

EVALUASI APLIKASI E-RAPOR MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

I Kadek Dwi Artayasa¹), I Made Suparsa²), I Made Agus Oka Gunawan³), Gede Indrawan⁴)

^{1,4}Program Studi Ilmu Komputer Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha, Jln. Udayana No.11, Singaraja, Bali, Indonesia

²Program Studi Akuntansi Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha, Jln. Udayana No.11, Singaraja, Bali, Indonesia

³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tabanan, Jln. Wagimin No.8, 57201, Tabanan, Bali, Indonesia
email: ¹dwi.artayasa@student.undiksha.ac.id, ²suparsa@student.undiksha.ac.id,
³agusokagunawan@gmail.com, ⁴gindrawan@undiksha.ac.id

Abstract

The SMP KM e-Report application is an educational platform developed to support the implementation of the Independent Curriculum. This application aims to manage assessments and create reports on student competency achievements in junior high school education units in a systematic, complete, accurate and timely manner through the use of computer applications. During its use, there are still users who complain about the user interface, application terms and so on. So it is necessary to carry out further evaluation to improve the e-Report application. However, before carrying out further evaluation, the first step that can be taken is to review the level of satisfaction with using the application. One user-based evaluation method that can be used is survey-based. This research uses a survey approach which is described quantitatively with the User Experience Questionnaire (UEQ) as a data collection tool. This study involved 30 respondents who had used the e-Report application and were active teachers. The benchmark results for the e-Report application show that there are five scales included in the excellent category, namely Attractiveness has a value of 1.90, Efficiency has a value of 1.91, Accuracy has a value of 1.81, Stimulation has a value of 1.92, Novelty has a value of 1.69 and one scale is included in the good category, namely Perspicuity has a value of 1.99. Based on the results, it can be seen that the perspicuity aspect can still be improved, so that future improvements can be focused on this aspect

Keywords: e-Rapor Application, User Experience, UEQ

Abstrak

Aplikasi e-Rapor KM SMP merupakan salah satu *platform* pendidikan yang dikembangkan sebagai pendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Aplikasi ini bertujuan untuk mengelola penilaian dan membuat laporan capaian kompetensi siswa pada satuan pendidikan jenjang Sekolah Menengah Pertama secara sistematis, lengkap, akurat, dan tepat waktu melalui pemanfaatan aplikasi komputer. Selama penggunaannya, masih terdapat pengguna yang mengeluhkan antarmuka penggunanya, istilah-istilah pada aplikasi dan lainnya. Sehingga perlu dilakukan evaluasi lanjutan untuk melakukan perbaikan aplikasi e-Rapor. Namun sebelum melakukan evaluasi lanjutan, langkah awal yang dapat dilakukan adalah dengan meninjau tingkat kepuasan penggunaan aplikasi. Salah satu metode evaluasi berbasis pengguna yang dapat digunakan adalah berbasis survey. Penelitian ini menggunakan pendekatan survey yang dideskripsikan secara kuantitatif dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai alat pengumpulan data. Penelitian ini melibatkan 30 responden yang sudah pernah menggunakan aplikasi e-Rapor dan berstatus sebagai guru aktif. Hasil *benchmark* untuk aplikasi e-Rapor menunjukkan bahwa terdapat lima skala termasuk dalam kategori *excellent* yaitu Daya Tarik memiliki nilai 1,90, Efisiensi memiliki nilai 1,91, Ketepatan memiliki nilai 1,81, Stimulasi memiliki nilai 1,92, Kebaruan memiliki nilai 1,69 dan satu skala termasuk dalam kategori *good* yaitu Kejelasan memiliki nilai 1,99. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa aspek kejelasan masih dapat ditingkatkan, sehingga perbaikan kedepannya dapat difokuskan pada aspek tersebut.

Kata Kunci: Aplikasi e-Rapor, User Experience, UEQ

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara membentuk generasi masa depan yang unggul, memiliki keterampilan, wawasan, pengetahuan yang luas, dan sikap menjunjung tinggi nilai ketuhanan demi kemajuan bangsa dan negara (Aji & Rahayu, 2023). Sistem pendidikan yang berkualitas dibutuhkan untuk dapat tercapainya hal tersebut, seperti peraturan, sumber daya dan tenaga pendidik, kurikulum, sarana dan media belajar, dan manajemen penilaian yang baik (L. H. K. Dewi et al., 2022). Penyelenggaraan pembelajaran dimulai dengan kegiatan belajar mengajar serta diakhiri dengan penilaian (Sulastari & Yulia, 2023). Penilaian merupakan bagian terpenting dari proses pembelajaran untuk mengetahui kebutuhan belajar dan capaian hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil evaluasi yang telah diperoleh dalam kurun waktu tertentu (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan & Indonesia, 2022). Penilaian hasil belajar dilakukan melalui beberapa tahapan yang dimulai dari perencanaan penilaian, penyusunan instrumen, pelaksanaan, pengolahan, serta pelaporan hasil belajar peserta didik (Mardiana, 2023). Pengelolaan hasil belajar peserta didik oleh guru dan satuan pendidikan akan lebih sistematis, lengkap, akurat, dan cepat kinerjanya jika didukung dengan aplikasi komputer.

Pemanfaatan dan pengembangan sebuah teknologi informasi dan komunikasi mengalami pertumbuhan yang semakin cepat saat ini. Hal ini terlihat dari semakin tingginya kebutuhan akan sebuah sistem informasi yang komputerisasi di berbagai aspek kehidupan manusia (Efendi, 2020). Berkaitan dengan hal tersebut, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah berupaya mengembangkan berbagai perangkat pendukung salah satunya adalah aplikasi e-Rapor Kurikulum Merdeka SMP yang telah diintegrasikan dengan Data Pokok Pendidikan.

Aplikasi e-Rapor Kurikulum Merdeka SMP merupakan aplikasi/perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk mengelola penilaian dan penyusunan laporan capaian hasil belajar peserta didik pada jenjang SMP yang mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. E-Rapor Kurikulum Merdeka SMP dikembangkan berdasarkan prinsip sistem penilaian sebagaimana tertuang dalam panduan pembelajaran dan penilaian pada Kurikulum Merdeka tahun 2022. Implementasi dari penerapan aplikasi e-Rapor Kurikulum Merdeka SMP tidak hanya berjalan di satu dua sekolah saja, melainkan sudah diterapkan secara bertahap di seluruh wilayah Indonesia sejak dirilisnya aplikasi e-Rapor KM SMP. Salah satu sekolah yang telah menerapkan aplikasi e-Rapor KM SMP adalah SMPN 1 Pekutatan dari tahun ajaran 2022/2023. Aplikasi e-Rapor KM SMP dalam implementasinya belum sepenuhnya dapat berjalan sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan, ditemukan beberapa kendala atau hambatan di tingkat penerimaan pengguna diantaranya: kurangnya pengetahuan dan keterampilan digital guru dalam memanfaatkan aplikasi e-Rapor KM SMP, terutama bagi guru senior yang belum fasih menggunakan piranti komputer. Ketersediaan kapasitas server dan jaringan internet sekolah yang kurang memadai mengakibatkan aplikasi tidak dapat berjalan optimal sehingga akan sulit diakses pada waktu yang bersamaan, terutama mendekati batas akhir cetak rapor.

Salah satu kunci keberhasilan penerapan suatu sistem adalah dengan berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna saat berinteraksi atau menggunakan sistem tersebut (Henim & Sari, 2020). Meskipun sistem tersebut memberikan informasi secara aktif, hal tersebut tidak menjamin bahwa pengguna akan merasa nyaman dalam mengaksesnya. Masih mungkin terdapat pengguna yang mengalami kesulitan, ketidaknyamanan, atau kebingungan saat mengakses informasi dari sistem tersebut. Seiring dengan perkembangan kebijakan asesmen, Dapodik dan kebutuhan sekolah maka dipandang perlu untuk melakukan evaluasi *user experience* terhadap penerapan aplikasi e-Rapor KM SMP agar mampu mengakomodir kebutuhan pengguna. *User experience* merupakan salah satu bagian yang paling penting dalam membangun suatu sistem yang baik (Hiariej & Setiyawati, 2022).

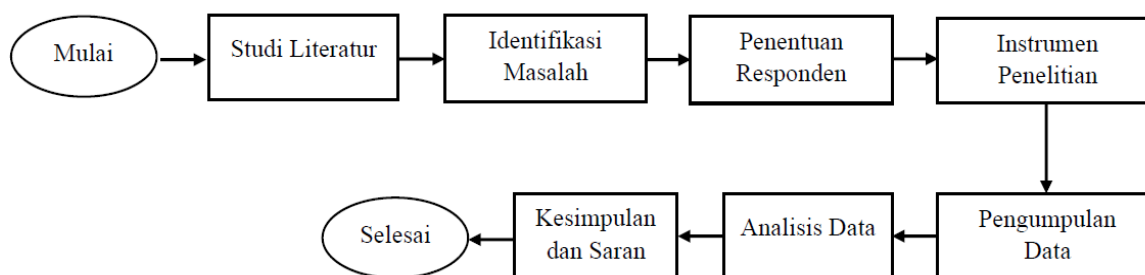
Aplikasi e-Rapor telah diterapkan dalam berbagai konteks penelitian, diantaranya evaluasi penerapan e-Rapor Direktorat PSMA berdasarkan aspek kegunaan dengan hasil penelitian menyatakan bahwa pengguna dapat menggunakan sistem dengan baik namun masih perlu perbaikan dalam beberapa hal (Putri et al., 2020). Selanjutnya, penelitian tentang evaluasi penerapan sistem e-Rapor di seluruh SMA Negeri se-Kota Singaraja yang dikaji menggunakan metode CIPP dengan hasil yang sangat efektif (L. H. K. Dewi et al., 2022). Peneliti lain juga pernah dilakukan dalam mengukur tingkat kegunaan sistem e-Rapor dengan pendekatan *Usability Testing* dan SUS menghasilkan bahwa

penggunaan e-Rapor berfungsi secara efektif dan efisien, serta pengguna merasa puas saat menggunakan sistem e-Rapor (Tuloli et al., 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu, belum diketahui persepsi pengalaman pengguna terhadap aplikasi e-Rapor di kalangan guru SMP. E-Rapor Kurikulum Merdeka sebagai objek penelitian sejauh ini belum ada yang mengevaluasi menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) sehingga penelitian ini dipandang perlu dilakukan dengan tujuan dapat digunakan sebagai dasar dan acuan untuk pengembangan dan penyempurnaan dari aplikasi e-Rapor KM SMP agar nantinya tidak berdampak pada pemakaiannya di tingkat sekolah (Jaffar & Sabandi, 2019). *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah sebuah metode populer dikalangan scientist dan telah banyak diadopsi karena mampu memberikan hasil pengukuran secara komprehensif, cepat dan efisien dalam berbagai aspek yang relevan (Febrianto et al., 2019; I. M. A. O. Gunawan, Putra, et al., 2021). *User Experience Questionnaire* adalah alat pengukuran yang digunakan untuk menilai pengalaman pengguna dari sebuah produk atau aplikasi berdasarkan persepsi kegunaan, kepuasan, kesan umum, dan faktor emosional (Ariwanta et al., 2024; H. D. M. Dewi et al., 2023). Selain itu *User Experience Questionnaire* sudah tersedia dalam berbagai jenis bahasa sehingga dapat disesuaikan dengan lokasi penelitian (I. Gunawan & Indrawan, 2021; Wulanndari & Sodik, 2023).

2. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan survey yang dideskripsikan secara kuantitatif dengan kuesioner *User Experience Questionnaire* sebagai alat pengumpulan data. Tahapan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1 Studi Literatur

Penelitian dimulai dengan studi literatur dari berbagai sumber relevan yang mendukung penelitian tentang *user experience*, aplikasi e-Rapor, dan *User Experience Questionnaire*.

2.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan ditemukan melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada beberapa guru sebagai pengguna aplikasi e-Rapor KM SMP. Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan di SMPN 1 Pekutatan pada bulan September 2023. Masalah yang ditemukan selanjutnya diidentifikasi menjadi rumusan masalah penelitian.

2.3 Penentuan Responden

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu 30 responden dengan kriteria guru SMPN 1 Pekutatan yang pernah menggunakan aplikasi e-Rapor KM SMP. Pemilihan jumlah sampel tersebut mengacu berdasarkan petunjuk *User Experience Questionnaire*, yang merekomendasikan untuk mengukur *user experience* agar memberikan hasil yang stabil dan representatif biasanya menggunakan 20-30 responden (I. Gunawan & Indrawan, 2021).

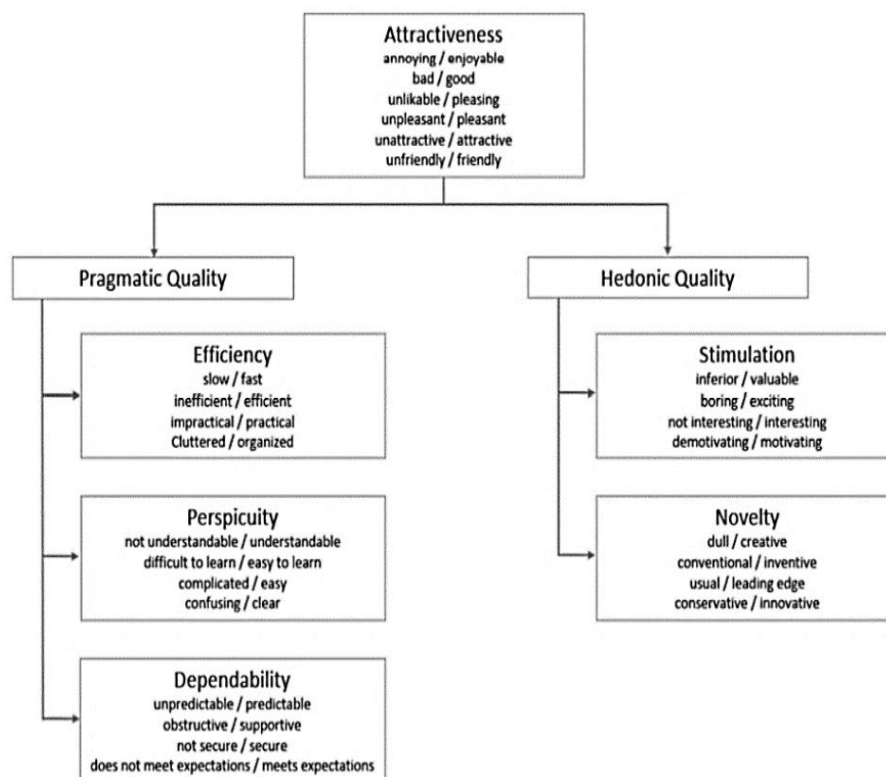
2.4 Instrumen Penelitian

Terdapat tiga komponen utama dalam struktur skala *User Experience Questionnaire* yaitu daya tarik (*attractiveness*), kualitas pragmatis (*pragmatic quality*), dan kualitas hedonis (*hedonic quality*).

User Experience Questionnaire memiliki 26 item pertanyaan yang terbagi dalam 6 (enam) skala pengukuran yaitu sebagai berikut (I. M. A. O. Gunawan, Indrawan, et al., 2021; Indrawan et al., 2020) :

- 1) Daya Tarik (*attractiveness*): Impresi keseluruhan yang dirasakan pengguna terhadap suatu produk. Elemen-elemen pengukuran mencakup: mengganggu atau memuaskan, positif atau negatif, tidak diinginkan atau menarik, tidak menyenangkan atau memuaskan, menarik atau tidak menarik, ramah atau kurang ramah.
- 2) Efisiensi (*efficiency*): Seberapa efisien pengguna dapat menyelesaikan suatu pekerjaan. Aspek pengukuran mencakup: cepat/lambat, tidak efektif/efektif, tidak praktis/praktis, terstruktur/tidak rapi.
- 3) Kejelasan (*perspicuity*): Kemudahan yang dirasakan saat menggunakan produk. Aspek yang diukur mencakup: tidak mudah dipahami / mudah dipahami, gampang dipelajari sulit dipelajari, kompleks/sederhana, jelas /membingungkan.
- 4) Ketepatan (*dependability*): Apakah pengguna mampu mengontrol interaksi? Elemen-elemen yang diukur mencakup: tak terduga/dapat diperkirakan, menghalangi/mendorong, aman/tidak aman, memenuhi harapan/tidak memenuhi harapan.
- 5) Stimulasi (*stimulation*): Seberapa jauh suatu produk bisa memicu motivasi pengguna. Aspek yang diukur mencakup: berharga/tidak berharga, monoton/menarik, kurang menarik/menarik, membangkitkan semangat/menurunkan semangat.
- 6) Kebaruan (*novelty*): Kreativitas dan inovasi sebuah produk. Item pengukuran meliputi: kreatif/tumpul, inovatif/konvensional, biasa/pelopor, konservatif/inovatif.

Berikut merupakan gambar struktur skala pengukuran *User Experience Questionnaire* (UEQ):



Gambar 2. Struktur Skala Pengukuran UEQ

User Experience Questionnaire mempunyai kuesioner dengan bentuk *semantic diferensial* dimana tiap item diwakili dengan dua sebutan yang berbeda dengan arti yang berlawanan. UEQ menggunakan skala likert 7 point dengan rentang nilai -3 sampai +3. Adapun instrumen penelitian beserta sususana dan pilihan skala yang digunakan pada kuesioner *User Experience Questionnaire* dapat dilihat pada gambar 3 (Putra et al., 2024).

	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 3. Daftar Pertanyaan Kuesioner UEQ

2.5 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dimana kuesioner *User Experience Questionnaire* dibagikan secara *online* dengan menggunakan *google form* kepada target responden yaitu guru yang mengajar di SMP Negeri 1 Pekutatan. Pengumpulan data dilakukan pada rentang waktu 11 – 15 Oktober 2023.

2.6 Analisis Data

Tahap berikutnya setelah diperoleh data kuesioner adalah melakukan pengolahan dan analisis data menggunakan UEQ Data Analysis Tool (Herdiana et al., 2022; Hinderks et al., 2019). Hasil analisis digunakan untuk mendapatkan informasi tentang *user experience* aplikasi e-Rapor KM SMP. Hasil akhir UEQ digambarkan dalam lima kategori benchmark yaitu: *excellent*, *good*, *above average*, *below average*, dan *bad*. Nilai untuk setiap kategori dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Benchmark Interval Skala UEQ

Aspek	Kategori				
	<i>Excellent</i>	<i>Good</i>	<i>Above Average</i>	<i>Below Average</i>	<i>Bad</i>
Daya Tarik	>1.75	>1.52	>1.17	>0.7	<=0,7
Kejelasan	>1.9	>1.56	>1.08	>0.64	<=0,64
Efisiensi	>1.78	>1.47	>0.98	>0.54	<=0.54
Ketepatan	>1.65	>1.48	>1.14	>0.78	<=0.78
Stimulasi	>1.55	>1.31	>0.99	>0.5	<=0.5
Kebaruan	>1.4	>1.05	>0.71	>0.3	<=0.3

2.6 Kesimpulan dan Saran

Setelah hasil analisis diperoleh, dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian. Serta saran berupa rekomendasi perbaikan terhadap aplikasi ataupun perbaikan untuk penelitian selanjutnya.

<https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4013>

JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari evaluasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi e-Rapor menggunakan *User Experience Questionnaire* menunjukkan bahwa para responden mendapatkan kesan yang positif terhadap aplikasi e-Rapor. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dari 26 item menunjukkan evaluasi positif atau memperoleh nilai rata-rata lebih besar dari 0,8. Jika sebagian besar item pada *User Experience Questionnaire* menunjukkan evaluasi positif, dapat dipastikan hal tersebut akan menciptakan evaluasi positif pada keenam skala *User Experience Questionnaire*. Tabel 2 berikut ini merupakan hasil *User Experience Questionnaire* aplikasi e-Rapor.

Tabel 2. Hasil UEQ

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya Tarik	1,900	0,47
Kejelasan	1,992	0,60
Efisiensi	1,908	0,66
Ketepatan	1,808	0,64
Stimulasi	1,917	0,43
Kebaruan	1,692	0,62

Hasil *User Experience Questionnaire* yang terdapat pada Tabel 2 menunjukkan skala Kejelasan memperoleh nilai rata-rata tertinggi dengan nilai 1,992. Hasil ini telah memberikan indikasi positif bahwa aplikasi e-Rapor dapat dipahami dan pengalaman ini telah berhasil dalam memberikan kejelasan kepada pengguna. Nilai tertinggi kedua yakni sebesar 1,917 diperoleh pada skala Stimulasi yang berarti pengguna merasa aplikasi ini bermanfaat dan menandakan pengguna merasa pengalaman ini memberikan tingkat stimulasi yang baik dan positif. Pada skala Efisiensi memperoleh nilai 1,908 yang berarti pengguna merasa dapat menyelesaikan tugas mereka dengan cepat dan mudah. Skala Daya Tarik memperoleh nilai 1,900 yang berarti aplikasi e-Rapor memiliki impresi positif dengan tampilan yang memiliki daya tarik dan pengguna merasa nyaman terhadap aplikasi e-Rapor. Hasil perhitungan nilai *User Experience Questionnaire* pada skala Ketepatan mendapatkan nilai 1,808 yang berarti interaksi dengan aplikasi e-Rapor dapat dikendalikan oleh pengguna. Nilai *User Experience Questionnaire* pada skala Kebaruan memperoleh nilai 1,692 yang menunjukkan bahwa aplikasi e-Rapor sudah memberikan kebaruan. Skala *User Experience Questionnaire* dapat dibagi menjadi tiga aspek yaitu skala Daya Tarik, Kualitas Pragmatis (Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan) dan Kualitas Hedonis (Stimulasi, Kebaruan). Hasil penilaian pada skala Daya Tarik, Kualitas Pragmatis dan Hedonis dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Kualitas Pragmatis dan Hedonis

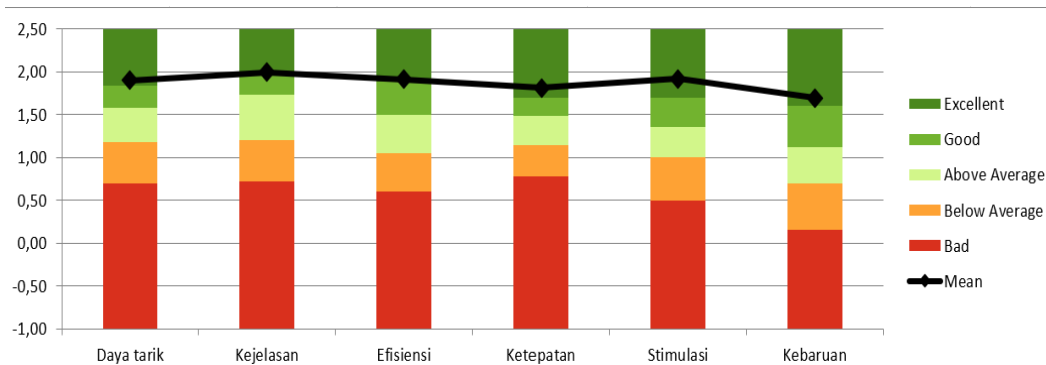
Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya Tarik	1,90
Kualitas Pragmatis	1,90
Kualitas Hedonis	1,80

Berdasarkan Tabel 3 skala Daya Tarik dan Kualitas Pragmatis memperoleh nilai tertinggi dengan nilai 1,90, sedangkan Kualitas Hedonis memperoleh nilai 1,80. Hal ini berarti aplikasi e-Rapor dinilai dari skala Daya Tarik dan Kualitas Pragmatis memberikan pengalaman pengguna yang sangat baik dan menarik dari segi fungsionalitas atau kegunaan praktis. Analisis selanjutnya yang dilakukan yaitu analisis *benchmark*. Analisis *benchmark* merupakan proses perbandingan evaluasi dari penelitian ini dengan hasil penelitian serupa yang telah dilaporkan dalam *User Experience Questionnaire online*. Tabel 4 dan Gambar 4 berikut ini menyajikan hasil analisis *benchmark* untuk *user experience* e-Rapor. Tabel 4 menyajikan posisi penilaian *User Experience Questionnaire* e-Rapor dikomparasikan dengan penelitian sejenis. Skala Kejelasan memperoleh nilai rata-rata tertinggi dan skala Kebaruan memperoleh nilai rata-rata terendah.

Tabel 4. Benchmark Evaluasi e-Rapor

Scale	Mean	Comparison to Benchmark	Interpretation
Daya Tarik	1,90	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	1,99	Good	10% of results better, 75% of results worse
Efisiensi	1,91	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	1,81	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	1,92	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1,69	Excellent	In the range of the 10% best results

Hasil penilaian tersebut kemudian diubah menjadi diagram dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dalam mengamati hasil penilaian dari masing-masing skala. Gambar 4 berikut ini merupakan bentuk diagram batang *benchmark* untuk e-Rapor.



Gambar 4. Diagram Batang UEQ e-Rapor

Data hasil *benchmark* untuk e-Rapor yang disajikan pada Tabel 4 dan Gambar 4 menunjukkan lima skala memiliki nilai *excellent* dengan keterangan interpretasi *In the range of the 10% best results* serta satu skala memiliki nilai *good* dengan interpretasi *10% of results better, 75% of results worse*. Nilai *excellent* dimiliki oleh skala Daya Tarik, skala Efisiensi, skala Ketepatan, skala Stimulasi, dan skala Kebaruan, sedangkan nilai *good* dimiliki oleh skala Kejelasan. Hasil wawancara lanjutan dengan responden menunjukkan bahwa responden merasa kejelasan penggunaan bahasa menjadi hal yang perlu diperbaiki. Selain itu penggunaan warna pada beberapa tombol membuat beberapa responden kebingungan, salah satunya adalah pewarnaan tombol batal yang tidak menggunakan warna merah (Khasanah & Sutabri, 2023).

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa secara keseluruhan aplikasi e-Rapor memiliki kinerja yang sangat baik dan memberikan manfaat yang positif kepada pengguna. Aspek kejelasan dapat menjadi fokus pada evaluasi dan perbaikan kedepannya sehingga nilai aspeknya dapat ditingkatkan menjadi kategori *Excellent*.

4. SIMPULAN

Pengukuran pengalaman pengguna terhadap aplikasi e-Rapor ini telah menunjukkan hasil yang bagus karena dari segi pengguna sudah cukup mendapati apa yang mereka butuhkan dalam menggunakan aplikasi. Hasil analisis UEQ menunjukkan bahwa dari 26 item daftar pertanyaan yang diajukan, rata-rata nilai yang diperoleh lebih besar dari 0,8. Hasil *benchmark* untuk aplikasi e-Rapor menunjukkan bahwa dari enam skala, yang memperoleh nilai *excellent* ada lima skala yaitu skala Daya Tarik, skala Efisiensi, skala Ketepatan, skala Stimulasi, skala Kebaruan dan satu skala memiliki nilai *good* yaitu skala Kejelasan. Aspek kejelasan dapat ditingkatkan karena psikologis pengguna masih merasakan hal-hal yang kurang jelas seperti penggunaan bahasa dan warna (Khasanah & Sutabri, 2023). Hasil perbaikan dapat dilakukan evaluasi ulang sehingga dapat menilai peningkatan kepuasan pengguna terhadap perbaikan yang telah dilakukan (Indrawan et al., 2020).

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Pendidikan Ganesha dan guru SMPN 1 Pekutatan yang telah membantu mengisi kuesioner pada penelitian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, K., & Rahayu, E. T. (2023). Efektivitas Project Based Learning dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Aktivitas Pengembangan Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(6), 263–269.
- Ariwanta, I. P. Y. A., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G. (2024). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Pada Website mahasiswa. pkkb. ac. id Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(2), 363–373.
- Dewi, H. D. M., Farqi, A., & Pratama, A. (2023). Evaluasi Perbandingan Pengalaman Pengguna Computer Based Test Pada Test. co. id dan Quizizz Menggunakan Metode UEQ. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 985–995.
- Dewi, L. H. K., Sunu, I., & Natajaya, I. N. (2022). Evaluation of the implementation of the e-report at state high schools in singlaraja city. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 13(1), 1–11.
- Efendi, R. (2020). Evaluasi E-Learning Flipped Classroom Menggunakan Delone Dan Mclean Model Information System Success. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 4(2), 112–120.
- Febrianto, W. A., Putra, W. H. N., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi Kasus: Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 6099–6106.
- Gunawan, I., & Indrawan, G. (2021). User experience evaluation of academic progress information systems using retrospective think aloud and user experience questionnaire. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1), 12015.
- Gunawan, I. M. A. O., Indrawan, G., & Sariyasa, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Kemajuan Akademik Menggunakan Model Incremental Berbasis Evaluasi Usability Dan White Box Testing. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 4(1), 67–78.
- Gunawan, I. M. A. O., Putra, I. M. A. W., & Damayanthi, K. L. (2021). Evaluasi Usability pada Website Pustakawan Ganeca Digital Menggunakan User Experience Questionnaire dan Think Aloud. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*;, 6(1). <https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view?path=>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 471553.
- Herdiana, G. A., Swarmardika, I. B. A., & Hartati, R. S. (2022). Pengukuran User Experience (Ux) Desain Aplikasi Trouble Ticket Menggunakan Metode Supergolden Ratio. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 5(1), 42–48.
- Hiariej, R., & Setiyawati, N. (2022). Evaluasi User Experience Dan Usability Sistem Informasi Tugas Akhir Fti Uksw Menggunakan User Experience Questionnaire Dan System Usability Scale. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 6(2), 58–63.
- Hinderks, A., Schrepp, M., José, F., Mayo, D., & José, M. (2019). Computer Standards & Interfaces Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *Computer Standards & Interfaces*, January, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2019.01.007>
- Indrawan, G., Gunawan, I. M. A. O., & Sariyasa. (2020). The Usability Evaluation of Academic Progress Information System (SIsKA-NG). *Advances in Science, Technology and Engineering Systems*, 5(2), 460–468. <https://doi.org/10.25046/aj050259>
- Jaffar, M., & Sabandi, A. (2019). Persepsi Guru Terhadap Efektivitas Penggunaan E-Rapor Di Sma Negeri 1 Ampek Angkek, Kabupaten Agam. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 8(1), 9–17.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, R., & Indonesia, dan T. R. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2022*

Tentang Standar Penilaian Pendidikan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). Faktor-Faktor Tampilan Ui/Ux Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia. *Sainteks: Jurnal Sain Dan Teknik*, 5(2), 28–33.
- Mardiana, I. (2023). Manajemen Program Asesmen Akhir Semester Berbasis E-Rapor pada Kurikulum Merdeka di SMPN 7 Mataram. *EDUPEDIKA: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 19–26.
- Putra, I. G. P. A. A., KW, P. P. O. J., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G. (2024). Evaluasi Usability Website Bukalapak Dan Tokopedia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *INTI Nusa Mandiri*, 18(2), 166–175.
- Putri, N. A. M. an, Aknuranda, I., & Rusydi, A. N. (2020). Evaluasi Sistem E-rapor Direktorat PSMA Terhadap Aspek Usability dan Utility (Studi Kasus: SMAN 1 Tuban). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2144–2153.
- Sulastari, E., & Yulia, E. R. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Peserta Didik Terbaik Dengan Metode Weighted Product. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(2), 209–217.
- Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS. *Jambura Journal of Informatics*, 4(1), 13–26.
- Wulanndari, N. D., & Sodik, A. (2023). Uji Usability Website Akademik Universitas XYZ Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika*.
- Elektro, Sistem Informasi, Dan Teknik Informatika (SNESTIK)*, 1(1), 393–399.