Indonesian Journal of Science, Technology and Humanities
Vol. 4, No. 2, Oktober 2026
Hal 77-87
E-ISSN: 3024-997X
P-ISSN: 2988-7976
Site: https://jurnal.intekom.id/index.php/ijstech/issue/view/169
DOI: https://doi.org/10.60076/ijstech.v4i2.2342

Evaluasi Pengalaman Pengguna dan Efektivitas Aplikasi Kamar Data Menggunakan *User Experience Questionnaire* dan Comple*tion Rate*

Evaluation of User Experience and Effectiveness of a Data Room Application Using the User Experience Questionnaire and Completion Rate

Siti Ristanti*, Sonhaj, Haries Anom S.A.N
Fakultas Bisnis Sains dan Teknologi, Universitas Bhamada Slawi, Slawi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Agustus 24, 2026
Revised Oktober 25, 2026
Accepted Oktober 25. 2026
Published Oktober 26, 2026

Kata Kunci:

User Experience (UX),
User Experience Questionnaire (UEQ),
Aplikasi Kamar Data,
Completion Rate,
Evaluasi UX

Keywords:

User Experience (UX),
User Experience Questionnaire (UEQ),
Data room application,
Completion Rate,
UX Evaluation

License: CC BY 4.0
Copyright: © 2026 The Author(s)

ABSTRAK

Transformasi digital mendorong instansi pemerintah untuk menyediakan layanan data publik yang mudah diakses dan digunakan. Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Tegal mengembangkan aplikasi Kamar Data sebagai sarana diseminasi informasi statistik. Namun, masih ditemukan kendala terkait navigasi dan alur penggunaan yang kurang intuitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (*User Experience*) dan efektivitas aplikasi Kamar Data. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 78 responden yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pengalaman pengguna dievaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang mencakup enam dimensi, sedangkan efektivitas diukur berdasarkan tingkat keberhasilan penyelesaian tugas (*completion rate*). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dimensi *Perspicuity* (kejelasan) memperoleh skor tertinggi sebesar 1,285 yang termasuk kategori positif, sedangkan dimensi *Novelty* (kebaruan) memperoleh skor terendah sebesar 0,609 yang berada pada kategori netral. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi relatif mudah dipahami, tetapi masih memerlukan peningkatan pada aspek kebaruan dan inovasi fitur. Hasil pengukuran *completion rate* sebesar 94,62% menunjukkan bahwa sebagian besar tugas pengujian berhasil diselesaikan oleh pengguna. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan aplikasi direkomendasikan untuk memprioritaskan inovasi fitur, penyempurnaan tampilan antarmuka, dan peningkatan kemudahan navigasi guna mengoptimalkan pengalaman pengguna.

ABSTRACT

Digital transformation encourages government agencies to provide public data services that are easily accessible and usable. The Central Statistics Agency (BPS) of Tegal Regency developed the "Kamar Data" (Data Room) application as a means for disseminating statistical information. However, challenges remain regarding navigation and user workflows, which are not sufficiently intuitive. This study aims to evaluate the user experience (UX) and effectiveness of the Kamar Data application. A descriptive quantitative approach was employed, involving 78 respondents selected through purposive sampling. User experience was assessed using the User Experience Questionnaire (UEQ), which covers six dimensions, while

effectiveness was measured based on the task completion rate. The evaluation results indicate that the "Perspicuity" (clarity) dimension received the highest score (1.285), falling into the positive category, whereas the "Novelty" dimension received the lowest score (0.609), placing it in the neutral category. These findings suggest that while the application is relatively easy to understand, it requires improvements in terms of novelty and feature innovation. A task completion rate of 94.62% indicates that the majority of test tasks were successfully completed by users. Based on these findings, it is recommended that future development of the application prioritize feature innovation, interface refinement, and enhanced navigation to optimize the user experience.

Corresponding Author:

Siti Ristanti
Fakultas Bisnis Sains dan Teknologi, Universitas Bhamada Slawi
Slawi, Indonesia
Email: ristantitanti03@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi mendorong penyediaan layanan digital yang efektif dan mudah diakses [1]. Teknologi digital juga mendukung penyediaan dan diseminasi data statistik secara cepat, terintegrasi, dan efisien [2]. Sejalan dengan transformasi digital dan kebijakan satu data indonesia, instansi pemerintah dituntut menyediakan data yang akurat, mutakhir, dan mudah [3]. Aplikasi layanan data statistik menjadi salah satu bentuk pemanfaatan teknologi untuk mendukung akses data secara mandiri [4]. Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Tegal mengembangkan aplikasi Kamar Data untuk mempermudah masyarakat memperoleh informasi statistik tanpa harus datang langsung ke kantor tetapi juga pengalaman pengguna. Evaluasi UX diperlukan untuk mengetahui kualitas sistem dari sudut pandang pengguna dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki[5].

Studi pendahuluan menunjukkan adanya kendala pada navigasi dan alur kerja aplikasi. Serta permasalahan seperti data yang belum lengkap, panduan penggunaan terbatas, fitur pencarian yang membingungkan, dan ikon kurang representatif. Oleh karena itu, evaluasi dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) [6] untuk mengidentifikasi kualitas pengalaman pengguna [7] UX mencakup kemudahan, kejelasan, kenyamanan, dan kemampuan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan pengguna [8].

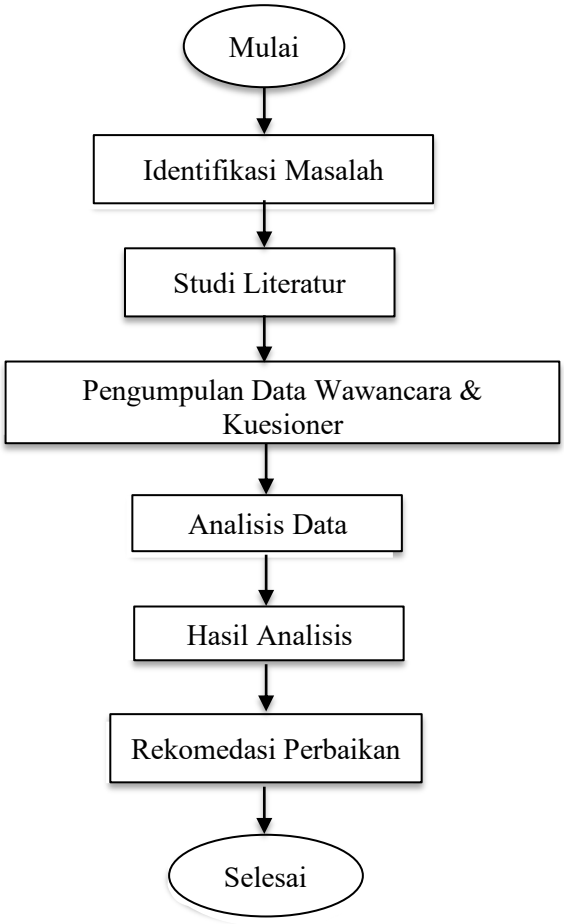
Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa UEQ dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai layanan digital. K.Ulum dkk [9] menemukan aspek *perspicuity* masih rendah pada aplikasi Mobile JKN, sedangkan Zhafran dan Nazhmi [10] menemukan *novelty* menjadi aspek terendah pada website perpustakaan. Wenson dan Daniawan [11] juga menunjukkan adanya aspek UX yang masih perlu dikembangkan pada sistem *e-commerce* UMKM. UEQ sendiri mencakup enam dimensi, yaitu *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation,* dan *novelty* [12] Belum terdapat penelitian mengenai evaluasi UX pada aplikasi Kamar Data BPS Kabupaten Tegal [13]. Penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengombinasikan evaluasi UX menggunakan UEQ dan pengukuran efektivitas melalui *completion rate* [14]. penelitian terdahulu lebih banyak menggambarkan pengalaman berdasarkan persepsi pengguna dan belum secara langsung menunjukkan keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas. Berdasarkan penelusuran literatur yang dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengevaluasi aplikasi Kamar Data BPS Kabupaten Tegal menggunakan UEQ dan *completion rate* secara bersamaan. Oleh karena itu, penelitian ini mengombinasikan UEQ untuk mengukur persepsi pengalaman pengguna dengan *completion rate* untuk mengukur keberhasilan penyelesaian tugas. Kombinasi tersebut memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kualitas pengalaman sekaligus efektivitas penggunaan fitur aplikasi, yang selanjutnya menjadi dasar

rekomendasi pengembangan Kamar Data. Evaluasi tersebut diharapkan memberikan gambaran kualitas pengalaman pengguna sekaligus menjadi dasar rekomendasi perbaikan aplikasi Kamar Data.

2. METODE

2.1 Metode Penelitian

Pada metode ini menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ) dimanfaatkan dalam mengukur pengalaman pengguna suatu sistem atau aplikasi berdasarkan 6 aspek *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation,* dan *novelty* [24]. Pada pengumpulan data ini dengan menyebarkan kuesioner serta wawancara kepada pengguna aplikasi Kamar Data yang menjadi responden penelitian yang nantinya dari hasil kuesioner kemudian diolah dan dianalisis secara statistik sederhana guna mendapatkan gambaran mengenai pengalaman pengguna. Analisis dijalankan dengan menghitung rerata dari aspek UEQ yang kemudian hasilnya digunakan untuk mendeskripsikan kondisi pengalaman pengguna dan uji efektivitas pada aplikasi Kamar Data. Dengan desain penelitian ini, diharapkan mampu menghasilkan penggambaran yang jelas terkait kualitas pengalaman pengguna serta tingkat efektivitas penggunaan aplikasi Kamar Data di BPS Kabupaten Tegal.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh pengguna aplikasi Kamar Data, baik dari kalangan internal pegawai maupun eksternal dari masyarakat umum. Berdasarkan studi pendahuluan , pertanggal 12 mei 2026 aplikasi Kamar Data telah diunduh 100 pengguna. Pada penentuan populasi ini didasarkan pada tujuan penelitian yaitu dengan tujuan mengukur *user experience* serta efektivitas pada aplikasi maka dari itu seluruh pengguna yang memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi Kamar Data dianggap relevansi dalam memberikan penilaian pada aplikasi yang diteliti. Mengingat jumlah populasi

berdasarkan studi pendahuluan sudah diketahui (N = 100), . Penentuan responden berdasarkan tabel issac dan michael adalah penentuan sampel merupakan alat yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi tertentu berdasarkan taraf kesalahan 1%, 5%, 10% Dengan berdasarkan tabel issac dan michael untuk populasi sebanyak 100 dengan tingkat kesalahan 5% jumlah sampel minimum yang diperoleh adalah sebanyak 78 responden. Tabel issac michael dengan tingkat kesalahan 1%, 5%, dan 10% [25].

2.3 Teknik Pengambilan Sampel

Pada pelaksanaannya, teknik yang ditetapkan dalam mengambil sampel yakni purposive sampling karena peneliti menetapkan kriteria dalam penelitian ini yaitu responden telah mengunduh dan menggunakan aplikasi Kamar Data BPS Kabupaten Tegal, responden telah menggunakan minimal salah satu fitur utama aplikasi, seperti login, pencarian data, akses atau pengunduhan data, serta akses publikasi atau grafik, responden termasuk pengguna internal maupun eksternal aplikasi, responden bersedia mengikuti proses evaluasi dan mengisi kuesioner UEQ dan responden mengikuti skenario tugas yang telah ditentukan pada pengujian *completion rate*

2.4 Teknik Pengumpulan Data

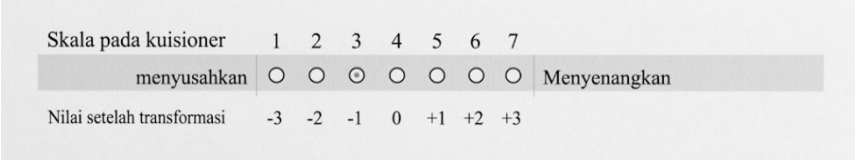
Pada teknik pengumpulan data yang menjelaskan proses data yang di peroleh dari penelitian, guna menghimpun untuk informasi yang revelan pada penelitian dilakukan melalui wawancara dengan reponden yang sudah mengisi kuesioner guna menghimpun informasi secara langsung dari narasumber terkait penggunaan aplikasi yang akan diteliti. Tujuannya ialah untuk menggali pengalaman pengguna dengan mengetahui kendala yang dihadapi dan memahami kebutuhan pengguna terhadap aplikasi tersebut. pengumpulan data juga dilakukan dengan memanfaatkan kueisoner. Dengan kuesioner bertujuan untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap aplikasi secara kuantitatif. Dalam penelitian ini kuesioner disusun berdasarkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang mencakup aspek 6 dimensi *attractiveness* (Daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), *novelty* (kebaruan). Kuesioner akan disebar kepada responden sebagai pengguna aplikasi kamar data, agar peroleh datanya dapat menggambarkan tingkat pengalaman pengguna secara langsung.

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

Gambar 2. Pertanyaan UEQ

2.5 Analisis Data

Analisis data ini dijalankan dengan analisis kuantittaif deskriptif tujunannya untuk mengukur tingkat pengalamam pada aplikasi Kamar Data BPS Kabupaten Tegal berdasarkan metode *user experience questionnaire (UEQ)* dan uji efektivitas *completition*. Efektivitas dalam penelitian ini dilihat berdasarkan hasil skor UEQ pada setiap dimensi. Hasil analisis efektivitas yang kemudian akan dikategorikan secara deskriptif untuk mengetahui aplikasi Kamar Data sudah efektif atau masih memerlukan perbaikan dari sisi pengalaman pengguna. data kemudian ditransformasikan menjadi skala standar berbasis urutan nilai, yakni nilai maksimum di sebelah kiri yakni -3 sementara nilai maksimumnya di sebelah kanan yakni +3 untuk konversi data.



Gambar 3. Konversi Data [15].

Penelitian ini juga melakukan analisis data pada efektivitas *completion rate* penggunaan aplikasi Kamar Data, berikut rumus completion rate

$$\bar{E} = \frac{\sum_{J=1}^{R} \Sigma_{i=1}^{\mathbb{N}} nij}{RN} x100\%$$

Tabel 1. Kategori *Completion Rate*

Completion Rate	Kategori
0-50%	*Afwul* (Sangat Buruk)
50-75%	*Bad* (Buruk)
75%-90%	Normal
90-100%	*Good* (Baik)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Aplikasi Kamar Data Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Tegal merupakan sebuah aplikasi data statistik Kabupaten Tegal yang berbasis digital digunakan untuk mengakses data, membantu pengelolaan, dan penyimpanan data secara lebih terstruktur. Aplikasi Kamar data dirancang agar pengguna dapat melihat serta mengelola data yang dibutuhkan dalam satu sistem. Aplikasi Kamar Data juga biasanya digunakan oleh pengguna yang membutuhkan pencatatan data secara cepat dan rapi tanpa harus dengan metode manual misal dengan catatan buku.

Aplikasi ini juga mempunyai fitur utama agar pengguna dengan mudah melihat kategori data yang dibutuhkan. Fitur utamanya yaitu dasboard interaktif, pencarian tercanggih, kategori data terorganisir, detail indikator lengkap, favorit dan bookmark, export data fleksibel, berbagi data, sinkronisasi real-time, filer pengurutan, tema kustomisasi. Adapun untuk tujuan utama dari aplikasi Kamar Data Kabupaten Tegal untuk mempermudah pengguna dalam mengelola data agar lebih praktis dan tidak manual lagi, dengan adanya aplikasi Kamar Data juga menyediakan sistem penyimpanan data yang lebih rapi dan terorganisir sehingga data yang akan disimpan akan dikelola dengan mudah.

3.2 Karakteristik Responden

Karakteristik responden adalah gambaran mengenai identitas responden yang berpartisipasi selama pelaksanaan penelitian, dengan jumlah responden 78 orang yang merupakan pengguna aplikasi Kamar Data Badan Pusat Statistik Kabupaten Tegal.

Tabel 2. Karakteristik Responden

Status Pengguna	Jumlah	Presentase
Internal	20	25,64 %
Eksternal	58	74,36 %
Total	78	100%

Berdasarkan tabel karakteriktik responden dengan menyebar kuesioner offline ke pengguna dengan total responden 78. Sebanyak 20 responden (25,64%) merupakan pengguna internal BPS Kabupaten Tegal, sedangkan 58 responden (74,36%) merupakan pengguna eksternal. Temuan ini memperlihatkan bahwa dari responden pengguna eksternal. Pada pengguna eksternal memperlihatkan bahwa aplikasi Kamar Data BPS Kabupaten Tegal.

3.3 Hasil Setiap Perhitungan Dimensi *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Setiap 6 dimensi UEQ daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan menghasilkan mean dan variance. Nilai tersebut akan menghasilkan beberapa kategori disetiap nilai mean dan variance.

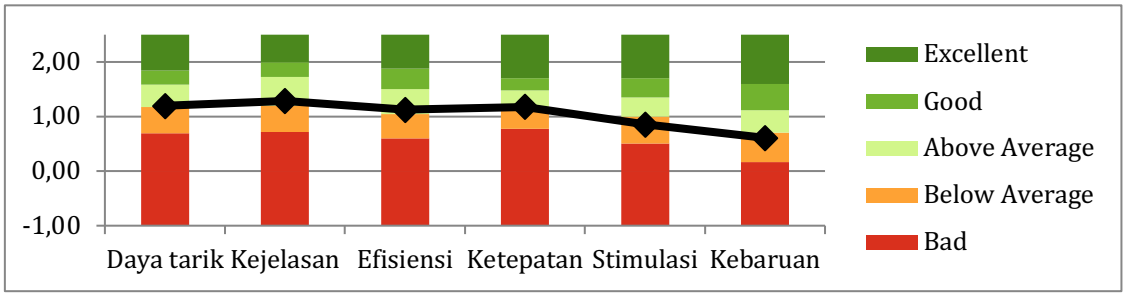
Tabel 3. Hasil Perhitungan setiap dimensi

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	1.192	1.51
Kejelasan	1.285	1.48
Efisiensi	1.122	1.65
Ketepatan	1.176	1.28
Stimulasi	0.853	1.54
Kebaruan	0.609	1.48

Hasil analisis UEQ menunjukkan nilai mean pada dimensi daya tarik sebesar 1,192, kejelasan 1,285, efisiensi 1,122, ketepatan 1,176, stimulasi 0,853, dan kebaruan 0,609. Seluruh dimensi memperoleh nilai positif, yang menunjukkan bahwa pengalaman pengguna terhadap aplikasi Kamar Data BPS Kabupaten Tegal secara umum tergolong baik. Berdasarkan benchmark UEQ, daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi berada pada kategori *above average*, sedangkan kebaruan berada pada kategori *below average*. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi telah memberikan pengalaman pengguna yang positif, namun aspek kebaruan masih perlu ditingkatkan.

3.3.2 Hasil Benchmark UEQ

Data dari hitungan mean dan variance akan menghasilkan kategori yaitu *excellent, good, above average, below average, bad.* kategori tersebut berdasarkan nilai yang dihasilkan dari beberapa dimensi 6 UEQ.

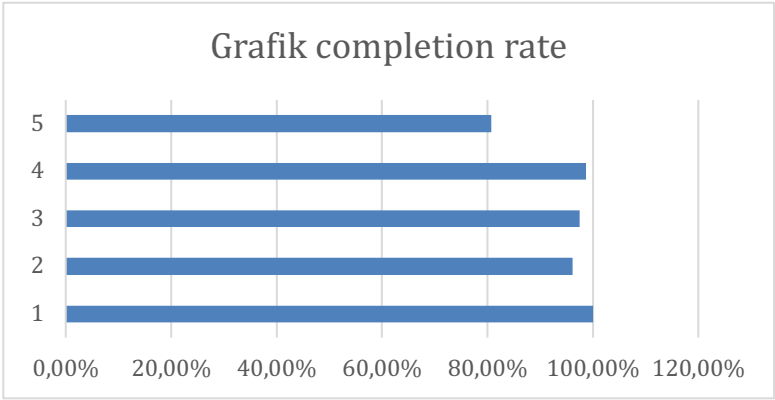


Gambar 4. Hasil Benchmark

Hasil *benchmark* UEQ menunjukkan bahwa kekuatan utama aplikasi terletak pada aspek kejelasan (1,285) dan daya tarik (1,192), yang berada pada kategori *above average*. Ketepatan (1,176), efisiensi (1,122), dan stimulasi (0,853) juga memperoleh penilaian positif, sedangkan kebaruan memiliki nilai terendah (0,609) dan berada pada kategori *below average*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi cukup mudah dipahami dan menarik, tetapi aspek kebaruan masih perlu ditingkatkan agar pengalaman pengguna lebih optimal.

3.3.3 Hasil Pengujian Efektivitas Menggunakan *Task Completion*

Uji efektivitas pada aplikasi Kamar Data dengan memberikan 5 tugas kepada responden. Jika nilainya 0 artinya gagal dan jika nilainya 1 artinya berhasil. Maka dari hasil tugas tersebut akan di analisis serta menghasilkan beberapa nilai yang nantinya akan dikategorikan *afwul* (sangat buruk), *bad* (buruk), normal, *good* (baik).



Gambar 5. Grafik *Completion rate*

Hasil *completion rate* diperoleh melalui pengujian terhadap lima skenario tugas yang mewakili penggunaan fitur utama pada aplikasi Kamar Data. Setiap responden diminta menyelesaikan tugas sesuai skenario yang telah ditentukan. tugas 1 adalah login aplikasi Kamar Data dan mengakses halaman utama, tugas ke 2 dan mencari data yang dibutuhkan misal cari jumlah data penduduk dan untuk tugas ke 3 mencari data jumah kemiskinan, tugas ke 4 responden di minta lihat grafik pada data yang sudah ditemukan, tugas ke 5 responden mengunduh file berupa file excel, masing-masing tugas diberikan apabila responden dapat menyelesaikan tugas sesuai tujuan yang diberikan, sedangkan tugas dinyatakan gagal apabila responden tidak dapat menyelesaikannya.

3.4 Pembahasan

3.4.1 Pembahasan Hasil Dimensi UEQ

Hasil evaluasi menggunakan enam dimensi UEQ menunjukkan bahwa seluruh dimensi memperoleh nilai positif. *attractiveness* memperoleh nilai 1,192 yang menunjukkan bahwa tampilan aplikasi secara umum sudah cukup memberikan kenyamanan dan kesan positif bagi pengguna. Nilai

Perspicuity menjadi yang tertinggi, yaitu 1,285. Kondisi ini menunjukkan bahwa aplikasi relatif mudah dipahami dan dipelajari oleh pengguna. Tingginya nilai *perspicuity* secara logis dapat dipengaruhi oleh penyajian menu dan fitur yang cukup jelas serta alur penggunaan yang tidak terlalu kompleks, sehingga pengguna dapat memahami fungsi aplikasi tanpa memerlukan proses pembelajaran yang panjang. Dalam konsep UEQ, *perspicuity* berkaitan dengan sejauh mana pengguna dapat memahami cara menggunakan suatu produk dan membiasakan diri dengan produk tersebut. Dengan demikian, struktur navigasi dan penyajian informasi pada aplikasi Kamar Data dapat dikatakan telah membantu pengguna dalam mengenali fungsi-fungsi utama aplikasi. Sementara itu, *efficiency* memperoleh nilai 1,122 dan *dependability* sebesar 1,176. Nilai tersebut menunjukkan bahwa aplikasi telah cukup mendukung pengguna dalam menyelesaikan kebutuhan terkait akses dan pencarian informasi data. Namun, nilai kedua dimensi tersebut yang belum mencapai kategori tertinggi menunjukkan bahwa masih terdapat peluang untuk menyederhanakan alur penggunaan dan meningkatkan kenyamanan pengguna ketika berinteraksi dengan fitur aplikasi. *Stimulation* memperoleh nilai 0,853 yang menunjukkan pengalaman pengguna masih positif, tetapi belum memberikan dorongan yang kuat bagi pengguna untuk merasakan pengalaman yang lebih menarik atau memotivasi penggunaan secara berkelanjutan.

Hal ini dapat berkaitan dengan penyajian informasi dan interaksi aplikasi yang masih berorientasi pada fungsi penyediaan data dibandingkan pengalaman penggunaan yang lebih interaktif. Dimensi *novelty* memperoleh nilai paling rendah, yaitu 0,609. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun aplikasi sudah mudah dipahami dan dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, unsur kebaruan dan inovasinya masih relatif terbatas. Rendahnya nilai *novelty* dapat secara logis dikaitkan dengan karakteristik fitur yang lebih menekankan fungsi utama sebagai penyedia informasi statistik, sementara fitur yang memberikan pengalaman baru kepada pengguna, seperti pencarian yang lebih cerdas, rekomendasi data, visualisasi interaktif, atau bentuk penyajian informasi yang lebih inovatif masih dapat dikembangkan. Dalam konsep UEQ, *novelty* berkaitan dengan sejauh mana suatu produk dipandang inovatif, kreatif, dan berbeda dari produk atau layanan yang sudah ada. Oleh karena itu, hasil tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi belum secara otomatis membuat aplikasi dipersepsikan inovatif oleh pengguna. Temuan ini memperlihatkan adanya perbedaan karakteristik antara *perspicuity* dan *novelty*. Aplikasi dapat mudah dipahami karena struktur dan fungsi dasarnya jelas, tetapi pada saat yang sama belum tentu memberikan pengalaman yang dianggap baru atau inovatif. Dengan demikian, pengembangan aplikasi tidak hanya perlu mempertahankan aspek kemudahan penggunaan yang telah menjadi kekuatan aplikasi, tetapi juga perlu menambahkan fitur dan bentuk interaksi yang dapat meningkatkan unsur inovasi tanpa mengurangi kesederhanaan penggunaan. Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan fitur seperti pencarian data yang lebih cerdas, visualisasi statistik yang interaktif, rekomendasi data berdasarkan kebutuhan pengguna, serta penyajian informasi yang lebih dinamis dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan *novelty* dan *stimulation* aplikasi.

3.4.2 Pembahasan Hasil UEQ Berdasarkan Penelitian Terkait

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dapat digunakan untuk mengidentifikasi aspek pengalaman pengguna yang menjadi kekuatan maupun kelemahan pada berbagai aplikasi digital. Penelitian K.Ulum dkk. [9] pada aplikasi Mobile JKN menunjukkan hasil positif pada sebagian besar dimensi, tetapi *perspicuity* masih menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemudahan pengguna dalam memahami alur dan fitur aplikasi dapat menjadi faktor penting dalam penggunaan aplikasi yang memiliki banyak fungsi layanan. Berbeda dengan penelitian tersebut, hasil penelitian pada aplikasi Kamar Data menunjukkan bahwa *perspicuity* justru menjadi dimensi dengan nilai tertinggi, yang mengindikasikan bahwa informasi dan fitur pada aplikasi relatif mudah dipahami oleh pengguna. Penelitian Abid Zhafran dan M. Naufal Nazhmi [10] pada website perpustakaan memperoleh nilai tertinggi pada *efficiency* sebesar 1,814 dan nilai terendah pada *novelty* sebesar 1,281. Sementara itu, penelitian Hebert Lou Wenson dan

Benny Daniawan [11] pada sistem *e-commerce* UMKM juga menunjukkan hasil positif dengan nilai terendah pada *novelty* sebesar 0,70. Hasil penelitian pada aplikasi Kamar Data menunjukkan pola yang serupa, yaitu *novelty* menjadi dimensi dengan nilai terendah sebesar 0,609. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa aspek kebaruan tidak hanya berkaitan dengan jenis aplikasi, tetapi juga dengan kemampuan aplikasi dalam memberikan pengalaman yang dianggap inovatif, menarik, dan berbeda oleh pengguna. Pada aplikasi Kamar Data, rendahnya nilai *novelty* dapat menjadi indikasi bahwa penyajian data dan fitur yang tersedia masih dapat dikembangkan agar memberikan pengalaman yang lebih inovatif dan interaktif. Perbedaan hasil pada masing-masing dimensi menunjukkan bahwa karakteristik dan tujuan penggunaan aplikasi dapat memengaruhi persepsi pengguna terhadap pengalaman yang diberikan. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi kualitas pengalaman pengguna melalui enam dimensi UEQ, tetapi juga melengkapinya dengan pengujian *task completion* untuk melihat kemampuan pengguna dalam menyelesaikan tugas pada aplikasi. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada penggabungan pengukuran persepsi pengalaman pengguna dengan kemampuan penyelesaian tugas, sehingga evaluasi tidak hanya menggambarkan bagaimana pengguna menilai aplikasi, tetapi juga memberikan gambaran mengenai keberhasilan pengguna dalam mengakses dan menggunakan fitur aplikasi Kamar Data.

Pada aplikasi Kamar Data BPS Kabupaten Tegal, seluruh dimensi UEQ memperoleh nilai positif, dengan nilai tertinggi pada *perspicuity* sebesar 1,285 dan terendah pada *novelty* sebesar 0,609. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi cukup mudah dipahami, tetapi aspek kebaruan masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa UEQ efektif digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada berbagai jenis sistem digital. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan adanya tambahan pengujian efektivitas menggunakan *task completion*. Pengujian tersebut melengkapi hasil UEQ dengan mengukur keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas, sehingga hasil evaluasi dapat menjadi dasar rekomendasi pengembangan aplikasi Kamar Data, khususnya pada aspek *novelty* dan pengalaman penggunaan.

3.4.3 Pembahasan Hasil Uji Efektivitas

Pengujian efektivitas menggunakan metode *task completion* dilakukan melalui lima skenario tugas untuk mengetahui kemampuan pengguna dalam menjalankan fungsi utama aplikasi Kamar Data. Hasil pengujian menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi dengan rata-rata *completion rate* sebesar 94,62%, sehingga aplikasi dinilai efektif dalam membantu pengguna memperoleh informasi statistik. Sebagian besar tugas dapat diselesaikan dengan mudah, meskipun aktivitas mengunduh data memiliki tingkat keberhasilan lebih rendah karena memerlukan beberapa tahapan. Hasil ini sejalan dengan dimensi *perspicuity* pada UEQ yang memperoleh mean 1,285, menunjukkan bahwa aplikasi cukup mudah dipahami dan dipelajari. Secara keseluruhan, hasil *task completion* dan UEQ menunjukkan bahwa aplikasi telah memberikan pengalaman pengguna yang baik, meskipun masih terdapat aspek yang dapat dikembangkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) pada aplikasi Kamar Data BPS Kabupaten Tegal, dapat disimpulkan bahwa aplikasi memiliki pengalaman pengguna yang cukup baik, dengan perspicuity (kejelasan) menjadi aspek yang paling menonjol karena menunjukkan bahwa aplikasi relatif mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Sementara itu, novelty (kebaruan) menjadi aspek yang masih perlu ditingkatkan karena inovasi dan pembaruan fitur pada aplikasi dinilai belum terlalu menonjol. Pada dimensi stimulation (stimulasi), hasil evaluasi menunjukkan kategori *below average*, sehingga aplikasi masih dapat dikembangkan agar mampu memberikan pengalaman yang lebih menarik dan mendorong pengguna untuk menggunakan aplikasi secara berkelanjutan. Hasil pengujian menggunakan *task completion* menunjukkan tingkat penyelesaian

tugas sebesar 94,62%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dalam mengakses informasi statistik. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi selanjutnya dapat difokuskan pada peningkatan kebaruan fitur, penyajian informasi yang lebih interaktif, serta penyederhanaan dan pengembangan fitur pencarian agar pengalaman pengguna menjadi lebih menarik dan optimal.

PERNYATAAN PENGGUNAAN AI

Dalam proses penyusunan artikel, penulis menggunakan bantuan Artificial Intelligence (AI) berupa ChatGPT untuk membantu memperbaiki tata bahasa, struktur kalimat, dan melakukan parafrase. AI tidak digunakan dalam pembuatan atau pengolahan data penelitian, analisis hasil penelitian, maupun pengambilan keputusan dalam penelitian. Seluruh data, hasil analisis, dan isi artikel menjadi tanggung jawab penulis.

KONTRIBUSI PENULIS

Konseptualisasi: Siti Ristanti
Metodologi: Siti Ristanti
Investigasi/pelaksanaan penelitian: Siti Ristanti
Pengumpulan data atau sumber: Siti Ristanti
Analisis dan interpretasi: Siti Ristanti
Pengembangan perangkat lunak/sistem: -
Validasi: Siti Ristanti, Sonhaji, Haries Anom
Visualisasi: Siti Ristanti
Penelusuran literatur: Siti Ristanti
Penulisan draf awal: Siti Ristanti
Penelaahan dan penyuntingan: Siti Ristanti, Sonhaji, Haries Anom
Supervisi: Sonhaji, Haries Anom
Administrasi penelitian: Siti Ristanti

PERNYATAAN PENDANAAN

Penelitian ini tidak mendapatkan pendanaan hibah dari kampus maupun eksternal.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian dan publikasi artikel ini.

REFERENSI

[1] R. A. Agustina and M. A. Gustalika, “Evaluasi user experience pada aplikasi LinkAja menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Bulletin of Information Technology (BIT)*, vol. 3, no. 4, pp. 323–331, 2022. doi: 10.47065/bit.v3i4.401.
[2] D. Aziz, “Pengalaman pengguna aplikasi DANA menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Media Teknologi dan Informatika*, vol. 1, no. 2, pp. 98–109, 2024. doi: 10.31294/mti.v1i2.5119.
[3] I. Lestari, E. Saputra, M. Afdal, F. N. Salisah, and Syaifullah, “Evaluasi user experience pada aplikasi Wondr by BNI menggunakan metode UEQ dan SUS,” *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)*, vol. 8, no. 2, pp. 396–404, 2025. doi: 10.47080/simika.v8i2.3951.
[4] Mundzir, “User experience (UX) and user interface (UI) design for e-government services in East Kalimantan: Enhancing public service adoption through user-centered design,” *Multica Science and Technology*, vol. 5, no. 1, pp. 30–35, 2025. doi: 10.47002/wr3h6h10.
[5] S. I. Nurfaldini, M. F. R. Alfarizi, and P. D. H. Kuncoro, “Analisis user experience pada aplikasi mobile SIA Universitas Teknologi Yogyakarta dengan metode User Experience Questionnaire,”

Teknomatika: Jurnal Informatika dan Komputer, vol. 17, no. 1, pp. 48–55, 2024. doi: 10.30989/teknomatika.v17i1.1288.

[6] M. Naufal, "Evaluasi user experience pada aplikasi e-wallet DANA menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Indonesian Journal of Business Economics and Management*, vol. 3, no. 2, pp. 59–65, 2024. doi: 10.57152/ijbem.v3i2.2017.

[7] I. K. D. Artayasa, I. M. Suparsa, I. M. A. O. Gunawan, and G. Indrawan, "Evaluasi aplikasi e-Rapor menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *JOISIE (Journal of Information Systems and Informatics Engineering)*, vol. 8, no. 1, pp. 10–18, 2024. doi: 10.35145/joisie.v8i1.4013.

[8] N. G. Ameniar, H. Prastawa, and Z. F. Rosyada, "Evaluasi user experience menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan penerapan Kansei Engineering pada aplikasi Cinepolis Cinemas Indonesia," *Industrial Engineering Online Journal*, vol. 11, no. 4, 2022.

[9] K. Ulum, A. Wahyudi, and D. Trinovita, "Analisis pemanfaatan sistem informasi Mobile JKN di RSU Az-Zahra menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal of Computer Science and Informatics (JOCSI)*, vol. 2, no. 1, pp. 32–37, 2024. doi: 10.69747/jocsi.v2i1.63.

[10] A. Zhafran and M. N. Nazhmi, "User experience analysis of the Sutardji Calzoum Bachri Library website at As-Shofa Islamic High School using the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering*, vol. 4, no. 2, pp. 169–176, 2024. doi: 10.57152/ijirse.v4i2.1867.

[11] H. L. Wenson and B. Daniawan, "Rancang sistem e-commerce pada UMKM melalui pengujian User Experience Questionnaire," *Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis Cerdas*, vol. 19, no. 1, pp. 10–20, 2026. doi: 10.33005/sibc.v19i1.650.

[12] U. D. Raharjo, A. S. Sukmawati, and R. Y. Sari, "Evaluasi pengalaman mahasiswa di Fakultas Kesehatan terhadap penggunaan Learning Management System menggunakan User Experience Questionnaire," *Journal on Education*, vol. 7, no. 2, pp. 10604–10612, 2025. doi: 10.31004/joe.v7i2.8014.

[13] I. T. Handayani, Hafidzah, and U. Yuliani, "Analisis user experience pada aplikasi Threads menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 3, no. 1, pp. 19–27, 2024. doi: 10.56127/juit.v3i1.1157.

[14] H. A. S. A. Nugroho, "Evaluasi kebergunaan aplikasi Soeselo Online menggunakan metode System Usability Scale (SUS), Sauro-Lewis CGS, dan Adjective Rating," *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 8, no. 2, pp. 618–629, 2025. doi: 10.29408/jit.v8i2.30680.

[15] E. B. Chrisna and P. F. Tanaem, "Evaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap FLearn UKSW menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) sebagai tinjauan terhadap pengalaman pembelajaran mahasiswa," *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 10, no. 2, pp. 1209–1220, 2025. doi: 10.29100/jipi.v10i2.6187.