

Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website *Distro Management System (Dimans)*

Ni Komang Suastini¹, I Gusti Lanang Agung Raditya Putra², I Putu Satwika³

Jurusan Sistem Informasi, STMIK Primakara, Denpasar

Jl. Tukad Badung No.135 Denpasar, Telp (0361) 8956085

e-mail: ¹komang.suastini@gmail.com, ²la.raditya27@gmail.com, ³putusatwika@gmail.com³

ABSTRAK

Distro merupakan usaha bidang fashion yang diminati oleh para kaum muda yang mengandalkan kemampuan berwirausaha serta mampu meningkatkan nilai kreatifitas. Usaha distro atau *clothing* tak luput dari penggunaan sistem manajemen berupa tampilan *dashboard*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa sistem manajemen distro atau *clothing* yang memiliki karakteristik dan proses bisnis dalam memudahkan pengguna dari sisi kegunaan juga pengalaman pengguna dengan menggunakan media situs Dimans. Terdapat metode analisis yang digunakan dalam analisis pengalaman pengguna situs ini, yaitu analisis secara subjektif dengan menyebarkan kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang memiliki 6 aspek yaitu: daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi dan kebaruan kepada 22 responden. Responden merupakan pemilik distro, yang belum pernah mengoperasikan situs ini. Hasil menunjukkan pada penelitian subjektif responden memberikan impresi yang cenderung positif dengan nilai rata-rata yang mencapai impresi sangat baik (*excellent*).

Katakunci: Distro, *Dashboard*, *User Experience*, *UEQ*.

ABSTRACT

Distro is a business that is in fashion demand by young people who rely on entrepreneurial skills and are able to increase creative values.

Distro or clothing business does not escape the use of a management system in the form of a dashboard display. This study aims to uncover distro or clothing management systems that have characteristics and processes in facilitating users in terms of usability and user experience by using Dimans media sites. Contains the method of analysis used by website users, namely an objective analysis by user experience questionnaire. (UEQ) which has 6 aspects: attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation and novelty towards 38 respondents.

Respondents are distro owners, clothing owners, and staff distro who have never been on this website. The results of the research respondents provide an impression that is looking for information with an average that reaches the impression very good (excellent).

Keywords: *Distro, Dashboard, User Experience, UEQ*

1. Pendahuluan

Perusahaan Daksa Digital yang bergerak dibidang teknologi mengembangkan sistem *dashboard* situs *Distro Management System (DIMANS)* secara *realtime* yang bertujuan untuk membantu para penggiat usaha dibidang *fashion* distro dan *clothing* dalam menyelesaikan permasalahan manajemen sistem yang kerap terjadi pada usaha tersebut, seperti kesulitan dalam manajemen dan pengecekan stok produk, kesulitan dalam pencatatan transaksi penjualan, kesulitan dalam manajemen pembayaran dari distro kepada *clothing* dan lain-lainnya

Namun, pengaruh suatu situs merupakan tantangan tersendiri bagi pemilik *platform* untuk mengerti yang diinginkan dan dibutuhkan oleh pengguna untuk pengembangan situs mereka sesuai hal tersebut. Salah satu metode untuk mengetahui persepsi pengguna adalah dengan pendekatan pengalaman pengguna. *User Experience* (pengalaman pengguna) berfokus pada pemahaman yang mendalam terhadap pengguna, pengguna butuhkan, pengguna nilai, bagaimana kemampuan pengguna, dan juga keterbatasan dari pengguna [1]. Pengalaman pengguna (*User Experience*) adalah persepsi dan respon dari pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk, sistem atau *service* [2]. *User Experience* merupakan

bagaimana pengguna merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, melihat atau memegang produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode kuesioner untuk analisis, yaitu analisis secara objektif dengan melakukan pengujian secara langsung kepada responden dengan menggunakan skenario dan analisis secara subjektif dengan menyebarkan kuesioner kepada responden dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan suatu alat bantu untuk pengolahan data survey terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, yang dapat digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas secara subjektif [3]. UEQ memungkinkan penilaian yang cepat atas pengalaman pengguna produk interaktif. Skala kuesioner dirancang untuk menangani impresi pengalaman pengguna yang komprehensif. Format kuesioner mendukung respon pengguna untuk segera mengungkapkan perasaan, kesan, dan sikap yang muncul ketika memakai suatu produk [4]. Tujuan utama dari UEQ adalah memungkinkan untuk pengukuran secara langsung dan cepat dari user experience suatu produk interaktif [3].

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis melakukan penelitian dengan mengambil judul yaitu "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans)". Diharapkan dengan penelitian ini dapat membantu pengembang sistem untuk merancang *user experience* produk sesuai dengan penilaian dari pengguna.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai penggunaan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam mendukung pendekatan pada pengalaman pengguna sudah banyak dilakukan. Wilda, Retno & Aditya meneliti mengenai Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-Commerce (Studi pada klikindomaret.com dan alfacart.com) telah melakukan analisis sistem berbasis website pada klikindomaret.com dan alfacart.com yang bertujuan untuk membandingkan karakteristik dan proses bisnis yang sama dalam memudahkan pengguna dari sisi kegunaan juga pengalaman pengguna. Hasil menunjukkan jika pada penelitian subjektif responden memberikan impresi yang cenderung positif dengan nilai rata-rata yang mencapai level positif [5]. Shafira, dkk meneliti mengenai Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa. Evaluasi membahas mengenai desain tampilan lama dan tampilan baru yang mempengaruhi hasil persepsi dari pengguna yang menghasilkan nilai yang meningkat disetiap skala dan mempengaruhi impresi negatif menjadi positif [6]. Neshia, Gloria, dan Budi juga meneliti mengenai *Evaluation Interface Design to Build User Experience on SInTA Service Christian Duta Wacana University Yogyakarta* telah melakukan evaluasi *design interface* sistem *Service Christian Duta Wacana University Yogyakarta* berbasis *website* yang menggunakan metode evaluasi *individual expert review* untuk memperoleh *user experience* untuk membandingkan pengalaman pengguna pada *website* sebelumnya dengan hasil prototip terbaru. Hasil penelitian menunjukkan prototip dan memperoleh tingkat *user experience* yang lebih baik daripada antarmuka SInTA lama [7]. Berbeda dengan evaluasi yang dilakukan oleh Anang, Setijadi & Nugroho telah meneliti mengenai Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ pada *mobile*. Evaluasi yang dilakukan pada aplikasi interaktif berbasis *android* yang dikembangkan dari sisi visualisasi proses geologisnya serta pembentukan pulau atau daratan. Kuesioner disebarkan kepada 10 orang dengan hasil penilaian UEQ yang memiliki impresi positif [8].

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode UEQ (*User Experience Questionnaire*). Analisa metode UEQ dan pengolahan data dari hasil data kuesioner yang untuk mendapatkan respon positif dan negatif dari responden. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ merupakan suatu alat bantu pengolahan data *survey* terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, terpercaya dan valid, yang dapat digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas subjektif [9].

Tujuan dari UEQ adalah untuk memungkinkan penilaian cepat yang dilakukan oleh pengguna akhir yang mencakup kesan pengalaman pengguna yang lebih komprehensif. Ini

memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan perasaan, kesan, dan sikap yang muncul ketika menggunakan produk yang sedang diselidiki dengan cara sangat sederhana dan langsung [10].

UEQ dapat digunakan sebagai digunakan sebagai kuesioner online. UEQ terdiri dari 26 item yang dikelompokkan menjadi 6 skala. Setiap item UEQ terdiri dari sepasang istilah dengan arti yang berbeda, misalnya [10]:

Not understandable o o o o o o Understandable
Efficient o o o o o o Inefficient

Responden menilai setiap item pada skala Likert 7 poin. Jawabannya diskala dari -3 (setuju sepenuhnya dengan istilah negatif) hingga +3 (setuju sepenuhnya dengan istilah positif). Setengah dari item mulai dengan istilah positif, yang lain dengan istilah negatif (dalam urutan acak).

Versi asli UEQ dirancang dalam bahasa Jerman, tetapi sejauh ini telah diterjemahkan ke beberapa bahasa seperti Spanyol dan Portugis. Versi Bahasa Indonesia [11] dari UEQ ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

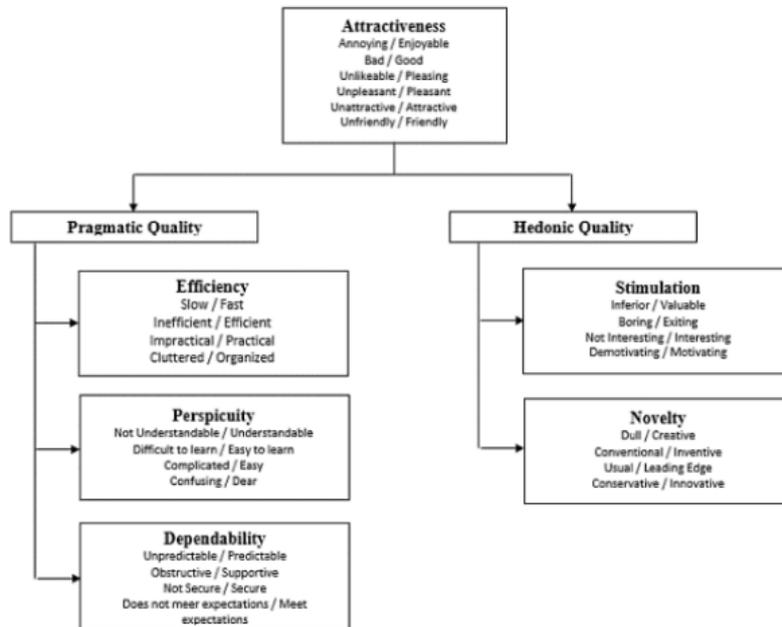
	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	o	o	o	o	o	o	o	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	o	o	o	o	o	o	o	dapat dipahami	2
kreatif	o	o	o	o	o	o	o	monoton	3
mudah dipelajari	o	o	o	o	o	o	o	sulit dipelajari	4
bermanfaat	o	o	o	o	o	o	o	kurang bermanfaat	5
membosankan	o	o	o	o	o	o	o	mengasyikkan	6
tidak menarik	o	o	o	o	o	o	o	menarik	7
tak dapat diprediksi	o	o	o	o	o	o	o	dapat diprediksi	8
cepat	o	o	o	o	o	o	o	lambat	9
berdaya cipta	o	o	o	o	o	o	o	konvensional	10
menghalangi	o	o	o	o	o	o	o	mendukung	11
baik	o	o	o	o	o	o	o	buruk	12
rumit	o	o	o	o	o	o	o	seederhana	13
tidak disukai	o	o	o	o	o	o	o	menggembirakan	14
lazim	o	o	o	o	o	o	o	terdepan	15
tidak nyaman	o	o	o	o	o	o	o	nyaman	16
aman	o	o	o	o	o	o	o	tidak aman	17
memotivasi	o	o	o	o	o	o	o	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	o	o	o	o	o	o	o	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	o	o	o	o	o	o	o	efisien	20
jelas	o	o	o	o	o	o	o	membingungkan	21
tidak praktis	o	o	o	o	o	o	o	praktis	22
terorganisasi	o	o	o	o	o	o	o	berantakan	23
atraktif	o	o	o	o	o	o	o	tidak atraktif	24
ramah pengguna	o	o	o	o	o	o	o	tidak ramah pengguna	25
konservatif	o	o	o	o	o	o	o	inovatif	26

Gambar 2 UEQ dalam Bahasa Indonesia

Berbeda dengan kuesioner pada umumnya, setiap pertanyaan UEQ termasuk evaluasi pengukuran dibagi menjadi enam skala (aspek) dengan 26 item (atribut) yaitu [11]:

- 1) Daya Tarik (*Attractiveness*): kesan umum pengguna atas produk, suka atau tidak suka
- 2) Efisiensi (*Efficiency*): kemungkinan pemakaian produk dengan cepat dan efisien, keterorganisasian antarmuka.
- 3) Kejelasan (*Perspiciuity*): kemudahan dalam memahami pemakaian produk dan membiasakannya.
- 4) Ketepatan (*Dependability*): perasaan pengguna dalam kendali interaksi, keamanan dan memenuhi harapan.
- 5) Stimulasi (*Stimulation*): yang membuat menarik dan menyenangkan dari penggunaan produk, motivasi pengguna ingin lebih memakainya.
- 6) Kebaruan (*Novelty*): desain produk inovatif dan kreatif, menarik perhatian pengguna.

Untuk penelitian secara subjektif menggunakan kuesioner UEQ dengan parameter penelitian yang berasal dari 6 skala yang terdiri dari 26 item pernyataan seperti pada berikut:



Gambar 3 Diagram Skala UEQ

Daya tarik adalah dimensi valensi murni (reaksi emosional pada dimensi penerimaan/penolakan murni). Kejelasan, Efisiensi dan Ketepatan adalah aspek kualitas Pragmatis, yaitu mereka menggambarkan kualitas interaksi yang terkait dengan tugas atau sasaran yang ingin dicapai pengguna saat menggunakan produk. Stimulasi dan Kebaruan adalah Hedonis aspek kualitas, yaitu mereka tidak berhubungan dengan tugas dan sasaran, tetapi menggambarkan aspek yang terkait dengan kepuasan atau kesenangan saat menggunakan produk [12].

Data UEQ akan diolah dengan memasukkan hasil data kuisisioner tersebut ke dalam alat hitung UEQ. Alat hitung UEQ dibuat menggunakan perangkat Microsoft Excel, dan dapat diunduh secara bersama-sama dengan file kuisisioner. Adapun 3 tahapan penilaian UEQ dari segi *Data Analysis Tool*, yaitu:

1) Transformasi Data (*Data Transformed*)

Data hasil responden yang dimasukkan ke *tool* excel mengalami proses transformasi data yaitu urutan nilai (yaitu jika istilah positif kiri atau kanan dalam suatu item) diacak dalam kuisisioner untuk meminimalkan kecenderungan jawaban. Responden menilai setiap item pada skala Likert 7 poin.

Jawabannya diskala dari -3 (setuju sepenuhnya dengan istilah negatif) hingga +3 (setuju sepenuhnya dengan istilah positif). Setengah dari item mulai dengan istilah positif, yang lain dengan istilah negatif (dalam urutan acak).

Data yang sudah ditransformasi akan menghasilkan nilai rata-ran perorang dengan masing-masing pengelompokkan berdasarkan skala yang sudah ditentukan yaitu skala Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan yang diperhitungkan sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum \bar{X}[\text{person}]}{\sum \text{item}} \dots\dots\dots (1)$$

keterangan:

\bar{X} = Rataan skala perorang

$\sum \bar{X} [\text{person}]$ = Total nilai item perskala

$\sum \text{item}$ = Jumlah item perskala

2) Hasil Utama (*Results*)

Hasil transformasi data dikelola untuk mendapatkan hasil utama yaitu *Results*. *Results* adalah hasil utama dari UEQ yang akan menjadi pedoman untuk perhitungan selanjutnya yaitu *Set Data Benchmark*. Di sini skala keseluruhan dan skala asumsi (*Daya Tarik*, kualitas *Pragmatis* dan *Hedonis*) ditentukan dengan cara perhitungan rata-rata (*mean*) dan *varians* dari hasil rata-rata konversi data yang sudah didapatkan perskala yang ditentukan. Penentuan hasil rata-rata perskala memiliki standar yaitu nilai rata-rata impresi antara -0,8 dan 0,8 merupakan nilai evaluasi normal, nilai >0,8 merupakan evaluasi positif dan nilai-nilai <-0,8 merupakan evaluasi negatif. Perhitungan *mean results*:

$$\bar{X} = \frac{\sum X [skala]}{\sum item} \dots\dots\dots (2)$$

keterangan:

- \bar{X} = mean skala results
- $\sum \bar{X} [skala]$ = Total nilai item perskala
- $\sum item$ = Total responden

3) *Set Data Benchmark*

UEQ menggunakan standar *Benchmark*, yang berisi data dari 246 evaluasi produk dengan UEQ (dengan total 9905 peserta dalam semua evaluasi). Perhitungan standar *Benchmark* digunakan untuk menggambarkan perbandingan kualitas situs Dimans dengan 246 produk dari data evaluasi UEQ.

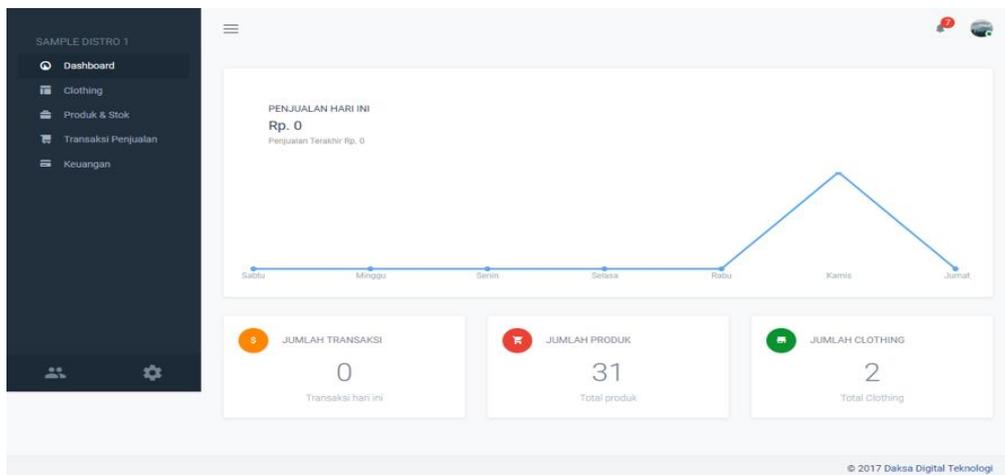
Nilai perbandingan yang digunakan didapatkan dari hasil rata-rata dari analisa *results*. Standar dari *Benchmark* mengklasifikasikan suatu produk ke dalam 5 kategori (per skala) [8]:

- *Excellent*: hasil *mean* >1,75
- *Good*: hasil *mean* >1,52
- *Above Average*: hasil *mean* >1,17
- *Below Average*: hasil *mean* >0,7
- *Bad*: hasil *mean* <0,7

Selanjutnya dijabarkan data hasil dari pengujian kuesioner yang telah dilakukan. Hasil pengolahan data akan dibahas pada bab selanjutnya yaitu hasil dan pembahasan. Pada tahap ini akan dijabarkan hasil pengolahan data dari hasil pengujian *survey* lapangan dengan menggunakan UEQ. Kemudian hasil dari pengolahan data akan digunakan sebagai bahan acuan untuk membuat rekomendasi perbaikan berdasarkan *user experience* yang baik.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang diajukan mengenai penilaian sistem situs Dimans menggunakan metode UEQ, berupa kuesioner dengan 26 pertanyaan impresi. Peneliti berhasil mengumpulkan 22 orang yang merupakan pemilik dari beberapa distro daerah Denpasar untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Responden akan diberikan kesempatan untuk menjawab secara spontan dalam kurun waktu 30 menit hingga 1 jam.



Gambar 4 Tampilan awal *menu admin*

Gambar 4 merupakan sistem Dimans yang diberikan kepada responden untuk digunakan sebagai objek penelitian untuk mendapatkan hasil data yang diperlukan sebagai acuan rekomendasi. Tampilan *dashboard* pada Gambar 4 menunjukkan, semua *menu* dapat diakses oleh semua karyawan termasuk kepala gudang dan karyawan administrasi. Kekurangan pada antarmuka *dashboard* Dimans akan dipaparkan pada hasil data *survey* yang sudah dikumpulkan dilapangan yaitu:

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

Gambar 5 Hasil Penilaian

Gambar 5 menunjukkan hasil dari keseluruhan jawaban responden pemilik usaha distro sebanyak 22 orang. Nilai masih menunjukkan skala penilaian 1 sampai 7.

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

Gambar 6 Transformasi Penilaian

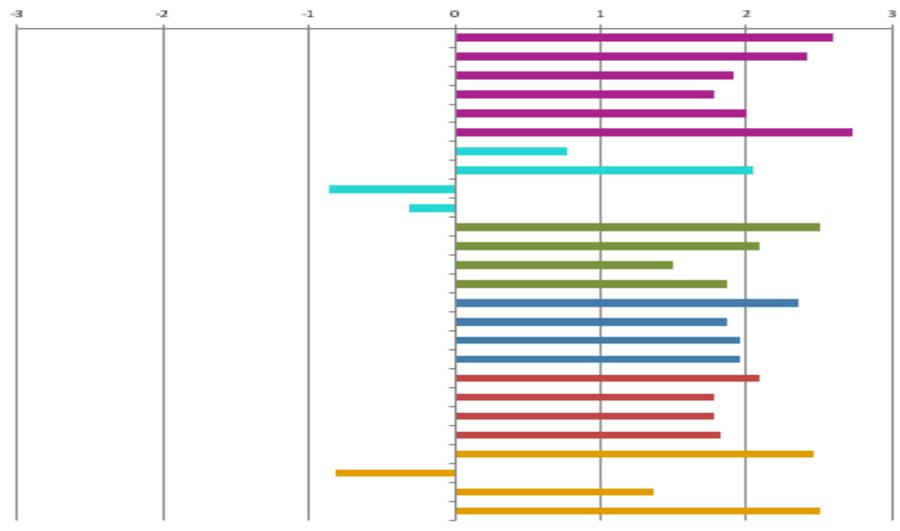
Gambar 6 merupakan hasil transformasi nilai dari hasil penilaian setiap individu yang sudah dikumpulkan urutan nilai (yaitu jika istilah positif kiri atau kanan dalam suatu item) diacak dalam kuesioner untuk meminimalkan kecenderungan jawaban. Responden menilai setiap item pada skala *Likert 7* poin.

Jawabannya diskala dari -3 (setuju sepenuhnya dengan istilah negatif) hingga +3 (setuju sepenuhnya dengan istilah positif). Setengah dari item mulai dengan istilah positif, yang lain dengan istilah negatif (dalam urutan acak).

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	↑ 2,6	0,3	0,5	22	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	↑ 2,4	0,5	0,7	22	baik	buruk	Daya tarik
3	↑ 1,9	0,5	0,7	22	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
4	↑ 1,8	0,7	0,8	22	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
5	↑ 2,0	0,9	0,9	22	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
6	↑ 2,7	0,2	0,5	22	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
7	→ 0,8	0,7	0,8	22	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
8	↑ 2,0	0,5	0,7	22	menghalangi	mendukung	Ketepatan
9	↓ -0,9	0,8	0,9	22	aman	tidak aman	Ketepatan
10	→ -0,3	1,4	1,2	22	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
11	↑ 2,5	0,5	0,7	22	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
12	↑ 2,1	0,4	0,6	22	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
13	↑ 1,5	1,1	1,1	22	rumit	sederhana	Kejelasan
14	↑ 1,9	0,5	0,7	22	jelasan	membingungkan	Kejelasan
15	↑ 2,4	0,3	0,6	22	cepat	lambat	Efisiensi
16	↑ 1,9	0,9	0,9	22	tidak efisien	efisien	Efisiensi
17	↑ 2,0	0,4	0,7	22	tidak praktis	praktis	Efisiensi
18	↑ 2,0	0,5	0,7	22	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
19	↑ 2,1	0,4	0,6	22	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
20	↑ 1,8	0,2	0,4	22	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
21	↑ 1,8	0,2	0,4	22	tidak menarik	menarik	Stimulasi
22	↑ 1,8	0,6	0,8	22	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
23	↑ 2,5	0,3	0,5	22	kreatif	monoton	Kebaruan
24	↓ -0,8	0,8	0,9	22	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
25	↑ 1,4	0,7	0,8	22	lazim	terdepan	Kebaruan
26	↑ 2,5	0,3	0,5	22	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 7 Hasil Rataan, Varian dan Simpangan Baku

Hasil penilaian responden dilakukan perhitungan rataa, varian dan simpangan baku. Masing-masing sudah dikelompokkan tiap skala yang sama yakni daya tarik, ketepatan, kejelasan, efisiensi, stimulasi dan kebaruan. Hasil dapat dilihat pada Gambar 8.



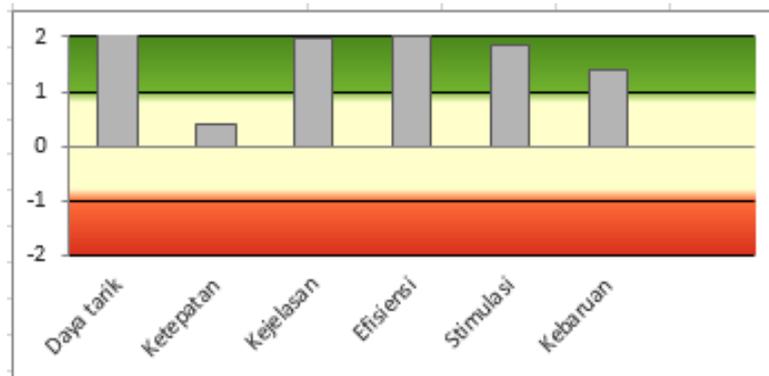
Gambar 8 Grafik Hasil Rataan

Grafik hasil rataa menunjukkan nilai rataa setiap pertanyaan, dalam proses negatif, nol dan positif.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	↑ 2,235	0,20
Ketepatan	→ 0,409	0,35
Kejelasan	↑ 1,989	0,23
Efisiensi	↑ 2,034	0,25
Stimulasi	↑ 1,864	0,08
Kebaruan	↑ 1,375	0,20

Gambar 9 Hasil Rataan Berdasarkan Skala

Gambar 9 menunjukkan hasil rata-rata berdasarkan rata-rata keseluruhan pertanyaan yang digolongkan berdasarkan skala.



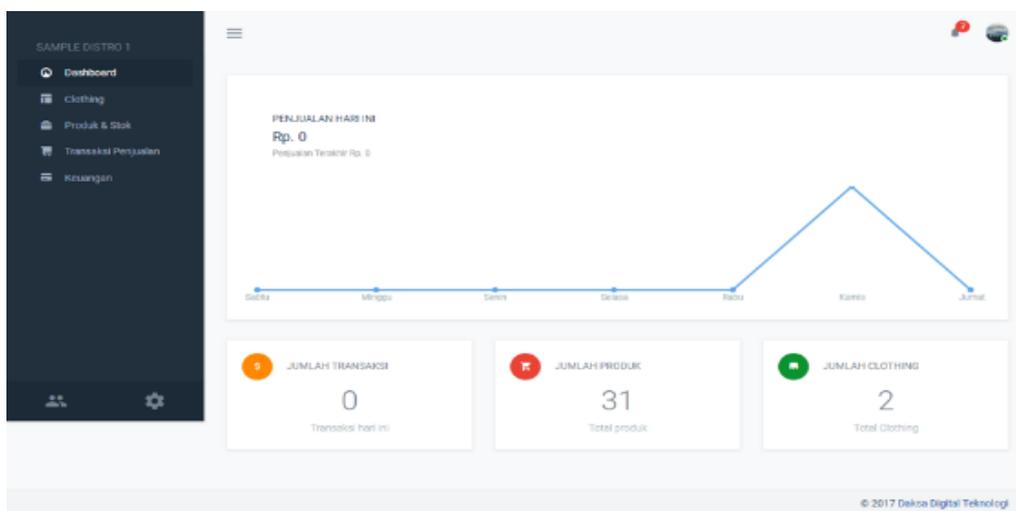
Gambar 10 Grafik Rataan Berdasarkan Skala

Gambar 10 adalah grafik yang menunjukkan hasil rata-rata berdasarkan skala. Nilai rata-rata impresi yang -0.8 dan 0.8 merupakan nilai evaluasi normal, nilai $> 0,8$ merupakan evaluasi positif dan nilai-nilai $< -0,8$ merupakan evaluasi negative. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem Dimans memiliki impresi positif (nilai mendekati ke arah 1 dan seterusnya) berturut-turut secara menurun dalam kelompok daya tarik, ketepatan, kejelasan, efisiensi dan kebaruan.

Setelah melakukan analisa data maka hasil dari analisa dapat menentukan skala yang kurang yakni pada skala ketepatan, sehingga dilakukan pembuatan desain perbaikan hasil evaluasi menggunakan *guidelines* desain antarmuka yang sudah dikelompokkan berdasarkan inti permasalahan atau rekomendasi perbaikan *user experience* yang telah didapatkan dari evaluasi dengan pengguna Dimans. Rekomendasi desain akan dipaparkan dalam bentuk *mockup* yang dapat mensimulasikan produk yang terlihat seperti aslinya yang dikelompokkan berdasarkan setiap menu Dimans dengan halaman terkait permasalahan pengguna.

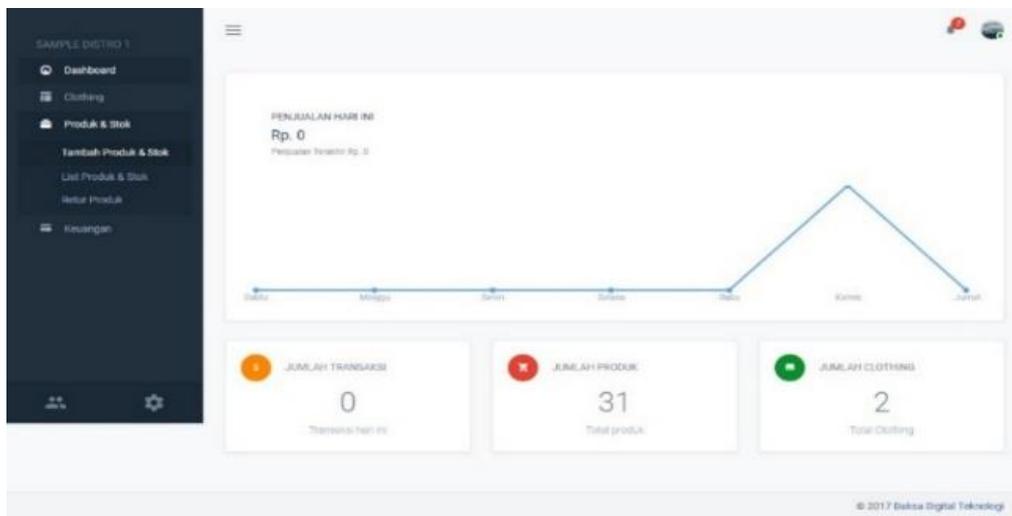
Rekomendasi berupa saran-saran perbaikan *User Experience* dari partisipan akan dibagi berdasarkan *item* yang masih kurang memuaskan dalam skala ketepatan yang digunakan dalam penelitian.

Rekomendasi ini membahas mengenai tampilan fungsi dari segi *item* keamanan. Dimana fungsi *item* ini masih sangat dirasa kurang oleh responden. Keamanan disini yang dimaksud oleh para responden yaitu penggunaan sistem masih terbuka untuk semua pengguna di distro. Maka dari itu, peneliti menambahkan fungsi *user level admin* yang sistem loginnya berdasarkan *level* pengguna yaitu diubah sesuai dengan jabatan yaitu, pemilik (*owner*), kepala gudang, dan kasir.



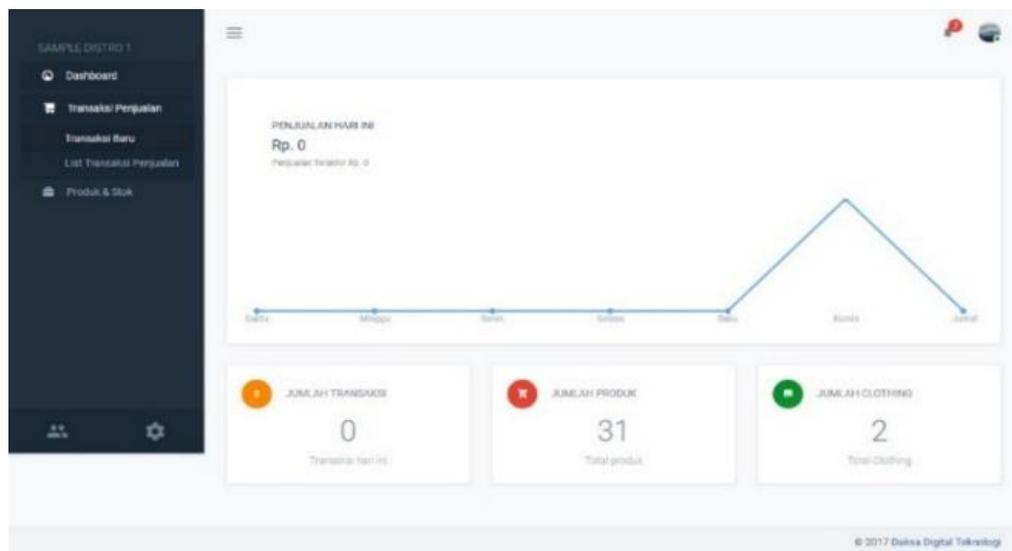
Gambar 11 Tampilan awal *menu admin owner*

Pada tampilan diatas, semua *menu* dapat diakses oleh *owner* karena *owner* (pemilik) memiliki kewenangan untuk mengakses segala informasi pada sistem *dashboard* Dimans agar pemilik dapat mengontrol semua kegiatan yang dilakukan oleh *admin* kepala gudang dan *admin* kasir.



Gambar 12 Tampilan *menu admin* kepala gudang

Tampilan gambar diatas menunjukkan tampilan *menu* yang dapat diakses oleh *admin* kepala gudang, yaitu: *menu dashboard*, *menu clothing*, menu produk & stok, dan menu keuangan.



Gambar 13 Tampilan *menu admin* kasir

Pada tampilan *menu admin* kasir, *menu* dibatasi aksesnya karena *admin* kasir tidak diperbolehkan untuk mengakses *clothing*. Pada *menu* produk & stok akses hanya diperbolehkan untuk melihat stok yang tersedia namun tidak dapat mengontrol produk & stok.

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian analisa ini untuk mengetahui level *user experience* dan menggali persepsi pengguna terhadap sistem Dimans menunjukkan bahwa dengan penggunaan *User Experience Questionnaire (UEQ)* mempengaruhi ketertarikan pengguna untuk menggunakan sistem Dimans. Didapatkan bahwa pada rata-rata tiap skala *UEQ* yaitu untuk skala daya tarik

dengan nilai 2.23, ketepatan sebesar 0.41, kejelasan 1.99, efisiensi 2.0, stimulasi 1.87, dan kebaruan 1.34. Impresi positif yang terbesar terdapat pada skala daya tarik dan impresi negatif terendah terdapat pada skala ketepatan. Sehingga hasil impresi negatif ini membantu peneliti untuk mengembangkan desain lama berupa rekomendasi desain tampilan baru.

5.2 Saran

Hasil rekomendasi masih berupa desain baru yang belum dilakukan penelitian lebih lanjut. Sehingga perlu kajian atau pengembangan lebih lanjut mengenai rekomendasi yang telah peneliti lakukan.

Daftar Referensi

- [1] Anonim, (2016). *Usability.gov*. <https://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html>. Diakses pada 20 Juni 2018
- [2] ISO FDIS 9241-210, (2009). *Ergonomics of human system interaction, in Human-centered design for interactive systems (formerly known as 13407*, Switzerland.
- [3] B. H. Laugwitz, Schrepp and Martin, (2008). Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire, *USAB*, 63-76.
- [4] M. Rauschenberger, M. Schrepp, M. P. Cota, . J. Thomaschewski and S. Olschner, (2013). Efficient Measurement of The User Experience of Interactive Products, How To use the user experience Questionnaire, *UEQ*, 2(1), 39-45.
- [5] W. Kusnawati, R. I. Rokhmawati and A. Rachmadi, (2018). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-Commerce (Studi pada klikindomaret.com dan alfacart.com), *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(9), 3287-3292.
- [6] S. V. Izaba, I. Aknuranda and H. M. Az-Zahra, (2018). Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(9), 3224-3232.
- [7] G. Virginia, N. A. Santoso and B. Susanto, (2017). Evaluation Interface Design to Build User Experience on SInTA Service Christian Duta Wacana University Yogyakarta, *TRANSFORMATIKA*, 15(1), 26 - 35.
- [8] A. Sularsa and A. S. Prihatmanto, (2015). Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ, *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 56-62.
- [9] A. Sularsa and S. A. Prihatmanto, (2015). Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ, *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2) 56-62.
- [10] M. Schrepp, A. Hinderks and J. Thomaschewski, (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire, *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 03-108.
- [11] H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Y. Isal, A. Y. Utomo and B. Priyogi, (2016). User Experience Questionnaire: Development of an Indonesian, *The Journal of Educators*, 13(1), 58-79.
- [12] B. Laugwitz, M. Schrepp and H. Theo, (2006). The influence of hedonic quality on the attractiveness of user interfaces of business management software, *Interacting with Computers*, 18, 1055-1069.
- [13] N. A. Santoso and dkk, (2017). Evaluation Interface Design to Build User Experience on SInTA Service Christian Duta Wacana University Yogyakarta, *TRANSFORMATIKA*, 15(1), 26 - 37.