

BAB II TINJAUAN

PUSTAKA

2.1. Studi Sebelumnya

Intanny et al memaparkan penelitian dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Peneliti memiliki tujuan yaitu mengukur kebermanfaatan dan pengalaman pemakai terhadap layanan *e-marketplace* yang bernama Jogjaplaza.id yang telah disediakan oleh IKM. Hasil pemaparan hasil penelitian mendapatkan feedback penilaian kualitas Jogjaplaza.id yang sistematis digunakan untuk memberikan rekomendasi perbaikan. Penilaian pengguna sebagai barometer ketepatan kebutuhan, Peluang dan batasan dalam menggunakan pasar dan nilai yang dicapai melalui aplikasi (*usability.gov*). Penelitian Jogjaplaza.id dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan hasil evaluasi positif terhadap aspek pragmatis dan boros. Namun, pemakai mengalami perubahan yang mengalami minim pembaruan. Menurut pemakai, layanan yang tersedia tidak mendukung transaksi jual-beli perdagangan online meskipun menyenangkan dan mudah digunakan [13].

Penelitian terdahulu yang dilakukan Henim *et al*. Dalam mengevaluasi Sistem informasi akademik mahasiswa Caltex Universitas Sains Terapan Riau menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian ini mendapatkan hasil positif dengan daya tarik 1,375, kejelasan 1,552, efisiensi 1,354, ketepatan 1,377, stimulasi 1.346 dan kebaruan 0,855. Hasil dari Penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi dalam merancang kepuasan pengguna dalam dalam pemakaian aplikasi sistem informasi akademik mahasiswa baru Politeknik Caltex Riau dari berbagai perspektif melalui inovasi. Penelitian ini, pengukuran pengalaman pengguna dilakukan Kuesioner tersaji dari 26 dan Terdapat 6 aspek dari metode UEQ dengan pengukuran daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan [14].

Penelitian lainnya yang telah dilakukan Kushendriawan et al penelitian ini menggunakan perusahaan bergerak di bidang kesehatan dengan mulai mengimplementasikan teknologi sistem informasi dalam operasionalnya, perusahaan yang diteliti merubah aktivitasnya yang berawal menggunakan konsep *offline* menjadi konsep online. Halodoc merupakan salah satu perusahaan yang menggunakan internet untuk memberikan pelayanan kesehatan layanan dan obat-obatan untuk penggunanya,

aplikasi ini beroperasi di Indonesia dengan penilaian lebih dari US \$ 65 juta Halodoc memiliki layanan yang lengkap seperti fitur untuk konsultasi dengan dokter, pembelian obat online, laboratorium online, artikel kesehatan, membuat rumah sakit janji temu, dan fitur penilaian untuk COVID-19. Halodoc tersedia untuk Android dan iOS. Hasil analisis dengan menggunakan metode UEQ diperoleh rata-rata skala Daya Tarik sebesar 1,778; Kejelasan 1.810; Efisiensi 1,818; Ketergantungan 1.622; Stimulasi 1.570; dan Kebaruan 1.211. Data tersebut menunjukkan adanya *user experience* yang bernilai positif pada aplikasi Halodoc dalam skala UEQ. Hal ini disebabkan karena semua indikator menunjukkan rata-rata hasil yang lebih besar dari 0,8. Perbandingan dengan *benchmark* menunjukkan bahwa semua nilai skala masuk dalam kategori Baik (terbaik 25%), tetapi tidak masuk dalam kategori Sangat Baik (10% terbaik). Sementara itu, Adapun temuan lain adalah selama investigasi adanya keluhan tentang apotek yang jauh dari tempat pengiriman sehingga pengiriman menjadi lebih lama. Menurut hasil analisis penilaian yang dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing* yang digunakan, kendala terbesar dalam aplikasi yaitu membeli produk kesehatan di aplikasi Halodoc yang disebabkan tidak adanya kepastian atau kejelasan dalam membeli obat, seperti Informasi tentang apotek yang dipilih, ketersediaan obat, harga obat yang tidak menentu. Fungsi informasi dan pencarian yang kurang *fleksibel*[15].

Peneliti selanjutnya yang dilakukan Kristanto et al. merupakan aplikasi ruang guru dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) bertujuan untuk memperkirakan aplikasi yang digunakan dan mengetahui dengan tepat serta bagaimana penerapannya dengan sampel pengguna saat menggunakan aplikasi. Penelitian yang dipaparkan berfokus kepada poin-poin yang digunakan untuk penilaian, yaitu Learnability, Daya ingat, efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Dalam penelitian ini yang menerapkan *User Experience Questionnaire* (UEQ) menggunakan rasio Linkert 1-4 atau menggunakan rasio 0-100. Hasil dari pengujian dari penelitian ini dengan *usability* yang dilakukan melalui beberapa proses menghasilkan skor sebesar 62.24, meliputi pengujian keefektifan, efisiensi, dan kepuasan. Penerapan aplikasi ruang guru dapat dilihat bahwa aspek kepuasan pengguna menjadi aspek pendukung utama dari skor kegunaan yang dihasilkan, dengan hasil 62,52 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta atau pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi Ruang Guru. Berbanding terbalik

dengan efektivitas skor dan efisiensi yang memiliki skor 59,38 dan 58,36 menandakan bahwa peserta merasa aplikasi masih memiliki tingkat efektivitas dan efisiensi yang rendah saat digunakan pengguna. Efisiensi dan efektivitas aplikasi didorong oleh Antarmuka Pengguna dan aplikasi konten yang ada, dan antarmuka pengguna menjadi pendukung utama saat pengguna menggunakan aplikasi [16].

Kresnanto et al menerapkan penelitian dengan metode *User Experience Questionnaire* pada Aplikasi *Mobile Booking* Hotel RedDoorz dan Airy. Penelitian ini ditujukan untuk memberikan kemudahan kepada pengguna saat mereka ingin memesan hotel. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas setiap aplikasi dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), suatu metode yang digunakan untuk menilai kualitas produk atau aplikasi berdasarkan pengalaman pengguna saat mereka menggunakannya. Hasil pengujian menggunakan kuesioner UEQ menunjukkan tingkat keberhasilan yang signifikan, dengan responden yang sebelumnya telah menggunakan salah satu dari dua aplikasi tersebut memberikan penilaian yang cenderung positif terhadap kedua aplikasi yang diuji. Ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh kedua aplikasi pada skala kuesioner UEQ, yang hampir semuanya mencapai atau bahkan melampaui angka 0,8. Angka ini merupakan batas nilai yang masih masuk dalam kategori normal dan positif dalam kuesioner UEQ, dan menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan kegunaan kedua aplikasi tersebut. Pengukuran aspek kualitas pragmatis (kualitas yang berkaitan dengan kegunaan), Airy memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan RedDoorz, dengan Airy mencapai 1,48 sedangkan RedDoorz mendapatkan skor 1,38. Hal ini mengindikasikan bahwa pengguna mengalami kemudahan dalam memahami, menggunakan, menyelesaikan tugas dengan cepat, dan merasa bahwa sistem dalam aplikasi Airy terorganisir dengan baik saat mereka menggunakannya. Dalam aspek kualitas kesenangan (kualitas yang berkaitan dengan pengalaman positif), Airy juga mendapatkan skor yang lebih tinggi, yaitu 1,10, sementara RedDoorz hanya mencapai skor 0,82. Ini menunjukkan bahwa pengguna merasakan pengalaman yang lebih menyenangkan, merasa terstimulasi, dan menikmati unsur-unsur baru yang ditawarkan oleh aplikasi Airy. Namun, penting untuk dicatat bahwa keduanya masih mendapatkan penilaian positif (baik) karena nilai *Pragmatic* dan *Hedonic Quality*-nya keduanya melebihi 0,8. Perbandingan kedua aplikasi terbagi pada

enam skala yang dievaluasi, Airy mendominasi dalam lima skala, termasuk daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan kebaruan. Sementara itu, RedDoorz hanya unggul dalam satu skala, yaitu skala stimulasi. Hampir semua penilaian terhadap kedua aplikasi ini masuk dalam kategori positif (baik) karena nilai-nilainya mendekati atau melampaui angka 0,8. Satu-satunya pengecualian adalah RedDoorz yang mendapatkan nilai di bawah 0,8, khususnya dengan nilai 0,30 pada skala kebaruan [17].



Berdasarkan penjelasan diatas, Tabel 2.1 menunjukkan perbandingan pada topik yang ditetapkan oleh peneliti.

2.1. Table 2.1 Studi Sebelumnya

NO	Penulis	Objek	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Intanny et al (2018)	Jogjaplaza.id	<p>Mengukur kebergunaan dan pengalaman pengguna khususnya IKM terhadap Jogjaplaza.id. Dengan menggunakan metode UEQ dan USE Questionnaire diketahui bahwa Jogjaplaza.id mudah dipahami Dan dipelajari. Jogjaplaza.id menunjukkan hasil evaluasi positif terhadap aspek pragmatis dan hedonis</p>	<p>1. Menggunakan metode <i>USE Questionnaire</i> yang terdiri dari variabel <i>Usefulness (U)</i>, <i>Satisfaction (S)</i>, <i>Ease of Use (EOU)</i>, dan <i>Ease of Learn (EOL)</i></p> <p>2. Menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i></p>	<p>Hasil pengukuran menunjukkan bahwa skor rata-rata setiap item bervariasi dari 3,8 hingga 5,2 pada skala 1 hingga 7. Variabel Kemudahan Belajar menunjukkan skor rata-rata tertinggi, sedangkan variabel Kepuasan menunjukkan skor rata-rata terendah.</p>

Table 2.1 Studi Sebelumnya (Lanjutan)

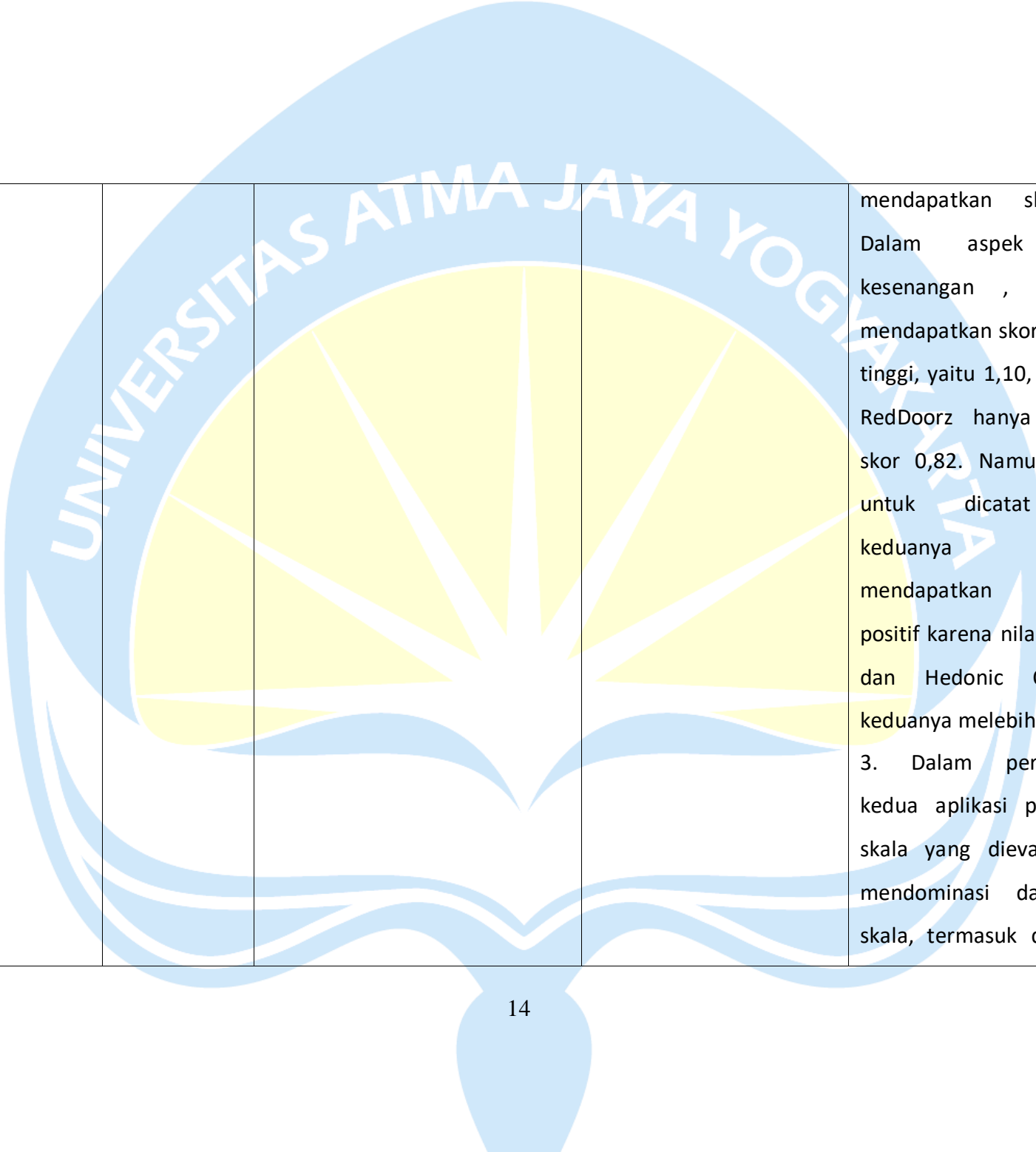
2.	Henim et al (2020)	sistem informasi akademik mahasiswa mahasiswa Politeknik Caltex Riau	Mengetahui pengalaman yang diperoleh pengguna ketika menggunakan sistem informasi akademik mahasiswa.	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	Seluruh perspektif menangkap impresi positif, Hasil perbandingan menunjukkan aspek stimulasi masuk kedalam kriteria positif, serta untuk aspek lain berada dalam kriteria diatas pada umumnya
.3.	Kushendria wan et al (2021)	Aplikasi halodoc	Menjabarkan dan menyurvei pengalaman pemakai aplikasi Halodoc berlandaskan UEQ Penelitian ini juga berupaya memberikan Gagasan dan masukan untuk perbaikan Kemunculan aplikasi Halodoc berdasarkan hasil evaluasi UEQ dan usability testing	1. menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif 2. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	hasil dari pengamatan penilaian dengan menggunakan metode usability testing, kendala utama dari aplikasi Halodoc untuk pembelian produk kesehatan belum ada kepastian atau kejelasan mengenai pembelian obat, seperti informasi apotek yang dipilih, ketersediaan obat, tidak menentu dari informasi harga obat, dan fitur pencarian yang kurang fleksibel.

Table 2.1 Studi Sebelumnya (Lanjutan)

4.	Kristanto et al (2019)	Aplikasi Ruang Guru	Mengukur seberapa baik pemakai dalam dalam penggunaan aplikasi aplikasi Ruang Guru, serta dapat mengetahui Masalah yang terjadi yang dialami oleh pemakai	1. <i>Usability Scale</i> (SUS) 2. <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).	Sebagian besar peserta atau pengguna merasa nyaman menggunakan aplikasi Ruang Guru tetapi pengguna aplikasi masih memiliki tingkat efektivitas dan efisiensi yang rendah yang di dorong oleh aspek Antarmuka Pengguna, dan Konten yang tersedia
----	------------------------	---------------------	---	---	---

Table 2.1 Studi Sebelumnya (Lanjutan)

5	Kresnanto et al (2020)	RedDoorz dan Airy	untuk mengevaluasi kualitas setiap aplikasi dengan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)	<i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).	<p>1. Menunjukkan tingkat keberhasilan yang signifikan, dengan responden yang sebelumnya telah menggunakan salah satu dari dua aplikasi tersebut memberikan penilaian yang cenderung positif terhadap kedua aplikasi yang diuji.</p> <p>2. aspek kualitas pragmatis, Airy memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan RedDoorz, dengan Airy mencapai 1,48 sedangkan RedDoorz</p>
---	------------------------	-------------------	--	---	--



				<p>mendapatkan skor 1,38. Dalam aspek kualitas kesenangan , Airy juga mendapatkan skor yang lebih tinggi, yaitu 1,10, sementara RedDoorz hanya mencapai skor 0,82. Namun, penting untuk dicatat bahwa keduanya masih mendapatkan penilaian positif karena nilai Pragmatic dan Hedonic Quality-nya keduanya melebihi 0,8.</p> <p>3. Dalam perbandingan kedua aplikasi pada enam skala yang dievaluasi, Airy mendominasi dalam lima skala, termasuk daya tarik,</p>
--	--	--	--	---

2.2. Dasar Teori

2.2.1 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* tersusun dari dua kata yaitu aplikasi dan *mobile*. Aplikasi berarti program siap pakai yang melakukan instruksi pengguna pada cara kerja data yang diinginkan untuk menghasilkan masukan dan keluaran sebagaimana dimaksud pengguna, sementara *mobile* bermakna perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya. Secara lebih rinci, aplikasi seluler adalah program siap pakai yang menjalankan fungsi tertentu yang diinstal pada perangkat. *Mobile* seluler juga sebagai segmen informasi global yang baru dan berkembang pesat dan teknologi komunikasi. Aplikasi seluler yang sederhana, ramah pengguna, dan murah yang dapat diunduh dan berfungsi di sebagian besar ponsel, termasuk ponsel yang tidak mahal dan ponsel *entry-level*. Aplikasi seluler banyak digunakan untuk area fungsionalnya yang luas seperti menelepon, mengirim pesan, menjelajah web, mengobrol, jejaring sosial komunikasi, audio, video, game, dan lainnya [18].

2.2.2 *Video Editing*

Pengeditan video melibatkan pemotongan dan perakitan bagian-bagian dari suatu gambar untuk membentuk klip berita yang lengkap dan mudah dipahami kemudian akan dijadikan suatu informasi untuk disajikan. Editing adalah pekerjaan pilihan Tembak dan sesuaikan dengan yang berikutnya sehingga menjadi urutan dengan cerita logika dan asosiasi. Rangkaian foto harus diatur sedemikian rupa sehingga penonton dapat menyaksikan perjalanan tersebut gambar yang menarik dan tidak membosankan [19].

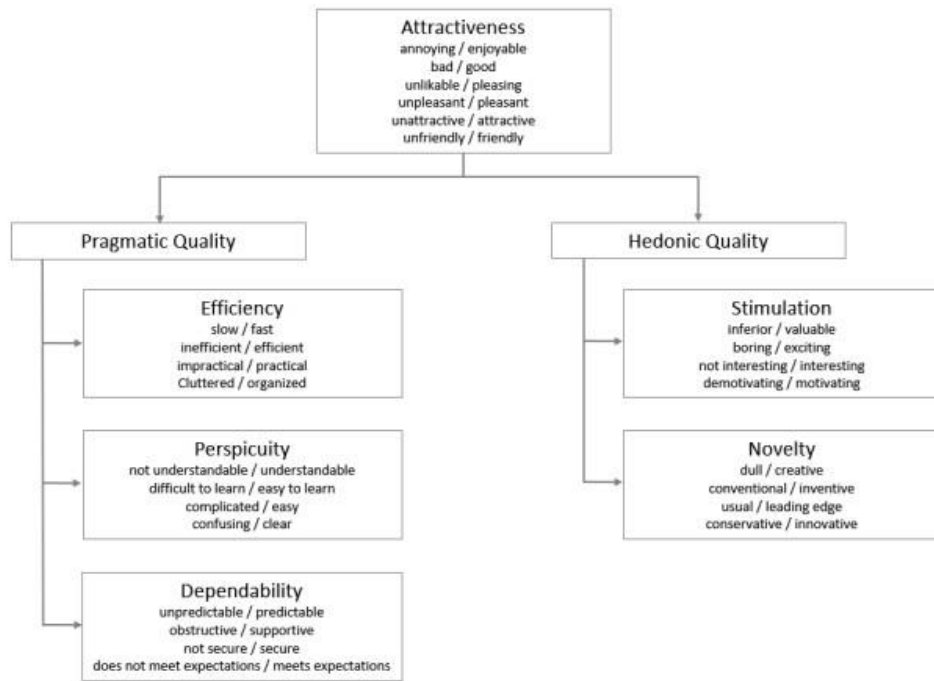
2.2.3 *User Experience*

Pengalaman pengguna adalah ilmu yang mempelajari bagaimana perasaan, persepsi, dan perilaku pengguna mengenai tampilan, layanan, dan efisiensi suatu

produk, sistem, atau layanan dapat dirancang dan dimodifikasi. Pengalaman Pengguna (UX) mengukur seberapa puas dan nyaman seseorang dengan suatu produk, sistem, dan layanan. Istilah umum untuk pengalaman pengguna adalah apa yang disukai konsumen, seberapa mudah mereka mengaksesnya, atau apa yang tidak mereka sukai. Pengalaman pengguna adalah pengembangan industri sebagaimana peneliti meneliti apa yang dirasakan oleh pengguna dan Tujuan dari pengalaman pengguna adalah untuk membuat pengguna yang menggunakan sistem mendapatkan kepuasan tersendiri saat menggunakan suatu alat. Pengalaman pengguna berfokus pada aspek pengalaman yang dinilai dari interaksi antara orang dengan suatu produk yang diciptakan. pengalaman pengguna termasuk apakah sistem mudah dipelajari dan efisien untuk digunakan [20]. Pengalaman pengguna secara individual didasarkan oleh tentang perasaan dan pemikiran pribadi yang dimiliki oleh setiap individu. Perasaan dan pikiran yang berbeda menjadi preferensi pengguna untuk menentukan aspek subjektif perilaku pengguna. Perbedaan orientasi pada "tujuan" atau "misi" lebih mementingkan efisiensi dalam memenuhi kebutuhannya dalam mengunjungi situs web

2.2.4 User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah metode pengukuran tingkat pengalaman pengguna berupa kuesioner tentang kualitas utilitarian dan hedonistik suatu produk. QUE dibuat oleh Laugwitz, Schrepp dan Held pada tahun 2005. Pendekatan ini menggabungkan aspek kegunaan (efektivitas, kejelasan, dan keandalan) dengan aspek pengalaman pengguna (keunikan dan stimulasi) dan aspek daya tarik. UEQ memungkinkan penilaian cepat dan dapat mewakili perasaan, kesan, dan sikap dari pengalaman pengguna menggunakan produk



Gambar 2.1 Struktur Skala UEQ [21]

Menurut Martin Schrepp, UEQ memiliki 3 skala, yaitu:

1. Kesan keseluruhan yang dirasakan pengguna tentang produk secara keseluruhan. Dalam hal ini, pengguna mengevaluasi apakah produk tersebut disukai atau tidak
2. Pragmatis (Kualitas Pragmatis) merupakan aspek yang difokuskan pada pencapaian tujuan dan kebutuhan dari responden.
3. Pengujian hedonik adalah metode yang sering digunakan untuk menilai tingkat kepuasan terhadap suatu produk.

Menurut Martin Schrepp, UEQ memiliki 6 aspek dengan 26 item pernyataan, yaitu:

1. *Attractiveness*

Kesan keseluruhan yang dirasakan pengguna tentang produk secara keseluruhan. Dalam hal ini, pengguna mengevaluasi apakah produk tersebut disukai atau tidak. Perbandingan ini memiliki 6 item yaitu *annoying/enjoyable, bad/good, unlikable/pleasing, unpleasant/pleasant, unattractive/attractive, unfriendly/friendly.*

2. *Efficiency*

Persepsi pengguna terhadap suatu produk ketika membantu menyelesaikan pekerjaan secara efisien atau tidak.

3. *Perspiciuity*

Kesan pengguna terhadap kemudahan pada saat mengenali dan menggunakan suatu produk.

4. *Dependability*

Perasaan pengguna dalam mengendalikan interaksi suatu produk.

5. *Stimulation*

Kesan pengguna tentang kegunaan dan identitas produk.

6. *Novelty*

Seberapa kreatif dan inovatif pembaruan dari suatu produk dengan dibandingkan dengan produk lainnya [22].]

Attractiveness adalah skala tanpa kualitas, tetapi skala ini dipengaruhi oleh kualitas utilitarian dan hedonistik. Sedangkan efisiensi, tentunya reliabilitas termasuk dalam aspek pragmatis kualitas. *Pragmatic Quality* Pemahaman pengguna terhadap elemen teknis yang digunakan untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan sistem yang tersedia dan *Hedonic Quality* merupakan Aspek non-teknis yang terkait dengan respons emosional pengguna terhadap produk, yang mempengaruhi tingkat kepuasan yang memberikan motivasi (*Stimulation*) dan perancangan produk yang inovatif (*Novelty*).

Gambar di bawah ini menunjukkan bentuk¹ *User Experience Questionnaire (UEQ)*

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

Gambar 2.2 Kuesioner UEQ Versi Bahasa Indonesia

Dari Gambar 2.2 di atas, terlihat bahwa pernyataan positif dan negatif pada posisi yang acak. Dalam arti, tidak semua pernyataan positif atau negatif berada pada satu sisi yang sama. Hal ini ditujukan untuk memperkuat validitas data responden yang mana mampu meminimalisir responden untuk mengisi secara acak, dan menguji keseriusan responden dalam proses pengisian kuisisioner.

Adapun cara membaca data item kuisisioner adalah sebagai berikut. Contoh, Item diskalakan dari -3 hingga +3. Jadi, -3 mewakili jawaban paling negatif, 0 jawaban netral, dan +3 jawaban paling positif. Konsistensi skala UEQ dan validitasnya ini (yaitu skala benar-benar mengukur apa yang ingin diukur) telah diselidiki dalam 11 uji kegunaan dengan jumlah total 144 peserta dan dalam survei online dengan 722 peserta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan konsistensi skala yang cukup tinggi (diukur dengan Cronbach's Alpha). Selain itu, sejumlah penelitian menunjukkan validitas konstruk skala yang baik.

Metode untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam studi yang berbeda, seperti System Usability Scale (SUS), Kuesioner Statistik Antarmuka Pengguna (QUIS), Evaluasi kegunaan inventaris pengukuran antarmuka pengguna (SUMI), Kuesioner

Peringkat Persentase Pengalaman Pengguna yang Dinormalisasi (SUPR-Q), dan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ). Metode-metode ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sejauh menyangkut tingkat pengalaman pengguna. Dalam metode SUS untuk mengevaluasi pengalaman pengguna, tidak diperlukan lisensi untuk menggunakannya. Sementara QUIZ membutuhkan lisensi dan dibayar untuk pengaplikasiannya. KUIS dapat diterapkan untuk mengevaluasi kegunaan umum suatu sistem, seperti halnya SUS. Namun, SUS dapat digunakan secara gratis dan sangat berguna untuk mengevaluasi kegunaan perangkat lunak[23].

Metode penilaian KUIS cukup sulit, namun dalam hal membantu verifikasi data, hasil kuesioner lebih akurat dan detail. Metode lain yaitu SUMI dan SUPR-Q juga digunakan untuk menganalisis hasil kuesioner. Metode SUMI sering digunakan untuk mengukur kualitas sistem, sedangkan SUPR-Q dapat mengukur dan mengevaluasi halaman web. SUPR-Q menyediakan kumpulan data yang memungkinkan pengguna membandingkan skor yang dicapai dengan skor situs lain. Kuesioner pengalaman pengguna (UEQ) dibandingkan dengan empat metode lain seperti QUIZ, SUS, SUMI dan SUPR-Q memiliki banyak keunggulan. UEQ mampu memberikan kesan pengalaman pengguna yang lengkap. Aspek kegunaan berkisar dari aspek klasik hingga aspek pengalaman pengguna dan menyediakan alat ilmiah yang berguna untuk menerjemahkan hasil pengukuran dengan mudah dan akurat. Saat menggunakan, UEQ juga dapat diakses secara gratis sehingga pengguna tidak perlu membayar biaya lisensi[24].

2.2.5 **Questionnaire**

Kuesioner adalah metode yang mudah untuk mengumpulkan *feedback* pengguna yang telah disebarluaskan secara efektif kepada responden, terutama jika kuesioner dapat diakses secara *online*. Selain itu, analisis numerik data kuesioner sangat efektif dan standar bila digunakan untuk melakukan penelitian. Kuesioner standar yang banyak digunakan untuk menilai pengalaman pengguna adalah Kuesioner Pengalaman Pengguna[25].

2.2.5.1 **UEQ Data Analysis Tools**

UEQ *Data Analysis Tools* telah dikembangkan oleh Dr. Martin Schrepp sebagai fasilitas untuk menganalisis data UEQ. *Tools* ini tersedia dalam bentuk *spreadsheet* yang bisa diunduh pengguna melalui website ueq-online.org. Cara menggunakannya yaitu dengan memasukkan data responden pada *sheet* "Data". Selanjutnya, *tools* ini akan membantu menghitung semua statistik yang diperlukan untuk menginterpretasikan hasil kuesioner[26].

2.2.6 *CapCut Application*

CapCut adalah salah satu aplikasi *video editing* teratas di *PlayStore*. *CapCut* sendiri adalah salah satu aplikasi paling populer di *PlayStore* karena fiturnya dan beberapa fitur edit video yang menarik. *CapCut* sendiri merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi internet China ByteDance Ltd. Zhang Yiming dikenal sebagai salah satu pendiri ByteDance yang didirikan pada tahun 2012. Zhang Yiming dan temannya Liang Rubo awalnya mendirikan mesin pencari *real estate* bernama *99fang.com* pada tahun 2009. Seiring waktu, mereka menyewa apartemen di Zhongguancun dan mulai mengembangkan aplikasi yang menggunakan algoritma data besar untuk menentukan peringkat berita menurut konsumen. Pengguna. Kemudian mereka berhasil merilis aplikasi pertama mereka bernama Neihan Duanzi. Mereka kemudian mendirikan ByteDance dan meluncurkan platform konten dan berita bernama Toutiao pada 2012. Produk tersebut kemudian menjadi produk andalan *ByteDance*[27].