

# Evaluasi User Experience Aplikasi Prospect Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)

Tri Ayu Novitasari, Sepyan Purnama Kristanto, Lutfi Hakim

Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Negeri Banyuwangi  
triyunovitasarivivi@gmail.com, sepyan@poliwangi.ac.id, lutfi@poliwangi.ac.id

**Abstract-** In an era of rapidly evolving technology, creativity and innovation are essential in many fields. To adapt to changes, tools that improve work efficiency and simplify processes are needed. One of the common problems in work is scheduling, which can be solved with specialised applications. The Prospect app is designed to help companies manage work scheduling, meetings, and logging with work scheduling features, notes, reminders, and conversation services. This study measures and compares the user experience between the initial and new views of the Prospect application using the User Experience Questionnaire (UEQ) and System Usability Testing (SUS) methods. The UEQ evaluates aspects such as novelty, clarity, accuracy, efficiency, attractiveness, and stimulation, while the SUS provides a numerical score to measure the app's usability. The test involved 64 respondents who filled out an online questionnaire. The results showed that the redesigned look of the Prospect app scored higher in all aspects of UEQ testing than the initial look, with significant improvements in attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty. In addition, SUS testing showed an increase in user satisfaction with a higher second stage test score of 64 compared to the first stage of 57. Overall, the redesign of the Prospect app successfully improved the user experience, showing marked improvements in usability and satisfaction after making the design changes.

**Keywords:** Prospect, UEQ, SUS, redesign, questionnaire

**Abstrak-** Dalam era teknologi yang berkembang pesat, kreativitas dan inovasi sangat penting di berbagai bidang. Untuk beradaptasi dengan perubahan, alat-alat yang meningkatkan efisiensi kerja dan mempermudah proses sangat dibutuhkan. Salah satu masalah umum dalam pekerjaan adalah penjadwalan, yang dapat diatasi dengan aplikasi khusus. Aplikasi Prospect dirancang untuk membantu perusahaan mengelola penjadwalan, pertemuan, dan pencatatan pekerjaan dengan fitur penjadwalan kerja, catatan, pengingat, dan layanan percakapan. Aplikasi ini juga membantu melacak peluang bisnis, pemasaran, dan penjualan, sehingga perusahaan dapat mengelola hubungan dengan pelanggan potensial secara lebih efektif. Penelitian ini mengukur dan membandingkan pengalaman pengguna antara tampilan awal dan baru pada aplikasi Prospect dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Testing (SUS). UEQ mengevaluasi aspek seperti kebaruan, kejelasan, ketepatan, efisiensi, daya tarik, dan stimulasi, sementara SUS memberikan skor numerik untuk mengukur kegunaan aplikasi. Pengujian melibatkan 64 responden yang mengisi kuesioner online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tampilan redesign aplikasi Prospect mendapatkan nilai yang lebih tinggi dalam semua aspek pengujian UEQ dibandingkan tampilan awal, dengan peningkatan signifikan dalam daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Selain itu, pengujian SUS menunjukkan peningkatan kepuasan pengguna dengan nilai uji tahap kedua lebih tinggi 64 dibandingkan tahap pertama 57. Secara keseluruhan, redesign aplikasi Prospect berhasil meningkatkan pengalaman pengguna, menunjukkan perbaikan nyata dalam aspek kegunaan dan kepuasan setelah melakukan perubahan desain.

**Kata Kunci:** Prospect, UEQ, SUS, redesign, kuesioner

## 1. Pendahuluan

Dalam era teknologi yang berkembang pesat, kreativitas dan inovasi menjadi sangat penting di berbagai bidang. Untuk terus beradaptasi dengan perubahan zaman, diperlukan alat-alat yang meningkatkan efisiensi dalam pekerjaan, mempermudah proses kerja, dan mengikuti perkembangan teknologi [1]. Oleh karena itu,

diperlukan pendekatan yang membantu mempermudah pekerjaan, salah satunya adalah dalam hal penjadwalan yang sering menjadi masalah dalam lingkup pekerjaan.

Dalam hasil wawancara kepada salah satu pegawai di sebuah perusahaan, kami menemukan permasalahan utama yaitu penjadwalan. Untuk mengatasi permasalahan

Vol.15 no.1 | Juni 2024

EXPLORE : ISSN: 2087-2062, Online ISSN: 2686-181X / DOI: <http://dx.doi.org/10.36448/jsit.v15i1.3635>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

yang terjadi, salah satunya dengan menggunakan aplikasi. Aplikasi yang memiliki fitur seperti penjadwalan kerja, catatan, pengingat, dan layanan percakapan antar pengguna. Dalam menyelesaikan masalah tersebut maka, kami mengembangkan aplikasi Prospect yang dirancang khusus untuk membantu suatu perusahaan. Aplikasi Prospect menyediakan beragam fitur yang memungkinkan perusahaan untuk mengelola penjadwalan dengan lebih efisien, mengatur pertemuan dengan karyawan atau mitra kerja, serta memudahkan pencatatan pekerjaan. Selain itu, aplikasi ini membantu perusahaan untuk melacak peluang bisnis, konteks pemasaran, dan penjualan, sehingga memungkinkan mereka untuk memahami dan mengelola hubungan dengan pelanggan potensial secara lebih efektif. Sebagai contoh, penelitian yang ditulis [2] berjudul “Perancangan Aplikasi Catatan Harian pegawai Bidang Pelayanan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Bengkalis” yang bermanfaat untuk catatan para pegawai perpustakaan dan pastinya pekerjaan lebih efisien. Dengan adanya aplikasi Prospect, perusahaan dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan produktivitas, mengoptimalkan sumber daya, dan bersaing di pasar yang terus berkembang. Hal ini mencerminkan pentingnya inovasi dan adaptasi terhadap perkembangan zaman dalam dunia bisnis modern.

Dalam penelitian ini, kami bertujuan untuk mengukur dan membandingkan seberapa baik pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Prospect dengan fokus pada tampilan lama maupun tampilan baru. Kami memprioritaskan tampilan pada aplikasi ini untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan seluruh fitur. Pengujian analisis pengalaman pengguna dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Testing* (SUS). UEQ memberikan pemahaman menyeluruh tentang berbagai hal yang dialami pengguna, seperti kepuasan, efisiensi, dan estetika. UEQ sangat krusial dalam pengembangan atau peningkatan suatu aplikasi, serta merupakan variabel penting yang dapat mempengaruhi hasil eksekusi dari sebuah sistem informasi [3]. Dalam UEQ terdapat enam skala utama yang digunakan, yaitu kebaruan (novelty), kejelasan (perspicuity), ketepatan (dependability), efisiensi (efficiency), daya tarik (attractiveness), dan stimulasi (stimulation) [4]. Sementara SUS menyediakan skor numerik untuk mengukur *usability* aplikasi, memfasilitasi perbandingan evaluasi antara berbagai aplikasi atau perangkat lunak. SUS adalah teknik penilaian kegunaan yang menyediakan perspektif subjektif mengenai tingkat kegunaan sebuah sistem. Skor yang dihasilkan dari metode SUS bisa menjadi faktor penting dalam menilai kelayakan penggunaan sebuah aplikasi. Oleh karena itu, kuesioner dapat dimanfaatkan untuk memahami sejauh mana kepuasan pengguna berdasarkan sifat penilaian yang subjektif [5].

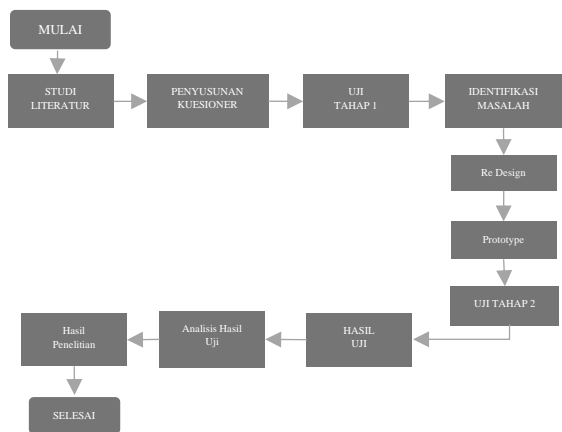
Banyak penelitian mengenai UEQ dan SUS dilakukan. Sebagai contoh, dalam penelitian [6] dengan judul “*Usability Evaluation In Ruang Guru Applications Using User Experience Questionnaire* (UEQ)” pengujian menggunakan metode UEQ untuk mengukur komponen antarmuka pengguna dan fungsi aplikasi Ruang Guru. Penelitian lain yang ditulis [7] “Evaluasi *User Experience* Menggunakan Metode *Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com)” metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai aspek *satisfaction*. Penelitian lain yang ditulis [8] “*Evaluating User Experience of a Mobile Health Application Halodoc using User Experience Questionnaire and Usability Testing*” UEQ merupakan metode yang mudah diterapkan, valid, dan andal untuk melengkapi data dari evaluasi lain dengan penilaian kualitas subjektif.

Hasil dari analisis pengalaman pengguna ini memiliki sifat kuantitatif dan akan digunakan sebagai pembandingan antara tampilan awal dan tampilan baru dari aplikasi Prospect tersebut. Proses evaluasi ini bertujuan untuk melakukan redesign dengan fokus meningkatkan efektivitas tampilan aplikasi Prospect. Evaluasi ini memberikan umpan balik berharga kepada pengembang untuk meningkatkan kualitas dan kegunaan aplikasi Prospect, sehingga aplikasi dapat memberikan solusi yang lebih baik sesuai dengan harapan pengguna. Hasil evaluasi ini menjadi landasan penting bagi pengembang dalam mengoptimalkan pengalaman pengguna secara menyeluruh.

## 2. Metodologi

Tahapan penelitian ini terdiri dari sepuluh tahapan yang dimulai dengan melakukan studi literatur. Setelah melakukan studi literatur selanjutnya melakukan penyusunan kuesioner dan hasil dari kuesioner tersebut selanjutnya dijadikan sebagai uji tahap satu. Setelah melakukan uji tahap satu selanjutnya mengidentifikasi masalah yang nantinya akan dilanjutkan lagi dengan tahap *redesign*. Setelah *redesign* selesai maka dibuatlah *prototype* dan melanjutkan pada uji tahap kedua kemudian hasil uji. Dengan hasil uji yang telah selesai, maka selanjutnya menganalisis hasil uji dan terakhir menjelaskan hasil penelitian ini.





Gambar 1 Alur Penelitian

**A. Pengambilan Data**

Dalam tahap pengambilan data dilakukan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan evaluasi pengalaman pengguna menggunakan UEQ maupun SUS. Informasi yang banyak di dapat yaitu di jurnal, contoh jurnal yang ditulis [7] dan [9]. Untuk pengambilan data dibutuhkanlah partisipan yang siap untuk membantu mengisi kuesioner dari penelitian ini. Tahapan kuesioner melibatkan pertanyaan yang telah dirancang untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pertanyaan dalam kuesioner tersebut terdiri dari 10 pertanyaan SUS dengan nilai pertanyaan skala 1 sampai 5 [10] dan 26 pertanyaan UEQ dengan menggunakan dinilai skala dari 1 hingga 7 [11] yang telah sesuai dengan ketentuan. Skala penilaian 1 sampai 7 dalam UEQ memiliki penilaian berkisar dari -3, yang mewakili nilai paling negatif, hingga +3, yang mewakili nilai paling positif [12]. Dalam penelitian ini menggunakan metode random sampling, yaitu suatu teknik pengambilan sampel sumber data dengan memberikan kesempatan yang sama pada populasi yang didapatkan untuk dipilih menjadi sampel [13]. Untuk penelitian ini dibutuhkan minimal 50 responden dengan rentang usia antara 15 hingga 60 tahun dan tidak mempertimbangkan pekerjaan, ras, atau agama. Penilaian dilakukan menggunakan smartphone karena jumlah pengguna perangkat ini lebih besar daripada pengguna komputer.

**B. Tahap Pengujian**

Dalam tahap pengujian ini melibatkan penyebaran kuesioner kepada partisipan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kejelasan, kelayakan, dan kenyamanan penggunaan aplikasi Prospect. Terdapat dua tahap pengujian pada penelitian ini, yang pertama menguji tampilan awal aplikasi Prospect dan yang kedua menguji tampilan hasil *redesign* aplikasi Prospect. Tahap pertama pengujian aplikasi Prospect adalah dimana para partisipan akan menilai seberapa baik dan nyaman saat menggunakan aplikasi. Pada tahap kedua, partisipan kembali menilai tetapi tahap kedua ini

menilai tampilan pada aplikasi Prospect yang telah di *redesign*. Untuk tampilan yang di uji ada tiga halaman yaitu, *dashboard*, *event*, dan halaman *task*. Gambaran aplikasi Prospect ditampilkan sebagai bagian dari proses ini. Jika kedua tahapan pengujian telah selesai, maka dilakukan perhitungan menggunakan metode UEQ dan SUS. Pada metode SUS terdapat rumus untuk perhitungannya, salah satu jurnal dari [14] menampilkan rumus dari perhitungan SUS *score* sebagai berikut.

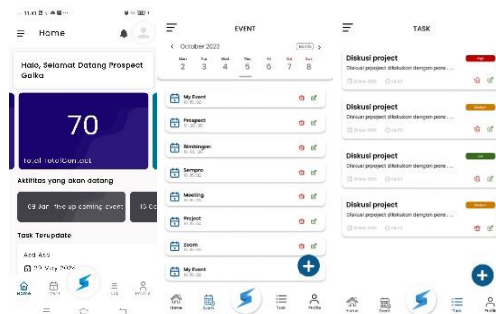
**Table 1** Rumus perhitungan SUS

$\bar{\chi}$	=	skor rata-rata
$\sum \chi$	=	jumlah skor SUS
$n$	=	jumlah responden

**3. Hasil dan Pembahasan**

Hasil analisis telah dilakukan pada aplikasi Prospect ini menggunakan *tools* UEQ dan SUS dan mencapai 64 responden yang telah bersedia mengisi kuesioner. Responden mengisi secara online menggunakan google form. Untuk UEQ terdiri dari 26 pertanyaan dan untuk SUS terdiri dari 10 pertanyaan.

**A. Hasil Uji Pertama**



Gambar 2 Tampilan awal aplikasi Prospect

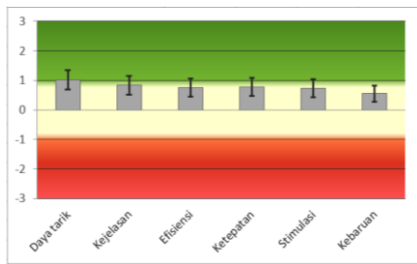
Pada uji tahap pertama tampilan awal aplikasi Prospect di nilai oleh partisipan melalui kuesioner. Gambar 2. menampilkan halaman *dashboard*, *event*, dan *task*.

**Table 2** Data jawaban UEQ tahap pertama

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
3	3	6	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	5	5	6	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4
7	7	7	6	6	7	7	1	1	4	6	6	7	7	7	6	6	5	4	4	6	6	4	1	1	1
3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	2
6	7	1	4	1	6	7	7	4	4	7	1	7	7	5	7	1	1	1	7	1	6	1	4	1	7
7	7	5	2	1	7	6	6	2	4	5	2	6	6	6	6	3	3	2	6	1	6	2	4	2	6
7	6	6	6	5	3	2	5	4	6	7	1	6	7	6	6	6	6	6	6	2	6	2	4	1	7
2	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3
6	6	2	2	1	5	5	5	2	6	6	1	7	6	6	7	1	1	1	7	2	6	1	1	1	5
3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4



Tabel 2 merupakan data jawaban yang diberikan oleh 64 responden. Data tersebut merupakan data yang sudah diseleksi berdasarkan tingkat konsistensinya.



Gambar 3 Grafik hasil pengujian tahap pertama UEQ

Gambar 3 merupakan grafik hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) tampilan awal pada aplikasi Prospect. Berdasarkan hasil grafik di atas, tampilan ini memiliki penilaian di angka 1 ke bawah. Komponen skala tersebut adalah daya tarik, kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Penilaian terbaik terdapat pada elemen daya tarik, sedangkan penilaian terendah terdapat pada poin kebaruan.

Tabel 3 Data jawaban SUS tahap pertama

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		
4	4	4	0	4	0	3	4	4	3	30	75
4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	16	40
4	0	4	2	4	3	4	3	2	0	26	65
3	1	4	2	3	3	4	3	3	2	28	70
3	1	3	2	1	2	2	3	3	2	22	55
0	3	0	3	2	3	2	4	0	3	20	50
3	0	4	3	3	2	4	3	4	2	28	70
2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	48
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)										57	

Tabel 3 merupakan data hasil jawaban dengan metode SUS. Hasil dari data tersebut memiliki skor rata-rata 57. Data diperoleh dengan cara responden melakukan akses terhadap sistem secara langsung dan melakukan perintah sesuai langkah-langkah evaluasi yang telah disiapkan.

**B. Hasil Redesign**



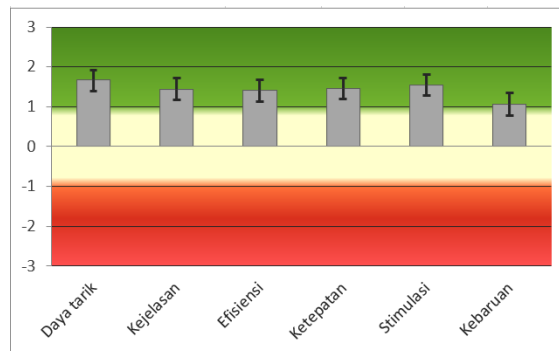
Gambar 4 Tampilan redesign aplikasi Prospect

Hasil dari *redesign* tampilan aplikasi Prospect, mengubah warna latar belakang yang menjadi biru tua dengan kesan penegasan pada tampilan. Topik utama dalam tampilan menekankan pada warna putih sehingga pengguna akan lebih fokus pada tampilan utamanya.

Tabel 4 Data jawaban UEQ tahap kedua

Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	
5	4	3	3	2	4	5	4	4	4	5	3	5	6	4	6	3	2	3	6	3	5	2	3	3	4	
5	5	5	6	4	5	3	3	4	5	3	5	6	4	6	3	4	2	6	5	6	6	6	5	5	5	
7	7	1	1	1	7	7	4	1	4	7	1	7	7	5	7	1	1	7	1	7	1	4	1	1	7	
6	6	7	7	6	6	6	7	6	6	7	6	6	5	4	6	3	2	1	7	1	5	6	1	1	7	
5	5	3	5	2	5	6	5	4	2	5	3	5	5	4	5	3	2	3	2	3	5	3	4	3	5	
6	6	2	2	2	5	6	6	2	2	6	2	6	6	5	6	2	2	2	2	6	2	6	2	2	6	
6	4	4	3	2	6	5	4	4	4	5	2	4	4	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
6	6	2	2	2	7	4	5	2	7	1	6	7	5	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	1	4
5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	3	6	4	4	7	2	1	4	4	3	6	2	4	4	4	4

Hasil data pada tabel 4 merupakan hasil jawaban 64 responden pada tampilan yang telah di *redesign*. Data tersebut mencakup daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Angka pada data tersebut yang dijadikan acuan terhadap penilaian evaluasi ini.



Gambar 5 Hasil grafik UEQ tampilan redesign

Gambar 5 merupakan grafik hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) tampilan *redesign* pada aplikasi Prospect. Berdasarkan hasil grafik di atas terlihat semua skala berada pada batas dengan warna hijau. Grafik tersebut menunjukkan bahwa seluruh skala pengukuran berada pada tingkat yang baik. Skala ini mencakup daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Elemen daya tarik menerima penilaian tertinggi, sementara elemen kebaruan mendapat nilai terendah.





**Tabel 5** Data jawaban SUS tahap kedua

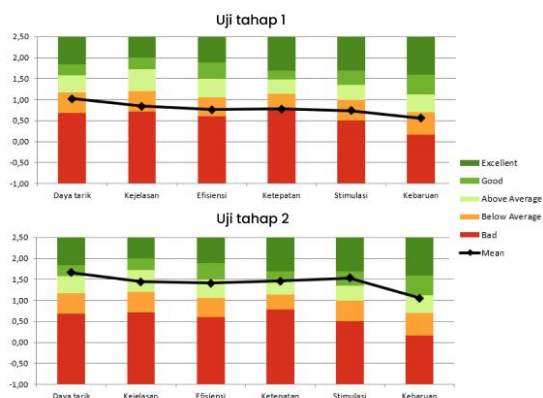
UEQ Scales (Mean and Variance)												
Daya tarik	1,664										1,15	
Kejelasan	1,441										1,28	
Efisiensi	1,410										1,25	
Ketepatan	1,461										1,16	
Stimulasi	1,535										1,15	
Kebaruan	1,055										1,37	

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)											Jumlah	Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		(Jumlah x 2,5)	
3	2	3	1	2	2	3	2	3	0	21	53	
3	2	3	0	3	1	2	1	4	0	19	48	
4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90	
3	0	3	2	3	0	3	2	3	1	20	50	
3	0	3	3	2	2	3	3	3	2	24	60	
4	1	3	4	3	4	3	4	3	2	31	78	
3	3	2	1	2	2	2	1	1	1	18	45	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50	
4	0	4	2	4	2	3	3	4	3	29	73	
2	1	3	0	3	2	4	2	3	2	22	55	
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											64	

Tabel 5 merupakan data hasil jawaban *usability*. Hasil dari data tersebut memiliki skor rata-rata 64. Data diperoleh sama dengan uji tahap pertama dimana responden melakukan akses terhadap sistem secara langsung dan melakukan perintah sesuai langkah-langkah evaluasi yang telah disiapkan.

**C. Hasil Perbandingan**

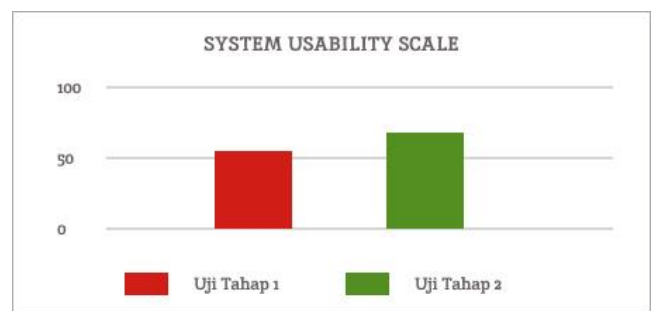


**Gambar 6** Hasil grafik perbandingan uji satu dan dua

Gambar 6 merupakan grafik perbandingan hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) tampilan awal dan *redesign* pada aplikasi Prospect. Berdasarkan hasil grafik di atas, tampilan *redesign* unggul dari segala aspek yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan. Kedua pengujian telah di nilai dan dinyatakan pengujian kedua adalah pengujian yang unggul, dimana tampilan dari aplikasi Prospect telah di *redesign*.

**Tabel 6** Hasil Rata-rata berdasarkan skala UEQ

Menurut [15] evaluasi dapat dilakukan berdasarkan tiga aspek utama daya tarik, kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis. Daya tarik mengacu pada kualitas interaksi yang terkait dengan tujuan pengguna, sementara kualitas hedonis mencerminkan kesenangan dalam menggunakan produk. Hasil evaluasi UEQ menunjukkan bahwa aspek daya tarik memiliki nilai 1.15.



**Gambar 7** Hasil grafik SUS

Pada gambar 7 menunjukkan grafik bahwasannya hasil dari perhitungan *System Usability Scale* (SUS) pada tampilan awal dan tampilan *redesign* aplikasi Prospect. Hasil dari perhitungan tersebut menyatakan bahwasannya lebih baik penilaian pada tampilan hasil *redesign*.

**4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian penilaian *user experience* menggunakan *System Usability Testing* dan *User Experience Questionnaire*, maka dapat di simpulkan pada pengujian UEQ semua aspek pengujian pada tampilan *redesign*, seperti *attractiveness*, *perpicuity*, *efficiency*, *dependability*, *simulation*, dan *novelty*, mendapatkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan tampilan awal dengan unggul dari segala aspek, memiliki nilai daya tarik 1.15, kejelasan 1.28, efisiensi 1.25, ketepatan 1.16, stimulasi 1.15, dan 1.37. Oleh karena itu, secara keseluruhan, pengujian UEQ menyimpulkan bahwa tampilan *redesign* pada aplikasi Prospect mendapatkan nilai pengujian yang lebih baik daripada tampilan awal. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan *redesign* memiliki kualitas pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan dengan tampilan awal pada aplikasi Prospect berdasarkan evaluasi UEQ. Hasil ini menggarisbawahi keberhasilan perubahan desain dalam meningkatkan aspek-aspek yang dinilai penting dalam pengalaman pengguna aplikasi. Dalam pengujian skenario untuk aspek efektivitas dan efisiensi, serta



pengujian SUS untuk aspek kepuasan, tampilan redesign aplikasi Prospect mendapat penilaian yang lebih tinggi daripada tampilan awal aplikasi Prospect. Perbandingan nilai uji tahap pertama 57 sedangkan uji tahap kedua yaitu 64. Oleh karena itu, secara keseluruhan, pengujian SUS menyimpulkan bahwa redesign tampilan pada aplikasi Prospect telah berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan dibandingkan dengan tampilan sebelumnya. Hal ini menunjukkan perbaikan yang nyata dalam aspek usability dan kepuasan pengguna setelah melakukan *redesign* dan metode dalam penelitian ini dapat . Berdasarkan skor yang diperoleh menunjukkan jika tampilan aplikasi yang telah di *redesign* sudah memenuhi atau layak untuk digunakan.

## 5. Daftar Pustaka

- [1] R. Saputra, "Peningkatan Efisiensi Operasional Melalui Implementasi Teknologi Terkini Dalam Proses Produksi," *J. Creat. Power Ambition*, vol. 1, no. 1, pp. 13–26, 2023, [Online]. Available: <https://edujavare.com/index.php/jcpaWebsite:https://edujavare.com/>
- [2] M. B. B. and E. Plutzer, "Perancangan Aplikasi Catatan Harian Pegawai Bidang pelayanan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Bengkalis," p. 6, 2021.
- [3] N. Sari, R. Gustriansyah, and Z. R. Mair, "Analisis User Experience Untuk Mengoptimasi Aplikasi Prodeskel Di Kota Palembang," *IDEALIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 7, no. 1, pp. 85–97, 2024, doi: 10.36080/idealis.v7i1.3126.
- [4] R. Ginanjar, F. Supriadi, D. Indra, and J. Barkat, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Office Desa Di Kecamatan Cibugel Menggunakan User Experience Questionnaire Evaluation of User Experience in Village E-Office Applications in Cibugel District Using User Experience Questionnaire," pp. 4–11.
- [5] S. Sari, A. T. Saadah, D. F. Sugiono, G. D. P. Palunggono, and M. F. Hidayatullah, "Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) pada Pengujian UI/UX Website "Ternakku.Id,"" *Smart Comp Jurnalnya Orang Pint. Komput.*, vol. 13, no. 2, pp. 333–340, 2024, doi: 10.30591/smartcomp.v13i2.6275.
- [6] S. P. Kristanto, L. Hakim, and F. Hariyati, "Usability Evaluation In Ruang Guru Applications Using User Experience Questionnaire (UEQ)," 2020. [Online]. Available: <https://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/index>
- [7] T. Junita Maulani and A. Reza Perdanakusuma, "Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com)," 2021. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] M. A. Kushendriawan, H. B. Santoso, P. O. H. Putra, and M. Schrepp, "Evaluating User Experience of a Mobile Health Application 'Halodoc'using User Experience Questionnaire and Usability Testing," *J. Sist. Inf.*, vol. 17, no. 1, pp. 58–71, 2021.
- [9] S. Elisurya, H. Muslimah Az-Zahra, and N. H. Wardani, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada E-Commerce Fashion)," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [10] O. D. Hapsari, R. Dwi Agustin, U. N. Laela, and Y. Sahria, "Jurnal JPILKOM (Jurnal Penelitian Ilmu Komputer) Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Narkoba Menggunakan Metode User Centered Design," *J. JPILKOM*, vol. 2, no. 1, pp. 3025–6887, 2024.
- [11] "Evaluasi User Experience Dengan Pendekatan Usability Testing Pada Sistem Informasi Smart Academic".
- [12] D. K. Safitri and A. Andrianingsih, "Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ," *Techno.Com*, vol. 21, no. 1, pp. 127–138, 2022, doi: 10.33633/tc.v21i1.5639.
- [13] I. M. Sukarsa, I. P. W. Buana, I. P. J. Arya Utama, and N. W. Wisswani, "Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus: Aplikasi Warga Bali)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 5, pp. 1003–1010, 2022, doi: 10.25126/jtiik.2022955408.
- [14] D. Setiawan and S. L. Wicaksono, "Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale," *Walisono J. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, p. 71, Jun. 2020, doi: 10.21580/wjit.2020.2.1.5792.
- [15] A. Azhar, R. Nugroho, and E. Apriliyanto, "Analisis Usability Of User Experience Of The Swarung With The User Experience Questionnaire (UEQ) Method," 2023.

