**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI SIEKA DI KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MUSI RAWAS MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)**

**Fitria Nurhalimah1, Andri Anto Tri Susilo2, Satrianansyah3**

1Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Insan, LubukLinggau, Indonesia

**Email:** 1fitrianh0925@gmail.com , [2](mailto:2Andri.lubuklinggau@gmail.com)[Andri.lubuklinggau@gmail.com](mailto:2Andri.lubuklinggau@gmail.com),

3satria.bleng@gmail.com

**Abstrak**

Sistem Informasi Elektronik Kinerja ASN (SIEKA) merupakan sistem aplikasi yang dipersiapkan untuk membuat Laporan Capaian Kinerja Harian (LCKH), Laporan Kerja Harian (LKH) dan Laporan Kinerja Bulanan (LKB) pegawai Kantor Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas. Permasalahan pada penelitian ini adalah belum pernah dilakukan analisa pengalaman pengguna dan efektifitas aplikasi Sistem Informasi Elektronik Kinerja ASN (SIEKA) pada seluruh pegawai ASN di Kantor kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Experience Questionaire* (UEQ). Konstruksi UEQ terdapat enam skala pengukuran dengan 26 item pertanyaan didalamnya. Evaluasi suatu produk populasi berjumlah 39 data. Dapat disimpulkan bahwa analisa pengalaman pengguna SIEKA dengan menggunakan UEQ dapat dikatakan udah baik dengan pencapaian hasil penelitian ini yaitu pada skala daya tarik mencapai nilai rata-rata 1,75 mendapatkan kategori *Good,* selanjutnya skala kejelasan mendapatkan nilai rata-rata Sebesar 1,63 mendapatkan kategori *Above Average,* pada skala efisiensi mendapatkan nilai rata-rata Sebesar 2,12 mendapatkan kategori *Excellen,* pada skala ketepatan mendapatkan nilai rata-rata Sebesar 1,68 mendapatkan kategori *Good,* Pada skala stimulasi medapatkan nilai rata-rata mencapai 1,35 dengan begitu mendapatkan kategori *Good.* Dan terakhir pada skala kebaruan mendapatkan nilai rata-rata mencapai 1,83 dengan begitu mendapatkan nilai *Excellent.*

**Kata kunci:** Analisis Pengalaman pengguna, aplikasi SIEKA, *User Experience Questionaire* (UEQ).

***Abstrack***

The ASN Performance Electronic Information System (SIEKA) is an application system that is prepared to make Daily Performance Reports (LCKH), Daily Work Reports (LKH) and Monthly Performance Reports (LKB) for employees of the Ministry of Religion Office of Musi Rawas Regency. The problem in this study is that there has never been an analysis of user experience and the effectiveness of the ASN Performance Electronic Information System (SIEKA) application on all ASN employees at the Office of the Ministry of Religion, Musi Rawas Regency. The measuring instrument used in this research is the User Experience Questionnaire (UEQ). The UEQ construction has six measurement scales with 26 question items in it. Evaluation of a population product amounted to 39 data. It can be said that Analyzing the user experience of SIEKA using UEQ can be said to be good with the results of this study, namely on the attractiveness scale reaching an average value of 1.75 getting a Good category, then increasing the average score by 1.63 getting the Above Average category On average, the efficiency scale gets an average value of 2.12 getting a very good category, on the accuracy scale getting an average value of 1.68 getting a good category, on the stimulation scale getting an average value of 1.35 thus getting a category Well. And finally, on the novelty scale, the average score reaches 1.83, thus getting an Excellent score.

***Keywords:*** *User Experience Analysis, SIEKA application, User Experience Questionnaire (UEQ).*

1. **PENDAHULUAN**

Kantor Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas yang beralamat di Jln.Lintas Sumatera KM. 19 Komp. Perkantoran Pemkab Musi Rawas Agropolitan Center, merupakan unsur pelaksana Pemerintahan yang menangani urusan bidang keagamaan di pemerintah daerah. Selain itu, Kementerian Agama sebagian pelaksana program pembangunan nasional di bidang pendidikan. Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2019 tentang organisasi dan tata kerja instansi vertikal Kementerian Agama pasal 7 disebutkan bahwa Kantor Kementerian Agama Kabupaten/Kota bertugas melaksanakan tugas dan fungi Kementerian Agama dalam wilayah Kabupaten/Kota berdasarkan kebijakan kepala kantor wilayah Kementerian Agama provinsi dan kententuan peraturan perundang-undangan. Dalam melakukan tugas dan fungsi masing-masing pegawai melaporkan hasil kinerja dengan menggunakan aplikasi Sistem Informasi Elektronik Kinerja ASN (SIEKA)

Sistem Informasi Elektronik Kinerja ASN (SIEKA) merupakan sistem aplikasi yang dipersiapkan untuk membuat Laporan Capaian Kinerja Harian (LCKH), Laporan Kerja Harian (LKH) dan Laporan Kinerja Bulanan (LKB) yang sifatnya paperless karena sudah di akomodir dalam  SIEKA. Motifasi pelaksanaan aplikasi SIEKA yaitu sebagai alat untuk mengukur pelaksanaan kinerja pegawai, menyaring kinerja pekerja, serta mengukur prestasi kerja pegawai Kemenag. Kehadiran SIEKA merupakan salah satu cara untuk menentukan kerangka keuangan tahunan ASN yang akan mendatang yang berdasarkan kinerja. Untuk memulai aplikasi, pertama masuk kehalaman *web* di <https://sieka.kemenag.go.id/> dan isi *username* dan *password* dengan Nomor Induk Pegawai (NIP). Setelah masuk dihalaman awal aplikasi SIEKA lengkapi dulu baru kemudian mengisi data lainya terutama data tugas pokok dan fungsi masing-masing ASN. Semua pegawai mulai dari atasan hingga bawahan, diharuskan memasukan tujuan kerja masing-masing setiap hari kerja. Apa tujuan yang ingin dicapai harus masuk kedalam aplikasi SIEKA.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, Sistem Informasi Elektronik Kinerja ASN (SIEKA) di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas mulai beroperasi pada tahun 2018 akhir. Selama 4 tahun dioperasikan aplikasi SIEKA di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas, belum ada upaya untuk menganalisa pengalaman pengguna apakah aplikasi tersebut sudah efektif untuk digunakan ataupun masih perlu pembenahan. Serta dalam proses penggunaan terdapat pegawai ASN yang mengalami beberapa permasalahan salah satunya belum maksimal untuk mengoperasikan aplikasi SIEKA. Oleh karena itu diperlukan analisa agar aplikasi ini menjadi sistem yang lebih efektif digunakan.

Untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna aplikasi SIEKA tersebut terdapat alat untuk menggukur berbagai persepsi pengalaman pengguna yaitu mengunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ merupakan salah satu solusi yang dibutuhkan untuk mengukur tingkat permasalahan pengguna aplikasi Sistem Informasi Elektronik Kinerja ASN (SIEKA) di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas. *User Experience Questionnaire* merupakan suatu alat bantu pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah diaplikasikan, terpercaya dan valid, yang dapat digunakan untuk melengkapi data dari metode evaluasi lain dengan penilaian kualitas subjektif. Terdapat 6 aspek di dalam UEQ yaitu Daya Tarik (*Attractivennes),* Efesiensi *(Efficiency),* Kejelasan *(Perspicuity),* Ketepatan *(Dependability,* Stimulasi *(Srimulation),* Kebaruan *(Novelty* ) [1]*.*

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis Pengalaman Pengguna Terhadap Aplikasi SIEKA di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”.**

1. **METODOLOGI PENELITIAN**
2. **Metodologi Analisa**

Dalam mengevaluasi penerapan aplikasi Sistem Informasi Elektronik Kinerja ASN (SIEKA) di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas, penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada para responden untuk memberikan tanggapan. alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat ukur yang terdapat dalam *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang terdapat beberepa pertanyaan untuk menggukur pengalaman pengguna terhadap responden. UEQ terdiri dari pasangan makna yang saling bertentangan dan terdapat 6 (enam) skala dengan total 26 *item* pertanyaan yang harus di perhatikan:

1. **Daya tarik *(Attractiveness)*:** Kesan produk. Apakah si pemakai meyukai ataupun tidak menyukai. Seberaba besar tingkat daya tarik pengguna.
2. **Efesien *(Efficiency)* :** Kemungkinan untuk menggunakan produk dengan cepat dan efisien, sejauh mana pemakai dapat menyelesaikan tanggung jawabnya dengan mudah.
3. **Kejelasan (*Perspicuity)*:** Merupakan pengguna dan kebiasaan produk yang mudah dipahami.
4. **Ketepatan (*Dependability):***. Merupakan seberapa besar perasaan yang dirasakan pengguna dalam kendali interaksi dan kontrol yang ia miliki
5. **Stimulasi *(Stimulation)*:** Merupakan produk yang menyenagkan dan menarik bagi si pengguna.
6. **Kebaruan (*Novelty)*:** Merupakan tampilan produk apakah inofatif dan kreatif.

**Tabel 1.** Kuesioner UEQ



1. **Populasi dan Sampel**
2. **Populasi**

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat 39 pegawai ASN di Kantor Kemeterian Agama Kabupaten Musi Rawas, 39 pegawai ASN sebagai pegawai di Kantor Urusan Agama diberbagai Kecamatan Kabupaten Musi Rawas, dan 122 pegawai ASN sebagai guru dibeberapa madrasah Kabupaten Musi Rawas.

Populasi penelitian tersebut seluruh pegawai ASN yang mengoperasikan aplikasi Sistem Informasi Elektronik Kinerja ASN (SIEKA) di Kantor Kementerian Aagma Kabupaten Musi Rawas. Populasi pegawai ASN di Kantor Kementerian Aagma Kabupaten Musi Rawas 39 pegawai yang terdiri dari kepala kantor 1 orang sub bagian tata usaha 13 orang dalam seksi pendidikan Madrasah 5 orang seksi pada pendidikan Diniyah dan Pondok Pesantren 3 orang seksi pada pendidikan agama islam dan terdapat 5 orang seksi pada penyelngaraan Haji dan Umrah dan 4 orang seksi pada bimbingan masyarakat islam 4 orang untuk penyelenggara Zakat dan Wakaf 4 orang.

1. **Sampel**

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari populasinya [11].

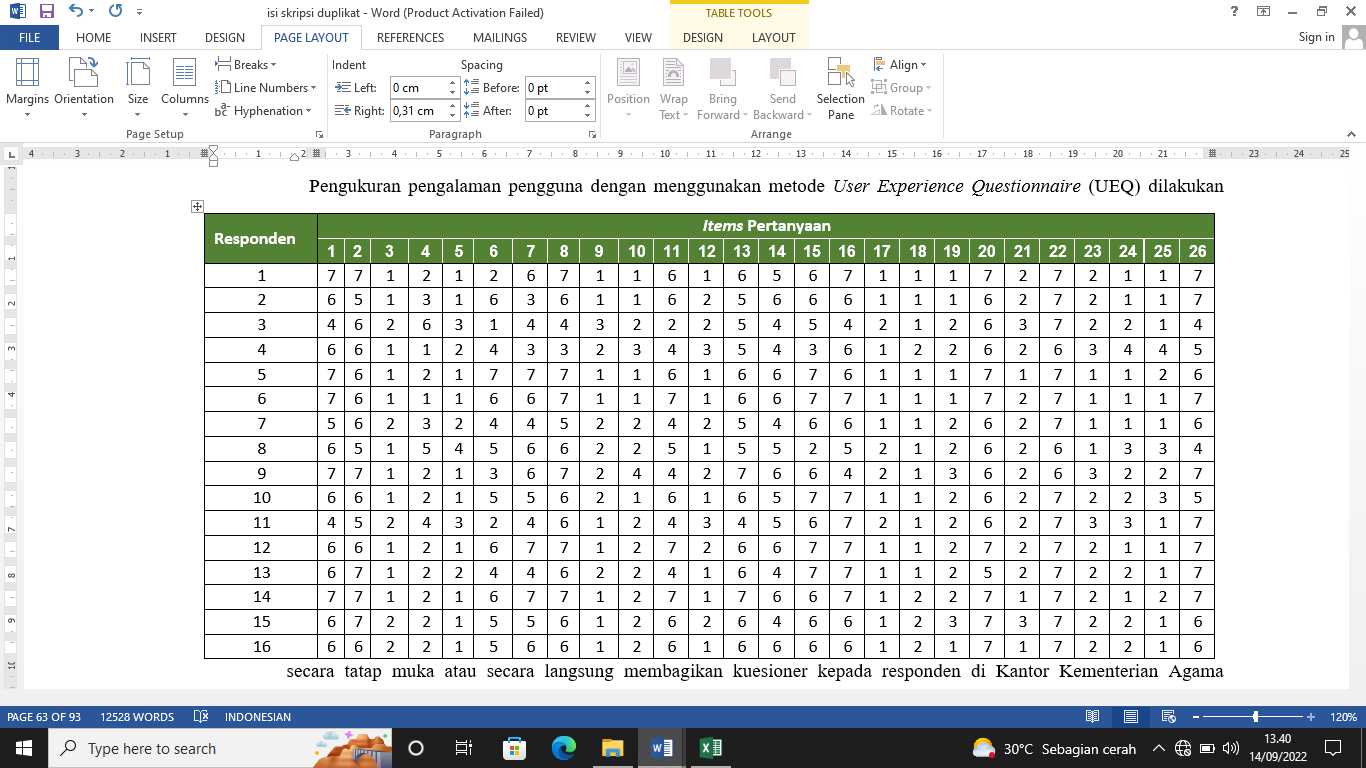
Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel [11].

Telah diketahui terdapat jumlah populasi 39 pegawai ASN dalam mengoperasikan aplikasi Sistem Informasi Elektronik Kinerja ASN (SIEKA) di Kantor Kementerian Aagma Kabupaten Musi Rawas, maka jumlah sampel yang diperolah dari total populasi tersebut adalah 39 responden karena jumlah populasinya kurang dari 100 responden.

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan penyebaran kuesioner yang sudah terkumpulkan sebanayak 39 responden, berikut terdapat jawaban dari 39 responden yang sudah dicocokan dalam penilaian 1 sampai 7. Dapat dilihat tabel 2 berikut:

**Tabel 2.** Tabulasi Jawaban Responden



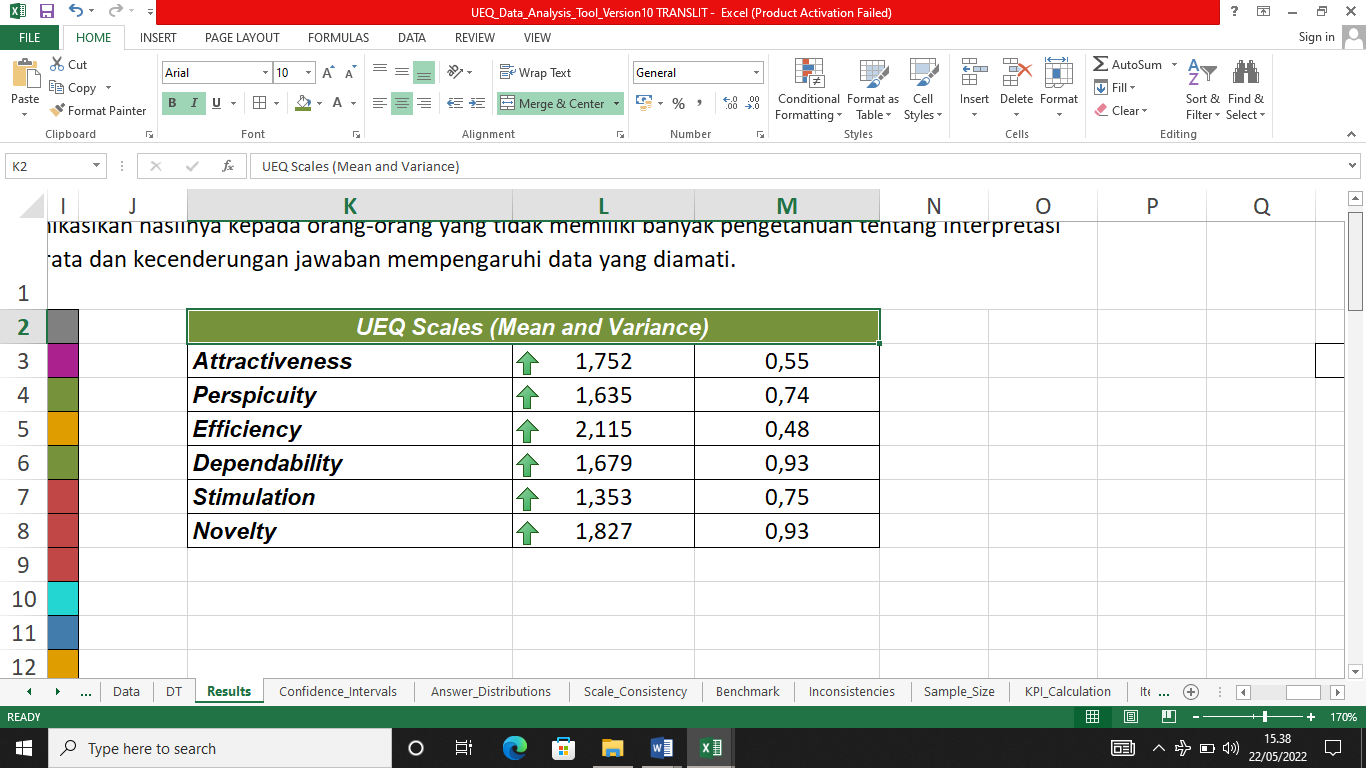
Tabel 1 menunjukan beberapa jawaban dari 39 responden dengan masing-masing sebanyak 26 *item.* Nilai respon masih menunjukan skala nilai 1 sampai 7, selanjutnya muncul konsekuensi nilai bobot dari -3 (sangat setuju dengan skor negatif) hingga nilai +3 (sangat setuju dengan skor positif) dan nilai 0 (nilai jawaban tengah). Berikut nilai yang sudah ditransformasi dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3.** Data Transformasi

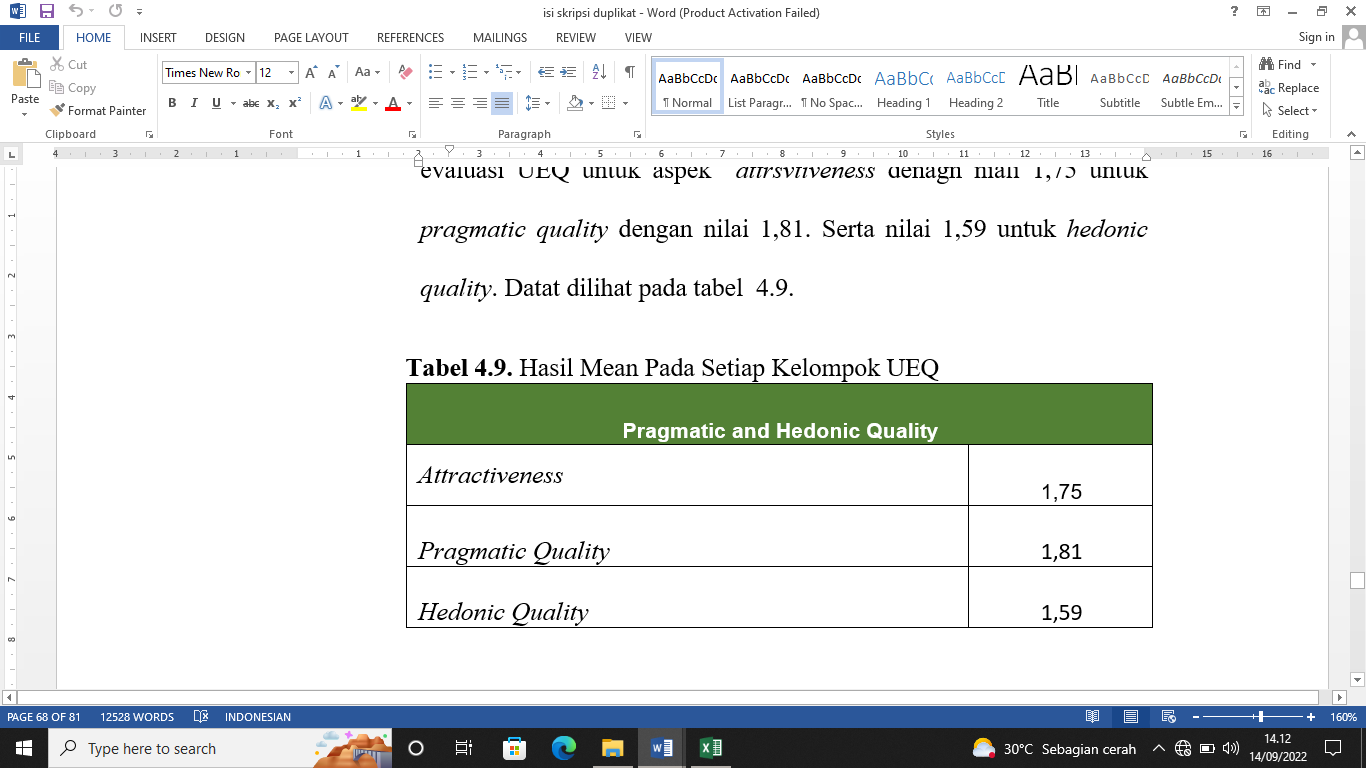


Setelah mengubah data transformasi, kemudian melakukan estimasi untuk menemukan nilai tipikal berdasarkan skala dan rata rata per kelompok. Berikut tabel nilai tipikal berdasarkan skala dan rata rata per kelompok bisa dilihat pada tabel 4 dan tabel 5 :

**Tabel 4.** Hasil Nilai Mean Berdasarkan Skala

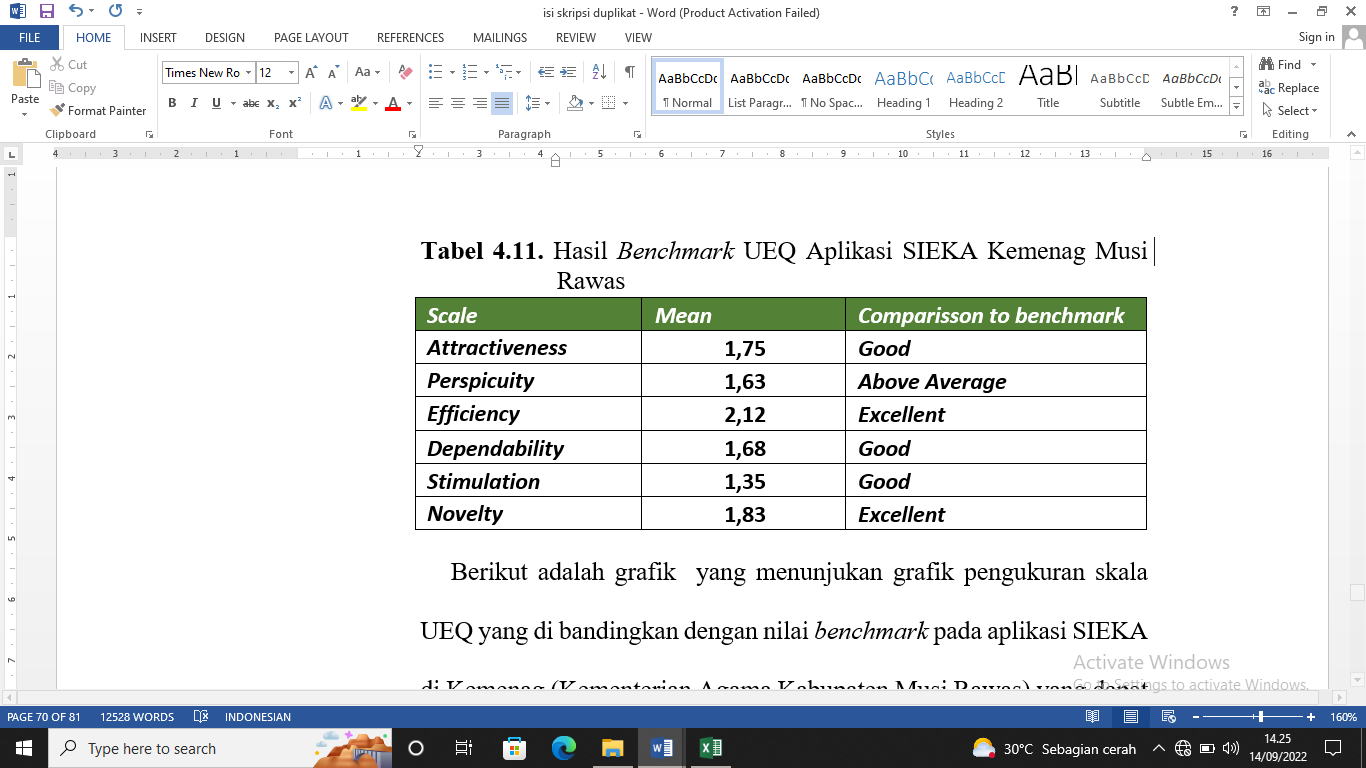


**Tabel 5.** Hasil Nilai Mean dari Setiap Kelompok UEQ

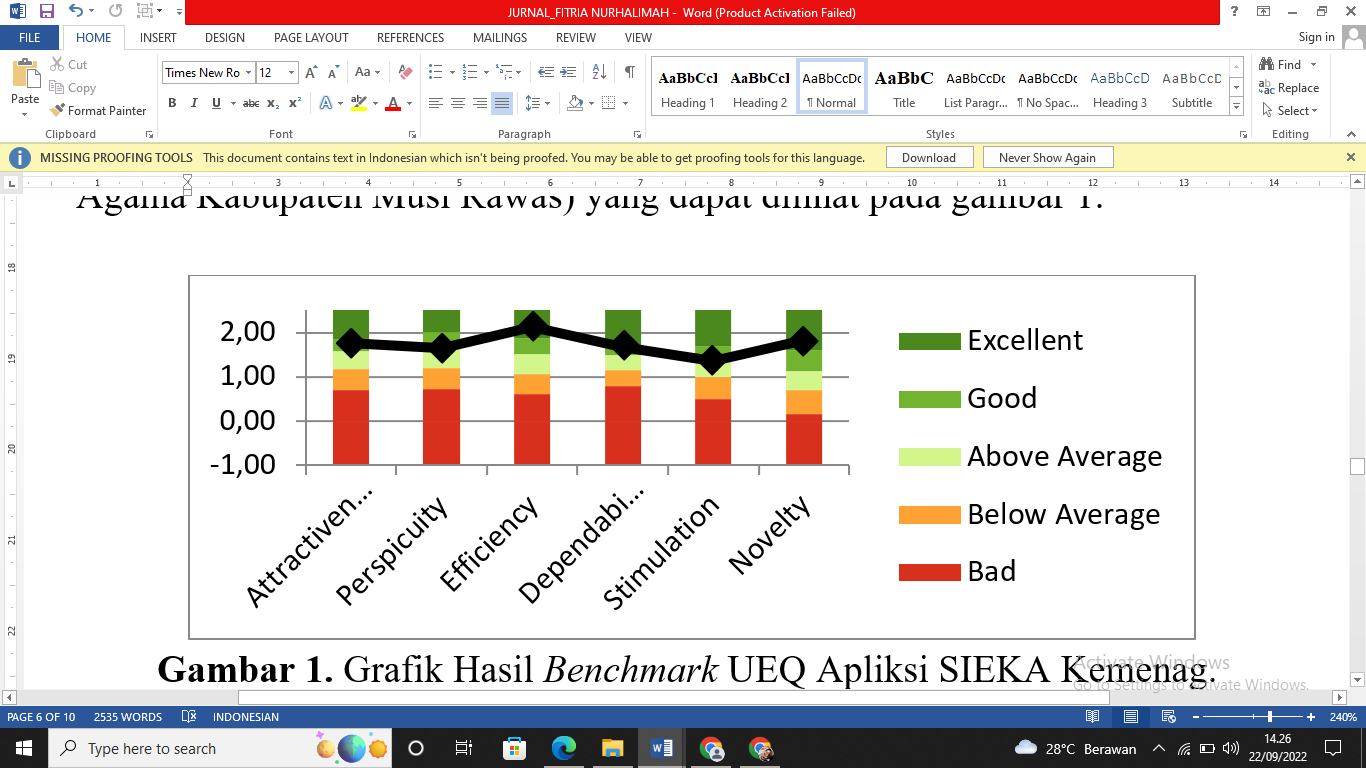


Uji *benchmark* dapat menggambarkan kualitas umum dari aplikasi SIEKA di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas dibandingkan dengan produk lainnya. Berikut adalah hasil dari pengolahan skala UEQ yang di bandingkan dengan nilai *benchmark* pada aplikasi SIEKA di Kemenag (Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas) dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil *Benchmark* UEQ Aplikasi SIEKA Kemenag Musi Rawas



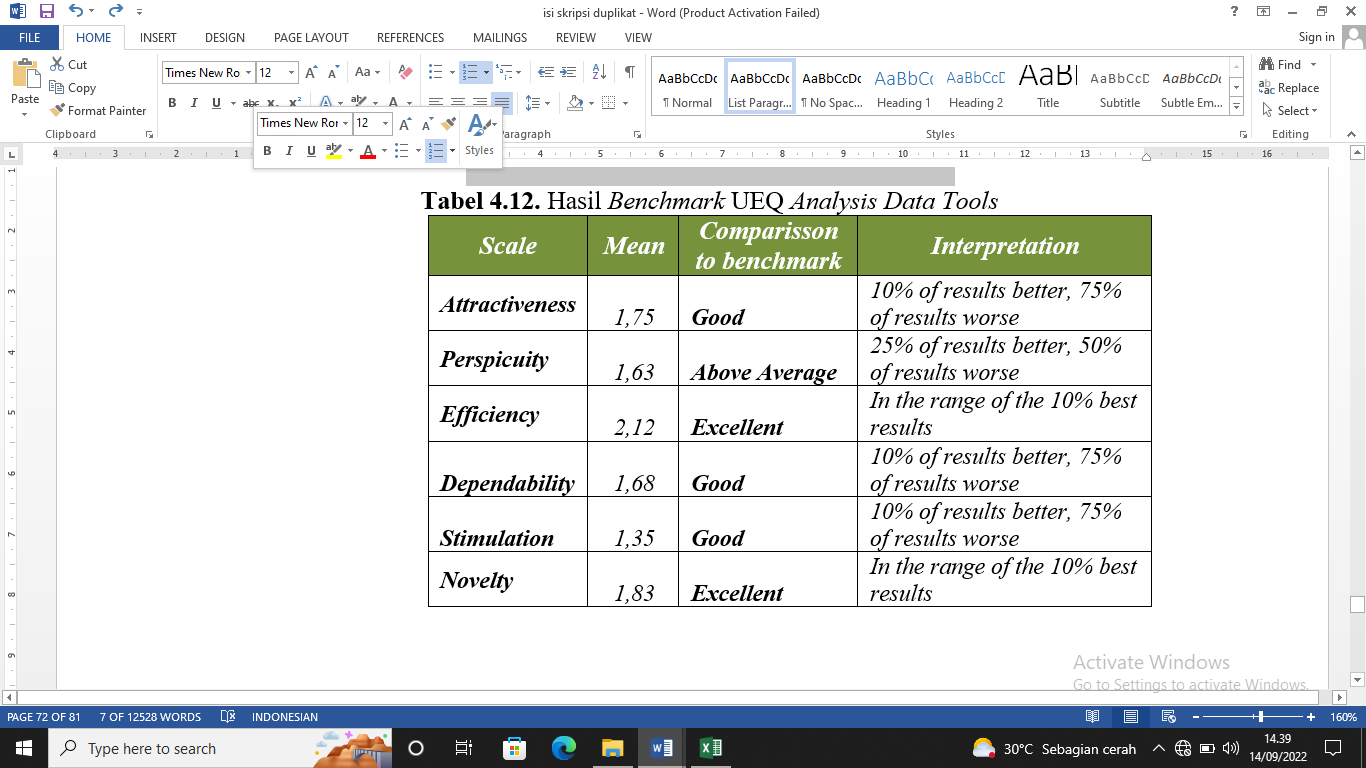
Berikut adalah grafik yang menunjukan grafik pengolahan skala UEQ yang di bandingkan dengan nilai *benchmark* pada aplikasi SIEKA di Kemenag (Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas) yang dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Grafik Hasil *Benchmark* UEQ Apliksi SIEKA Kemenag.

Berdasarkan perbandingan skala *Benchmark* , pada aplikasi SIEKA di Kantor Kmenterian Agama Kabupaten Musi Rawas skala Daya tarik mencapai nilai rata-rata 1,75 sehingga mendapatkan kategori *Good,* selanjutnya skala Kejelasan mendapatkan nilai mean sebesar 1,63 mendapatkan kategori *Above Average,* pada skala Efisiensi mendapatkan nilai mean sebesar 2,12 mendapatkan kategori *Excellen,* pada skala Ketepatan mendapatkan skor rata-rata sebesar 1,68 sehinggaa mendapatkan kategori *Good,* Pada skala Stimulasi medapatkan nilai rata-rata sebesar mencapai 1,35 dengan begitu mendapatkan kategori *Good.* Dan yang terakhir pada skala Kebaruan mendapatkan nilai rata-rata mencapai 1,83 dengan begitu mendapatkan nilai *Excellent.*

**Tabel 7.** Hasil *Benchmark* UEQ *Analysis Data Tools*



1. **KESIMPULAN**
2. Berdasarkan penelitian analisis untuk mengetahui pengalaman pengguna dan mengambil persepsi pengguna terhadap aplikasi Sistem Informasi Elektronik Kinerja ASN (SIEKA) di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil analisis dari aplikasi SIEKA di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas menunjukan hasil nilai dengan kategori *Good* (baik) yaitu pada skala *Attractiveness* (daya tarik) dengan skor mencapai 1,75*.* Skala *Dependability* (ketepatan) mendapatkan skor mencapai 1,68*.* Skala *Stimulation* (stimulasi) dengan nilai 1,35. Sedangkan pada kategori Excellent (luar biasa) terdapat pada skala *Eficiency* (efisiensi) mendapatkan nilai sebesar 2,12. Dan skala *novelty* (kebaruan) mendapatkan nilai mencapai 1,83. Selanjutnya pada kategori *Above Average* (diatas rata-tara) terdapat pada skala *Perspicuity* (kejelasan) mendapatkan nilai 1,62. Dengan hasil tersebut aplikasi SIEKA di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Musi Rawas dinilai mengalami peningkatan satu rasio untuk menigkatan hasil yang lebih baik untuk mencapai evektifitas penenganan pengalaman pengguna aplikasi SIEKA. Secara khusus skala *perspicuity* (kejelasan) yang memiliki nilai *benchmark* terendah dalam kategori ini memiliki hasil pengujian yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata lima skala lainya, dengan skor 1,62.
3. Berdasarkan hasil dari uji hipotesis yang terdapat pada semua variabel atau skala UEQ menyatajan nilai yang baik dimana 2 variabel yang ada di UEQ mendapatkan nilai *Excellent*, 3 variabel mendapatkan nilai *Good*, dan 1 variabel mendapatkan nilai *Above Average* seperti pada tabel 4.13.
4. **DAFTAR PUSTAKA**

[1] A. Sularsa and A. S. Prihatmanto, “Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 56–62, 2015.

[2] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, “APLIKASI PINJAMAN PEMBAYARAN SECARA KREDIT PADA BANK YUDHA BHAKTI STMIK Mardira Indonesia, Bandung,” *Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014.

[3] S. Fadli and K. Imtihan, “2. Sofiansyah 2018 (Administrasi) ,” vol. 1, no. 2, pp. 7–14, 2018. R. Tianingrum and H. N. Sopiany, “Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar,” *Pros. Semin. Nas. Mat. dan Pendidik. Mat.*, pp. 442–443, 2017.

[4] J. Andi, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.

[5] H. F. Siregar and M. Melani, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.36294/jurti.v2i2.425.

[6] A. Sularsa and A. S. Prihatmanto, “Evaluasi User Experiences Produk iDigital Museum dengan Menggunakan UEQ,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 56–62, 2015.

[7] W. A. Febrianto and W. H. N. Putra, “Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Puskesmas Tarik),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 6, pp. 6099–6106, 2019.

[8] M. Nurdin, “Mengukur User Experience Sistem Informasi Akademik,” *INFOTECH J.*, vol. 6, no. 1, pp. 7–10, 2020.

[9] M. R. Saputra and S. Riyadi, “Sistem Informasi Populasi dan Historikal Unit Alat-Alat Berat Pada PT . Daya Kobelco Construction Machinery Indonesia,” *J. Peneltian Dosen FIKOM (UNDA*, vol. 6, no. 2, pp. 1–6, 2017.

[10] D. M. Tam, “Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya,” vol. 4, no. 2, pp. 163–173, 2017.

[11] Aribowo, A. Lubis, and H. Sabrina, “Pengaruh Loyalitas dan Integritas terhadap Kebijakan Pimpinan di PT. Quantum Training Centre Medan,” *J. Mhs.*, pp. 2–18, 2020.

[12] Kurniasih, “Pengaruh Fasilitas Perpustakaan dan Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi,” *J. Pendidikan, Ekon. dan Bisnis*, vol. 5, no. 2, pp. 92–98, 2021.

[13] Ekaputri Ciptani Febriani, “ANALISIS PENERAPAN PSAK 55 ATAS CADANGAN KERAGUAN PENURUNAN NILAI,” vol. 1, no. July, pp. 207–217, 2011.

[14] E. S. Fitriya Rizqi, “Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Dosen Politeknik Muhammadiyah Pekalongan Menggunakan Kuisioner Berbasis Web,” *Ejournal Politeknikmuhpkl*, vol. 2, no. 1, pp. 40–50, 2016.

[15] R. D. Risanty and A. Sopiyan, “Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) Dengan Metode Polling,” *Semin. Nas. Sains dan Teknol.*, no. November, pp. 1–9, 2017.

[16] I. N. S. Wahyu Wijaya and K. J. Atmaja, “Pengembangan Sistem Evaluasi Kinerja Dosen (E-Kuesioner) Stmik Stikom Indonesia,” *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 1, p. 55, 2019, doi: 10.23887/jst-undiksha.v8i1.17290.

[17] L. A. Abdillah, “Analisis Aplikasi Mobile Transportasi Online Menggunakan User Experience Questionnaire pada Era Milenial dan Z,” *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 9, no. 2, p. 204, 2019, doi: 10.21456/vol9iss2pp204-211.

[18] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, “Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 217, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.

[19] Noor, J. (2011). "Metodologi Penelitian". https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\_Penelitian\_Skripsi\_Tesis\_Dise/VnA-DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metodologi penelitian noor&pg=PP1&printsec=frontcover