	-2	-2	3
18	3	3	-2	-3	-3	2	2	2	-2	-1	2	-2	2	2	2	2	-3	-2	-2	2	-2	2	-2	-2	-2	2
19	1	0	-1	-1	-2	2	1	0	-1	0	2	0	-1	2	1	0	-1	-2	-1	2	-1	1	0	-2	-2	2
20	1	0	0	-1	-3	1	2	0	-1	-2	2	-3	2	2	1	2	-2	-2	-1	2	-1	2	-2	-2	-2	2
21	1	3	-2	-1	-3	1	2	-3	-2	-2	1	-2	2	2	2	1	-2	-2	-2	1	-2	2	-1	-2	1	1
22	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
23	1	1	-1	-1	-1	1	1	-2	-1	-1	1	-3	3	2	2	2	-3	-3	-1	1	-3	2	-1	1	0	3
24	1	-2	0	0	1	0	-1	-3	1	1	0	1	0	-2	-1	0	1	1	-1	-1	0	1	0	0	0	0
25	-1	1	0	-3	-3	-3	-1	2	0	-1	1	-2	-2	-1	1	2	-2	1	-1	0	-2	0	-2	-1	-1	1
26	3	1	-1	-2	-1	1	2	1	0	0	0	-1	2	2	2	1	-3	-3	-2	2	-3	3	-2	-1	-3	3
27	2	1	-1	-1	-3	1	0	-1	-1	-3	3	-2	1	1	2	2	-2	-2	-2	1	-1	1	-1	-1	-1	2
28	3	3	-3	-2	-3	3	3	1	-1	-2	2	-2	2	3	3	3	-3	-2	-2	3	-2	3	-2	-2	-2	2
29	2	2	-2	-2	-2	0	1	0	-1	-2	2	-2	2	1	0	1	-2	-2	-2	2	-1	1	-1	-1	-2	1
30	3	3	-3	-3	-3	2	2	0	-3	-2	3	-3	3	3	2	2	-3	-3	-3	3	-3	2	-2	-2	-2	2

Sumber : Hasil Penelitian 2024

Tabel diatas menunjukan hasil transformasi dari nilai skala linkert 7, dimana hasil yang di dapat -3 maka responden sepenuhnya setuju dengan istilah negatif, begitupun apabila hasil yang di dapat +3 maka responden sepenuhnya setuju dengan istilah positif

Tabel 3 Tabel Transformasi Data



DOI: 10.52362/jisamar.v8i4.1617

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Nilai	Transformasi
1	-3
2	-2
3	-1
4	0
5	1
6	2
7	3

Sumber : Hasil Penelitian 2024

b. Hasil Analisa

Tabel 4 Hasil Penilaian Responden

Scale means per person					
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
0.17	0.00	0.00	-0.75	-0.50	-0.25
-0.17	-0.25	0.25	-0.50	-0.25	-0.25
0.17	0.25	0.75	-0.25	-0.50	0.50
0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
0.00	-0.25	0.00	0.00	0.00	0.00
-0.33	-0.75	0.75	-1.50	-1.25	2.00
0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
-0.33	0.25	0.25	-0.75	-0.50	0.00
0.17	0.00	0.50	0.75	0.00	0.25
0.00	0.00	0.00	-0.25	0.00	-0.25
0.17	-0.25	-0.25	0.00	-0.25	0.00
0.17	0.00	0.00	-0.25	-0.25	0.25
-0.17	-0.50	-0.50	-0.25	-0.50	0.50
0.33	-0.50	1.25	-0.75	0.00	0.75
-0.50	0.50	0.50	-1.25	-0.50	-0.25
0.00	0.00	0.00	-1.00	0.00	0.00
0.33	-0.25	0.00	0.00	0.00	-1.00
0.17	0.00	0.00	-0.25	-0.25	0.25
-0.17	-0.75	0.50	0.00	-0.25	0.50
-0.33	0.00	0.25	-0.25	-0.50	0.25
0.17	0.50	0.00	-1.50	-0.50	-0.25
0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
0.50	0.00	0.25	-1.25	-0.50	0.75
0.00	-0.75	0.25	-0.25	0.25	0.00
-0.57	-1.50	-0.50	0.00	-1.50	0.57
0.00	-0.50	0.75	-1.00	-0.25	1.00
0.17	0.00	0.00	-0.50	-1.00	0.00
0.50	0.25	1.33	-1.00	0.25	0.00
-0.17	0.25	0.25	-0.50	-0.75	-0.75
0.17	0.00	0.00	-0.75	-0.50	-0.25

Sumber : Hasil Penelitian 2024

Berdasarkan tabel diatas terlihat nilai rata – rata Scale means per person dari tranformasi penilaian yang sudah dikelompokkan menjadi 6 variabel karena di UEQ ini yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi dan Kebaruan.denagan perincian sebagai berikut:

1. Rata – rata Daya Tarik didapat dari pertanyaan transformasi penilaian nomor 1.12.14.24.25
2. Rata – rata Kejelasan didapat dari pertanyaan tranformasi penilaian nomor 2. 4. 13.21
3. Rata – rata Efisiensi didapat dari pertanyaan tranformasi penilaian 9.20.22.23
4. Rata – rata Ketepatan didapat dari pertanyaan Tranformasi penilaian nomor 8.11.17.19
5. Rata – rata Stimulasi didapat dari pertanyaan Tranformasi penilaian 5.7.18
6. Rata – rata Kebaruan didapat dari pertanyaan trnformasi penilaian nomor 3.10.15.26

Tahapan selanjutnya adalah penjabran dari hasil analisa yang telah dilakukan menggunakan User Experince Questionare (UEQ) dari seluruh penilaian responden setelah dilakukan proses analisis maka hasilnya akan disatukan dan menpatkan nilai rata – rata dari penilaian tersebut, terlihat dari tabel dibawah ini

Tabel 5 Hasil Rataan Varian dan Simpangan Baku



DOI: 10.52362/jisamar.v8i4.1617

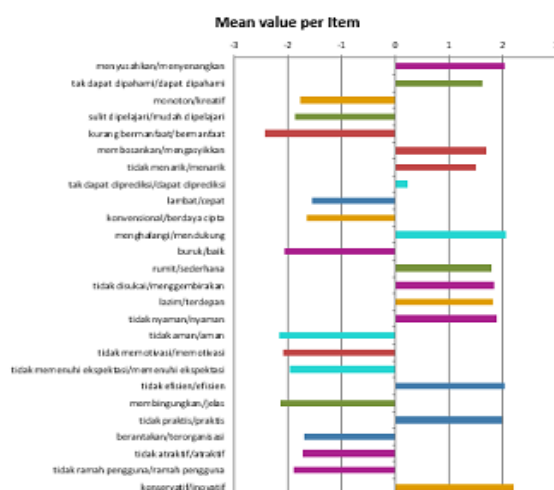
Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	2.0	1.1	1.0	30	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1.6	2.7	1.6	30	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	1.8	1.8	1.3	30	monoton	monoton	Kejelasan
4	1.9	1.2	1.1	30	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	2.4	0.9	1.0	30	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	1.7	1.7	1.3	30	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1.5	1.8	1.3	30	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0.3	3.6	1.9	30	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	1.5	1.5	1.2	30	cepat	lambat	Efisiensi
10	1.6	1.6	1.2	30	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	2.1	1.2	1.1	30	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	2.1	1.3	1.1	30	baik	buruk	Daya tarik
13	1.8	2.1	1.4	30	rumit	sederhana	Kejelasan
14	1.8	1.7	1.3	30	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	1.8	1.2	1.1	30	lazim	terdepan	Kebaruan
16	1.9	1.0	1.0	30	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	2.2	1.2	1.1	30	aman	tidak aman	Ketepatan
18	2.1	1.6	1.3	30	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	2.0	1.2	1.1	30	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	2.0	1.4	1.2	30	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	2.1	1.0	1.0	30	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	2.0	1.1	1.1	30	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1.7	1.5	1.2	30	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	1.7	1.1	1.0	30	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	1.9	1.3	1.1	30	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	2.2	0.9	1.0	30	konservatif	inovatif	Kebaruan

Sumber : Hasil Penelitian 2024

Dari hasil tabel diatas menunjukan hasil penilaian dari seluruh pertanyaan (26 pertanyaan) yang telah ditransformasikan dan didapatkan mean atau rataannya. Berdasarkan pada gambar tabel tersebut dapat dilihat pada kolom mean, Nilai antara -0,8 dan 0,8 mewakili evaluasi yang kurang lebih netral dari skala yang sesuai, nilai > 0,8 mewakili evaluasi positif dan nilai < -0,8 mewakili evaluasi negatif. Pada kolom Mean di dapat dari rata – rata Average pada transformasi penilaian, pada kolom Variance di dapat dari rata – rata Var pada transformasi penilaian, untuk Standar Deviasi akar kuadrat dari kolom Variance, untuk nomor adalah jumlah responden,

Tabel 6 Grafik Nilai Mean



Sumber : Hasil Penelitian 2024

Tabel 8 Grafik Nilai Mean

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	⇒ 0.011	0.07
Kejelasan	⇒ -0.142	0.18
Efisiensi	⇒ 0.219	0.18
Ketepatan	⇒ -0.467	0.28
Stimulasi	⇒ -0.333	0.17
Kebaruan	⇒ 0.147	0.31

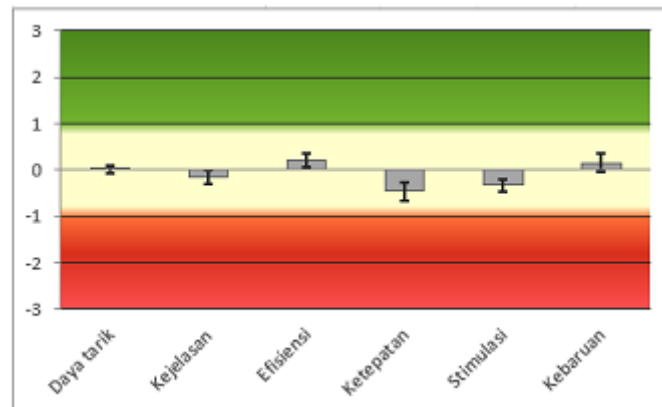


DOI: 10.52362/jisamar.v8i4.1617

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Sumber : Hasil Penelitian 2024

Pada UEQ Scale didapat nilai Mean dan Variance didapat dari Scale means perpeson



Gambar 4 Diagram Float

Sumber Penelitian tahun 2024

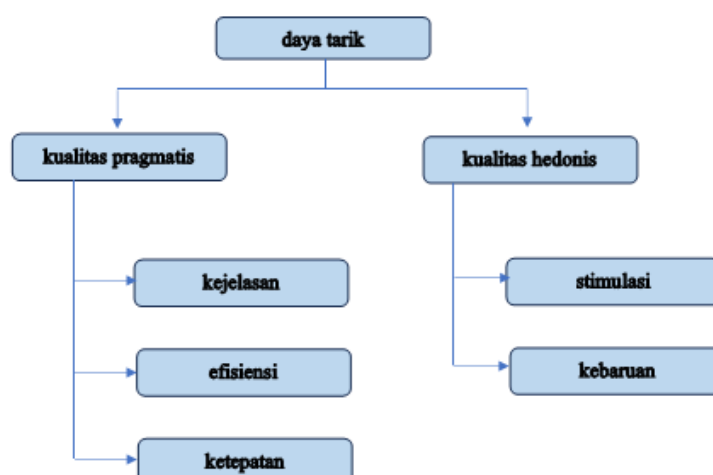
Diagram float di dapat dari Nilai Mean dan Variance

Tabel Nilai dan Variace

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	0.01
Kualitas Pragmatis	-0.13
Kualitas Hedonis	-0.09

Sumber Penelitian tahun 2024

Nilai Pragmatis dan Hedonis didapat dari nilai rata – rata UEQ Scales, Nilai Daya Tarik didapat dari tetap Daya Tarik, Nilai Pragmatis didapat dari (Kejelasan, Efisiensi dan Ketepatan), Nilai Kualitas Hedonis didapat dari (Stimulasi dan Kebaruan).



Gambar 5 Alur Daya Tarik Pragmatis dan hedonis

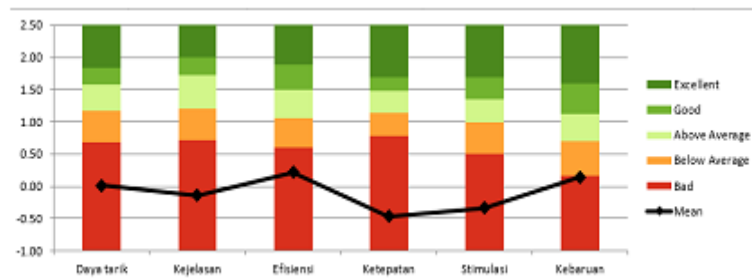
Sumber Hasil Penelitian 2024

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	0.01	Bad	In the range of the 25% worst results
Kejelasan	-0.14	Bad	In the range of the 25% worst results
Efisiensi	0.22	Bad	In the range of the 25% worst results
Ketepatan	-0.47	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulasi	-0.33	Bad	In the range of the 25% worst results
Kebaruan	0.15	Bad	In the range of the 25% worst results

Gambar 5 Benchmark

Sumber Hasil Penelitian 2024

Benchmark atau alat analisis dari 6 skala tersebut didapati kategori Bad atau buruk.



Gambar 6 Diagram Benchmark

Sumber Hasil Penelitian 2024

Pada Diagram Benchmark tersebut didapati responden memberi nilai Bad karena dibawah 0,50 untuk yang positif dan dibawah -0,50 yang negatif.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan Experience Questionnaire pada skala daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi dan kebaruan yang bernilai “bad” ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut : kondisi lapangan saat pengambilan data oleh pengguna berupa pengunungan dan pulau sehingga mengalami kesulitan sinyal dan hal ini berpengaruh kepada pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi SSGI ini, selanjutnya belum tersedianya tutorial atau panduan yang



DOI: 10.52362/jisamar.v8i4.1617

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

dapat membantu pengguna untuk mengetahui cara menggunakan aplikasi, alur kerja yang belum jelas karena belum ada Standar Operasional Prosedur (SOP) untuk pengguna Aplikasi, oleh karena itu dalam perbaikan selanjutnya adalah perlu adanya server yang mumpuni agar aplikasi dapat berkerja tanpa adanya kendala sinyal, BKPK perlu adanya kerja sama dengan jasa layanan internet untuk mengoptinalkan performa dari aplikasi, untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode yang lain agar di dapatkan hasil yang optimal dalam menilai pengalama user saat menggunakan aplikasi SSGI ini, dan dengan data responden yang lebih banyak lagi sehingga di dapatkan hasil yang optimal.

REFERENASI

- [1] K. D, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, 2022.
- [2] F. A. I. A. Q. J. Kesuma Bhakti, "PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 3, pp. 45-54, 2022.
- [3] M. Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, pp. 2896-2910, 2023.
- [4] S. M. Y. T. R. A. N. Fauziah Novitasari, "EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA E-COMMERCE SOCIOLLA.COM MENGGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 57-62, 2020.
- [5] F. F. C. D. S. Alawiyah, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Shopee Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 3, no. 4, pp. 344-350, 2022.
- [6] F. D. N. J. J. N. U. S. S. Annisa, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 3, no. 3, pp. 242 - 251, 2022.
- [7] R. M. S. H. Riche, "Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan User Experience Questionnaire Perpustakaan Digital," *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 5, no. 4, pp. 1345 - 1352, 2021.
- [8] K. P. D. Karina, "PENGUNAAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE UNTUK MENGANALISIS KUALITAS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI MYINDIHOME MOBILE," *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, vol. 7, no. 1, pp. 10 - 19, 2023.
- [9] A. H. E. L. Noor, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 3, no. 4, pp. 672 - 677, 2022.



DOI: 10.52362/jisamar.v8i4.1617

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

- [10] S. A. M. Rohmah, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Studi kasus: pada Akulaku dan Kredivo Indonesia)," JSI : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal), vol. 13, no. 1, 2021.
- [11] D. Khuntari, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire," Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, vol. 8, no. 1, 2022.
- [12] D. Khuntari, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire," Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, vol. 8, no. 1, 2022.
- [13] M. Y. F, "Buku Interface USER Experience," Buku Ajar, 2020.



DOI: 10.52362/jisamar.v8i4.1617

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).