

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PENGUKURAN KUALITAS APLIKASI DIARYSUMSEL
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE*
QUESTIONNAIRE (UEQ)**



**Diajukan oleh:
ANGGI ISMIYANTI
021190023**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG
2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PENGUKURAN KUALITAS APLIKASI DIARYSUMSEL
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE*
*QUESTIONNAIRE (UEQ)***



**Diajukan oleh:
ANGGI ISMIYANTI
021190023**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG
2022**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRATIK KERJA LAPANGAN

NAMA : ANGGI ISMIYANTI
NOMOR POKO : 021190023
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : PENGUKURAN KUALITAS APLIKASI DIARY
SUMSEL *MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE*
QUESTIONNAIRE (UEQ)

Tanggal : 05 Juli 2022

Mengetahui,

Pembimbing

Rektor

Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN : 0207028501

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : ANGGI ISMIYANTI
NOMOR POKO : 021190023
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : PENGUKURAN KUALITAS APLIKASI
DIARYSUMSEL MENGGUNAKAN *USER*
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Tanggal : 25 Juli 2022

Tanggal : 22 Juli 2022

Penguji 1

Penguji 2

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.

Yesi Sriyeni, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0218038904

NIDN : 0215028002

Menyetujui,

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO:

- Usaha tidak akan mengkhianati proses
- Hanya kamu yang tau betul seberapa besar usaha mu
- Percayalah pada diri sendiri
- Jangan mengandalkan orang lain melebihi kamu mengandalkan diri sendiri

SAYA PERSEMBAHKAN:

- Orang tua yang sangat saya sayangi.
- Dosen Pembimbing Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.
- Teman - teman yang telah mendukung selama mengerjakan laporan ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT beserta Nabi Muhammad SAW yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul **“Pengukuran Kualitas Aplikasi DiarySumsel Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)”**. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dan syarat penyusunan Skripsi.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan berterima kasih kepada berbagai pihak yaitu:

1. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Bapak Benedictus Effendi, S.T.,MT.,
2. Wakil Rektor 1, Institut Teknologi dan Bisnis Ibu Adelin, S.T.,M.Kom.
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom.,M.Kom.
4. Dosen Pembimbing Febria Sri Handayani, S.Kom.,M.Kom.
5. Kepala Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan Ibu Fitriana, S. SOS., M.si. dan Ibu Hj. Asmawati S.Pd., MM. Selaku Pembimbing Lapangan dan Staff Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan
6. Kepada kedua orang tua yang tercinta, kepada keluarga tersayang, teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan

Demikianlah Kata Pengantar dari penulis, penulis menyadari saat ini masih ada banyak kekurangan-kekurangan pada laporan Praktik Kerja Lapangan ini, baik dari segi penulisan maupun pembahasan. Saran dan kritik sangat penulis harapkan, agar dapat menyempurnakan laporan ini. Semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat memberikan manfaat.

Palembang, 05 Juli 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup	3
1.3. Tujuan dan Manfaat PKL	4
1.3.1. Tujuan PKL.....	4
1.3.2. Manfaat PKL.....	4
1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.4.1. Tempat PKL.....	5
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.5. Teknik Pengumpulan Data	5
1.5.1. Wawancara.....	5
1.5.2. Observasi	6
1.5.3. Kuesioner	6
1.5.4. Studi Pustaka.....	6
1.5.5. Dokumentasi	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori	8
2.1.1. Pengertian <i>Software</i> (Perangkat Lunak)	8
2.1.2. <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	9
2.2. Gambaran Umum Perusahaan	10

2.2.1. Sejarah	10
2.2.2. Visi	11
2.2.3. Misi	12
2.2.4. Fungsi Perpustakaan.....	12
2.2.5. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang....	12
2.2.6. Uraian Kegiatan	19
BAB III PEMBAHASAN	
3.1. Hasil Pengamatan	21
3.1.1. Alur Penelitian	21
3.1.2. Hasil <i>Screenshot</i> Aplikasi Diary Sumsel	23
3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	27
3.2.1. Evaluasi.....	27
3.2.2. Pembahasan	34
BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan.....	44
4.2. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	xii
HALAMAN LAMPIRAN	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Awal Aplikasi Diary Sumsel.....	2
Gambar 2.1 Struktur Organisasi	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian	23
Gambar 3.2 Tampilan <i>Login</i>	24
Gambar 3.3 Tampilan Pendaftaran Akun	25
Gambar 3.4 Tampilan Profil	25
Gambar 3.5 Tampilan Beranda.....	26
Gambar 3.6 Tampilan Kategori Buku	27
Gambar 3.7 Tampilan Rak Buku	27
Gambar 3.8 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	33
Gambar 3.9 Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pengguna.....	33
Gambar 3.10 Grafik Rata-Rata Impresi Skala.....	42
Gambar 3.11. Grafik <i>Hail Mean</i> UEQ.....	43
Gambar 3.12 Hasil Perbandingan Dengan Skala <i>Benchmark</i>	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kuesioner Menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) ...	28
Tabel 3.2 Deskripsi Kuesioner Responden	31
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Berdasarkan SPSS	35
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Berdasarkan SPSS Sesudah Dilakukan Penyebaran Ulang	3.7
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Berdasarkan SPSS	39
Tabel 3.6 Hasil Rata-Rata Jawaban Berdasarkan Pengukuran UEQ.....	41
Tabel 3.7 Rata-Rata Impresi dan Varians Skala.....	42
Tabel 3.8 Hasil <i>Mean</i> UEQ	42
Tabel 3.9 Set Data <i>Benchmark</i>	44

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul PKL (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi Bimbingan (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan Ujian PKL (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi semakin maju dengan kecepatan proses yang sangat tinggi dan daya tampung penyimpanan informasi yang sangat besar. Ini menjadi tantangan sendiri bagi perpustakaan untuk memanfaatkannya. Untuk menjawab tantangan tersebut perpustakaan, khususnya di Indonesia, harus melakukan perubahan (Saleh, 2013). Perpustakaan digital membawa perpustakaan ke pengguna. Untuk memanfaatkan perpustakaan pemakai memerlukan akses. Cara lama, pengguna harus datang secara fisik ke perpustakaan. Beberapa anggota perpustakaan tinggal dekat dengan lokasi perpustakaan sehingga memerlukan waktu beberapa menit saja untuk datang ke perpustakaan. Namun tidak semua anggota perpustakaan tersebut tinggal dekat dengan lokasi perpustakaan. Perpustakaan digital membawa informasi ke meja pengguna baik di tempat kerja maupun di rumah. Hal ini mempermudah untuk memanfaatkan perpustakaan dan sudah barang tentu dapat meningkatkan pemanfaatannya. Dengan membawa perpustakaan digital ke atas meja pengguna, maka pengguna tidak lagi harus datang secara fisik ke lokasi perpustakaan. Jadi perpustakaan selalu ada di komputer jika telah ada koneksi dengan jaringan Achmad (Achmad, 2006) juga mengutip pendapat Arms (2000) tentang manfaat perpustakaan digital.

Hal ini di manfaatkan juga oleh Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan dalam memberikan kemudahan akses informasi berupa buku-buku guna meningkatkan minat baca khususnya pelajar dari SD, SMP, SMA dan Mahasiswa Sarjana, Pascasarjana. Sehingga di luncurkanlah perpustakaan digital dengan nama DiarySumsel, berikut merupakan tampilan awal aplikasi DiarySumsel



(Sumber: Aplikasi DiarySumsel)

Gambar 1.1 Tampilan Awal

Aplikasi DiarySumsel

DiarySumsel adalah perpustakaan digital yang dimiliki oleh Dinas perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan, berbasis aplikasi yang bisa di *download* melalui *Play Store* dengan mengetik dikolom pencarian “DiarySumsel”, aplikasi ini bisa akses oleh seluruh masyarakat dari pelajar tingkat sekolah dasar hingga mahasiswa. Dalam penggunaannya aplikasi ini memiliki tampilan utama atau

beranda yaitu dengan tampilan *login*. Dengan adanya perpustakaan digital menjadi inovasi terbaru dari dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan untuk memberikan pelayanan berupa kemudahan memberikan informasi secara cepat dan akurat dalam bentuk buku digital.

User Experience Questionnaire (UEQ)” bertujuan untuk memberikan penilaian yang dilakukan pengguna sehingga mampu diterima dengan baik dan lengkap terhadap persepsi pengguna dimana persepsi yang dimaksud adalah kesan terhadap produk, perasaan yang dirasakan pengguna selama menggunakan aplikasi, dan perilaku yang timbul pada saat menggunakan suatu aplikasi (Laugwitz, et al., 2008).

Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi DiarySumsel dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ digunakan karena memiliki validitas dan reliabilitas yang sudah terbukti tinggi karena penggunaannya di beberapa penelitian sebelumnya (Schrepp, 2015).

Bersadarkan latarbelakang diatas, maka peneliti memutuskan untuk mengangkat judul “**Pengukuran Kualitas Aplikasi DiarySumsel Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)**”

1.2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi:

1. Objek penelitian yang akan diukur adalah aplikasi DiarySumsel.
2. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan Teknik *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang terdiri dari enam komponen *attractiveness*

(daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), *novelty* (kebaruan).

3. Populasi *survey* mencakup pengguna aplikasi DiarySumsel
4. Teknik Pengambilan sampel yang digunakan adalah *Accidental sampling*, *Accidental sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila orang yang kebetulan ditemui itu sesuai sebagai sumber data (Sugiyono, 2012).
5. Data hasil kuesioner diolah menggunakan *Data Analysis Tools* dan SPSS versi 25

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan PKL

Tujuannya dilakukan penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi DiarySumsel dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.3.2. Manfaat PKL

1.3.2.1. Manfaat bagi penulis

Peneliti dapat mengetahui bagaimana cara mengukur kualitas aplikasi DiarySumsel berdasarkan tingkat kepuasan pengguna.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Tempat PKL

Laporan PKL ini dapat digunakan sebagai masukan

yang dapat dijadikan tolok ukur dalam melakukan perbaikan aplikasi DiarySumsel setelah mengetahui hasil dari pengukuran tingkat kepuasan yang sesuai dengan dibutuhkan pengguna.

1.3.1.1. Manfaat Bagi Akademik

Berikut ini adalah manfaat-manfaat bagi akademik:

1. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
2. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain Dalam pembuatan laporan kegiatan pengukuran Kualitas perangkat lunak, khususnya mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Lokasi kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan Dinas Perpustakaan Proinsi Sumatera Selatan yang beralamat di Jalan Demang Lebar Daun Lorok Pakjo No.47 KEC.Iilir Barat 1, Palembang.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dilakukan selama satu bulan, yaitu dari tanggal 21 Februari 2022 sampai dengan 29 Maret 2022. Dari hari Senin sampai Jumat pukul 7:30 WIB sampai dengan 16:30 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Wawancara

Wawancara adalah “Suatu proses komunikasi relasional dengan tujuan yang serius dan ditetapkan lebih dulu yang dirancang untuk mempertukarkan perilaku dan melibatkan tanya jawab (Saputri Marheni, 2020).

Peneliti melakukan wawancara dengan Pak Risky Surya Ramadansyah selaku staf IT di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan bahwa kendala yang terjadi terhadap Aplikasi DiarySumsel pengguna nya belum masih terlalu sedikit yaitu berjumlah belum pernah dilakukan pengukuran kepuasan pengguna terhadap Aplikasi.

1.5.2. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan, melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Metode ini yang digunakan untuk mengenal secara langsung peristiwa atau fenomena yang menjadi fokus penelitian(Sugiyono, 2019).

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap Aplikasi di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan untuk dapat mengidentifikasi masalah terkait kepuasan pengguna terhadap aplikasi DiarySumsel, apakah aplikasi sudah memberikan kejelasan informasi dan layanan yang berguna bagi pengguna.

1.5.3. Kuesioner

Kuesioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei untuk memperoleh opini responden (Pujihastuti, 2010)

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan penyebaran kuesioner dengan merumuskan beberapa pertanyaan yang dibuat berkaitan dengan aplikasi DiarySumsel dan ditunjukkan kepada responden untuk mengisi sesuai dengan kuesioner, perhitungan data kuesioner berupa nilai skor dari jawaban yang diberikan oleh responden dan diukur menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.5.4. Studi Pustaka

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Supriyadi, 2016).

Penulis melakukan studi pustakan dengan cara mengumpulkan data berupa jurnal ilmiah untuk mencari referensi yang berhubungan dengan topik penelitian.

1.5.5. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen,

tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi atau wawancara akan lebih dapat dipercaya atau mempunyai kredibilitas yang tinggi jika didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik yang sudah ada, Menurut Sugiyono (2018,476).

Dalam metode ini penelitian mendapatkan dokumentasi saat Praktik Kerja Lapangan berupa data pengguna Aplikasi DiarySumsel dan Jumlah yang sudah *mendownload* aplikasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

Adapun teori-teori yang diambil dari pendapat para ahli, buku-buku dan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian Sebagai berikut:

2.1.1. Pengertian *Software* (Perangkat Lunak)

Perangkat Lunak (*Software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumen perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*) Sukamto dan Shalahuddin (2013:2).

Software merupakan kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer untuk menjalankan tugasnya. Software merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer, data yang disimpan dapat berupa program atau intruksi yang akan dijalankan oleh perintah, atau catatan-catatan yang diperlukan oleh computer untuk mencapai tujuannya (Lubis, 2020).

Berdasarkan referensi yang telah di kemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah perintah untuk komputer yang berfungsi menghubungkan antara *user* dengan komputer

2.1.2. *User Experience Questionnaire (UEQ).*

Pengukuran dengan *User Experience Questionnaire* UEQ dianggap memberikan keuntungan yang komprehensif terhadap pengalaman pengguna (Wulandari & Farida, 2018).

User Experience Questionnaire UEQ sendiri memiliki tujuan utama yaitu melakukan pengukuran *user experience* dengan cepat dan secara langsung (Schrepp et al., 2017)

User Experience Questionnaire UEQ memiliki enam skala penilaian yaitu, *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan). Berikut adalah pengertian dari masing-masing skala penilaian (Hinderks et al., 2019; Schrepp, 2019; Zulfahmi & Suyatno, 2019):

1. *Attractiveness* (Daya Tarik): Seberapa menarik produk secara keseluruhan. Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk ?
2. *Perspicuity* (Kejelasan): Seberapa mudah produk untuk digunakan.
3. *Efficiency* (Efisien): Seberapa cepat pengguna menyelesaikan suatu proses / tugas pada produk.
4. *Dependability* (Ketepatan): Apakah interaksi pengguna dan produk dapat dikendalikan oleh pengguna tersebut.

5. *Stimulation* (Stimulasi): Seberapa mampu produk untuk memotivasi pengguna.
6. *Novelty* (Kebaruan): Seberapa inovatif dan kreatif produk. Apakah produk menarik minat pengguna ?

Enam skala UEQ dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu aspek *attractiveness*, aspek *pragmatic quality*, dan aspek *hedonic quality*. Aspek *attractiveness* berkaitan dengan efisiensi (*efficiency*), kejelasan (*perspicuity*), Ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), kebaruan (*novelty*). Kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*) dan ketepatan (*dependability*) termasuk kedalam *pragmatic quality* aspek. Aspek *hedonic quality* berkaitan dengan stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*).

2.2. Gambaran umum perusahaan

2.2.1. Sejarah

Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan yang merupakan salah satu lembaga yang bertugas membantu Gubernur dalam menyelenggarakan Pemerintahan di Bidang Pendidikan. Pada mulanya adalah Unit dari Kanwil Depdikbud Provinsi Sumatera Selatan dengan nama Perpustakaan Negara berlokasi di Jalan Kebon Duku 24 Ilir Palembang, kemudian pindah di Jalan POM IX Taman Budaya Sriwijaya Palembang (sekarang Carefure dan Hotel Arya Duta), dan mengalami beberapa perubahan nama, dari Perpustakaan

Negara Depdikbud Provinsi Sumsel menjadi Perpustakaan Wilayah Depdikbud Provinsi.Sumsel Tahun 1983, kemudian dengan Keppres No.11 Tahun 1989 dirobah kembali menjadi Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Selatan dengan kedudukan berada langsung dibawah Perpustakaan Nasional RI dan pada tahun 1990 menempati Gedung sendiri di Jalan Demang Lebar Daun No.47 Palembang sampai sekarang.

Kemudian pada era otonomi daerah menjadi Badan Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 9 tahun 2008, dan Peraturan Gubernur No. 40 Tahun 2008, Pada Tahun 2016 dan sejak dikeluarkannya Peraturan Daerah Nomor 14 tahun 2016, dan Peraturan Gubernur No. 42 Tahun 2016 saat ini menjadi Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan yang merupakan salah satu unit kerja di bawah Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan.

2.2.2. Visi

Perpustakaan sebagai pusat informasi, menuju masyarakat Sumatera Selatan Gemar Membaca

2.2.3. Misi

1. Mengembangkan dan mendayagunakan koleksi baik tercetak maupun terekam dan bentuk lain secara maksimal dengan memanfaatkan teknologi informasi di dalam pengelolaannya;
2. Mengembangkan sumber daya perpustakaan melalui

peningkatan sarana, prasarana, kompetensi sumber daya manusia dan tata kelola administrasi yang baik.

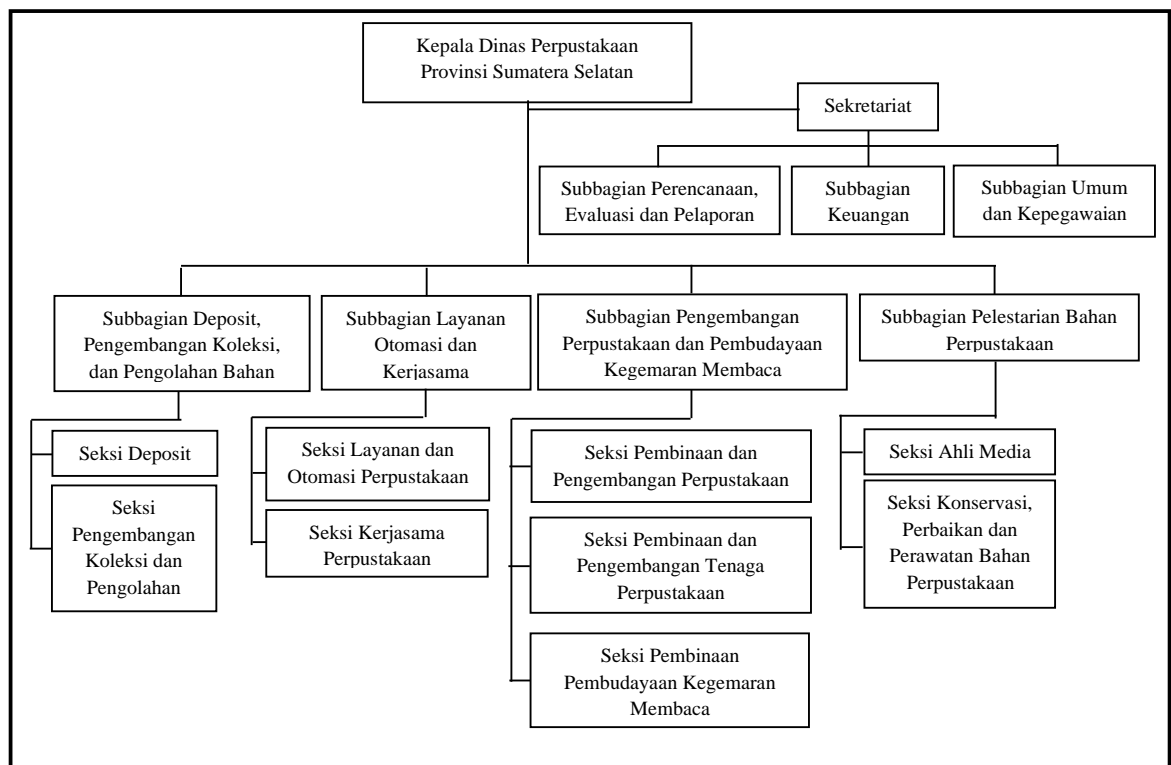
2.2.4. Fungsi Perpustakaan

1. Penyedia, pengumpul, pengelola, penyimpan, dan pelestarian serta pemberdayaan bahan pustaka.
2. Penyelenggara pembinaan semua jenis perpustakaan dan kepustakawanan.
3. Penyelenggara pendidikan dan pelatihan tenaga fungsional pustakawan dan pengelola perpustakaan.
4. Pembinaan minat dan kebiasaan membaca masyarakat, dan
5. pemeliharaan dan pelestarian hasil budaya bangsa dalam bentuk karya cetak dan karya rekam.

2.2.5. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

2.2.5.1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu bagan yang menunjukkan hubungan pada suatu organisasi atau perusahaan antara bagian yang satu dengan yang lain dalam melaksanakan fungsi dan tugas-tugas yang dibebankan terhadap suatu posisi atau jabatan tertentu untuk menjamin kelancaran kerja di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan dapat dilihat pada gambar 2.1.



(Sumber: Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan)

Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.2.5.2. Uraian Kegiatan dan Wewenang

1. Kepala Dinas

Kepala Dinas mempunyai tugas membantu Gubernur menyelenggarakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan pemerintah provinsi dibidang perpustakaan.

Tugas kepala dinas mempunyai fungsi :

1. Perumusan kebijakan teknis dibidang perpustakaan;
2. Penyelenggaraan urusan pelayanan, perencanaan, ketatausahaan, perlengkapan, kepegawaian dan keuangan;

3. Pengkoordinasian pentatausahaan, pemanfaatan dan pengamanan barang milik negara/daerah;
4. Penyelenggaraan, pencetakan dan penerbitan karya ilmiah dan karya-karya lainnya seperti bibliografi daerah, katalog induk daerah, bahan rujukan berupa indeks, bibliografi subyek, abstrak, literature sekunder dan bahan pustaka lainnya;
5. Penyelenggaraan pengembangan koleksi melalui pengadaan bahan perpustakaan, huting, hibah, transliterasi dan translasi;
6. Penyelenggaran layanan perpustakaan melalui sistem otomasi perpustakaan mengikuti pengembangan teknologi, informasi dan komunikasi;
7. Penyelenggaraan kerjasama antar perpustakaan dan tenaga perpustakaan;
8. Pembinaan dan pengembangan perpustakaan dan tenaga perpustakaan;
9. Penyelenggaraan pengembangan pembudayaan kegemaran membaca melalui pengkajian minat baca masyarakat, sosialisasi, bimbingan teknis dan evaluasi pembudayaan kegemaran membaca;
10. Penyelenggaraan pelestarian isi/nilai informasi

bahan perpustakaan melalui alih media dan konservasi; dan

11. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

2. Sekretariat

Sekretariat mempunyai tugas melaksanakan urusan perencanaan, ketatausahaan, perlengkapan, kepegawaian dan keuangan. Sekretariat mempunyai fungsi :

1. Pelaksanaan, sinkronisasi, dan integrasi pelaksanaan tugas dan fungsi organisasi;
2. Pelaksanaan urusan perencanaan meliputi penyusunan program dan anggaran, evaluasi dan pelaporan;
3. Pelaksanaan urusan ketatausahaan dan kepegawaian meliputi urusan persuratan, kearsipan, serta kepegawaian;
4. Pelaksanaan urusan keuangan dan gaji pegawai, verifikasi dan akuntansi;
5. Pengelolaan penatausahaan, pemanfaatan dan pengamanan barang milik negara/daerah;
6. Pelaksanaan urusan hubungan masyarakat dan keprotokolan; dan

7. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

3. Bidang Deposit, Pengembangan Koleksi dan Pengolahan Bahan Perpustakaan

Bidang Deposit, Pengembangan Koleksi dan Pengolahan Bahan Perpustakaan mempunyai tugas melaksanakan deposit hasil serah simpan karya cetak karya rekam, terbitan daerah. Bidang Deposit, Pengembangan Koleksi dan Pengolahan Bahan Perpustakaan mempunyai fungsi :

1. Pelaksanaan deposit meliputi penghimpunan, pengelolaan, pendayagunaan dan pemantauan karya cetak dan karya rekam, penyusunan bibliografi daerah dan katalog induk daerah serta penyusunan literature sekunder;
2. Pelaksanaan pengembangan koleksi meliputi penyusunan kebijakan pengembangan koleksi, seleksi, pengadaan bahan perpustakaan, inventarisasi dan pengembangan koleksi daerah serta pelaksanaan kajian kebutuhan pemustaka;
3. Pelaksanaa pengembangan pembudayaan kegemaran membaca meliputi pengkajian dan pelaksanaan pembudayaan kegemaran membaca,

koordinasi, pemasyarakatan/sosialisasi dan bimbingan teknis serta evaluasi kegemaran membaca; dan

4. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

4. Bidang Layanan, Otomasi dan Kerjasama Perpustakaan

Bidang Layanan, Otomasi dan Kerjasama Perpustakaan mempunyai tugas melaksanakan layanan perpustakaan melalui otomasi perpustakaan, mengikuti perkembangan teknologi, informasi, informasi dan komunikasi serta membangun kerjasama dan jejaring perpustakaan. Bidang Layanan, Otomasi dan Kerjasama Perpustakaan mempunyai fungsi :

1. Pelaksanaan layanan perpustakaan meliputi layanan sirkulasi, rujukan, literasi informasi, bimbingan pemustaka, layanan ekstensi (perpustakaan keliling, pojok baca dan sejenisnya), promosi layanan dan pelaksanaan kajian kepuasan pemustaka;
2. Pelaksanaan otomasi perpustakaan meliputi pengembangan teknologi, informasi dan komunikasi perpustakaan, pengelolaan website

dan jaringan perpustakaan;

3. Pelaksanaan kerjasama perpustakaan meliputi kerjasama antar perpustakaan dan membangun jejaring perpustakaan; dan
4. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

5. Bidang Pelestarian Bahan Perpustakaan

Bidang Pelestarian Bahan Perpustakaan mempunyai tugas melaksanakan alih media, pelestarian nilai-nilai informasi bahan perpustakaan dan naskah kuno, konservasi, perbaikan dan perawatan bahan perpustakaan. Bidang Pelestarian Bahan Perpustakaan mempunyai fungsi:

1. Pelaksanaan alih media meliputi isi/nilai, informasi bahan perpustakaan termasuk naskah kuno;
2. Pelaksanaan konservasi meliputi pelestarian fisik bahan perpustakaan termasuk naskah kuno melalui perawatan, restorasi dan penjilidan serta pembuatan sarana penyimpanan bahan perpustakaan;
3. Pelaksanaan perbaikan dan perawatan bahan perpustakaan meliputi penjilidan bahan

perpustakaan; dan

4. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh atasan pimpinan.

2.2.6. Uraian Kegiatan

Praktek Kerja Lapangan (PKL) dimulai pada tanggal 21 Februari 2022 sampai dengan 29 Maret 2022 pada hari Senin sampai Jumat pukul 08.00 sampai dengan 16.30 WIB. Adapun uraian kegiatan Praktek Kerja Lapangan di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan yaitu:

1) Bidang Layanan, otomasi dan Kerjasama

Pada bidang layanan penulis membantu melayani pendaftaran anggota dimulai dari memeriksa Kartu Identitas (KTP, KTM, KIA dan KK) sesuai dengan daftar yang di isi oleh pemustaka di komputer, Melakukan perekaman foto pemustaka serta mencetak kartu anggota.

2) Bidang Deposit, Pengembangan Koleksi dan Pengolahan Bahan Perpustakaan

Pada bidang Deposit dan pengembangan koleksi penulis Melakukan Pengklarifikasian jenis buku, Membuat kliping dari koran, Menentukan tajuk buku, Melakukan pengolahan buku hadiah/sumbangan, Melakukan *penginputan* data buku baru ke *excel* dan pengecekan data buku.

3) Bidang Sekretariat

Pada bidang sekretariat penulis mendata keluar dan masuk surat, Melakukan scan surat dan *penginputan* data dan Mendata keluar dan masuk surat.

4) Bidang Pelestarian Bahan Perpustakaan

Pada bidang pelestarian penulis melakukan Perbaikan bahan Perpustakaan, Penyampulan bahan Perpustakaan, kegiatan yang berkaitan dengan Aplikasi DiarySumsel pada Bidang Pelestarian antara lain: Melakukan pemindaian (*scan*/ahli media) bahan Perpustakaan, Melakukan pengeditan bahan Perpustakaan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, Melakukan pengeditan bahan Perpustakaan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, menginput data hasil pengeditan bahan Perpustakaan, Membuat format PDF hasil ahli media bahan Perpustakaan.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

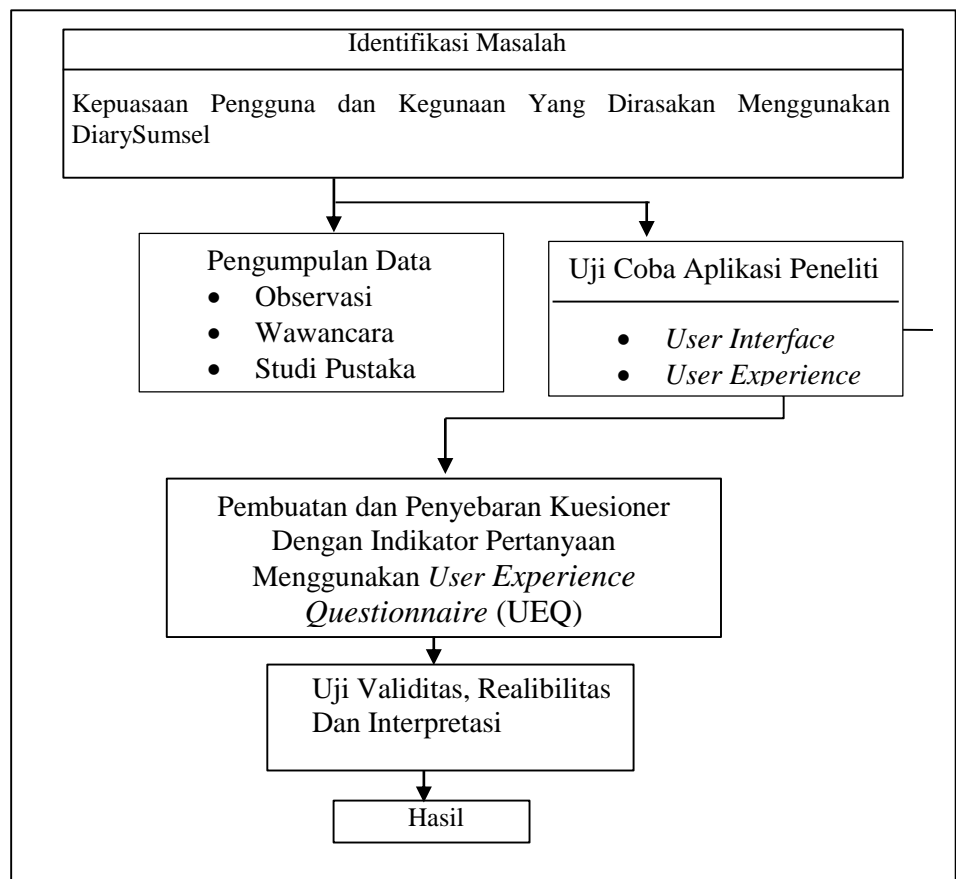
3.1.1. Alur Penelitian

Dalam penelitian ini, berikut alur penelitian yang dilakukan penulis Selama Praktik Kerja Lapangan:

1. Mengidentifikasi masalah terhadap aplikasi DiarySumsel Dinas Perpustakaan Palembang yang dilakukan penulis dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka. Dalam melakukan observasi, penulis menemukan bahwa dalam tampilan aplikasi masih banyak yang harus diperbaiki. Kemudian penulis melakukan wawancara dengan Risky Surya Ramadansyah selaku staf IT di Dinas perpustakaan provinsi sumatera selatan. untuk mendapatkan informasi tentang aplikasi yang ada. Selanjutnya Penulis melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan data berupa jurnal ilmiah, laporan penelitian dan buku untuk mencari referensi yang berhubungan dengan topik yang akan diteliti.
2. Penulis menyiapkan pernyataan kuisisioner yang telah di tentukan oleh *User Experience Questionnaire (UEQ)*.
3. Penyebaran kuesioner ke 30 responden dan pengumpulan data hasil kuesioner yang dilakukan, kemudian mengolah data

menggunakan alat bantu hitung data *Experience Questionnaire* (UEQ) yaitu *Data Analysis Tools* dan SPSS versi 25, menganalisis hasil kuesioner dengan uji validitas dan uji reliabilitas untuk melihat hasil nilai dari item pertanyaan dan konsistensi jawaban responden.

4. Menghitung skor jawaban responden untuk mendapatkan nilai interpretasi kualitas *User Interface* terhadap Aplikasi DiarySumsel.
5. Selesai



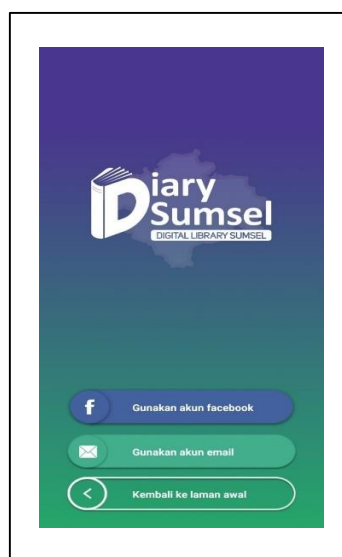
Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.1.2 Hasil Screenshot Aplikasi DiarySumsel

3.1.2.1 Halaman *Login*

Halaman Login dapat dilihat pada Pada gambar 3.2 Merupakan tampilan utama dari Aplikasi DiarySumsel pada halaman ini kita dapat mendaftar untuk akun kita atau memulai pendaftaran akun pada Aplikasi DiarySumsel.

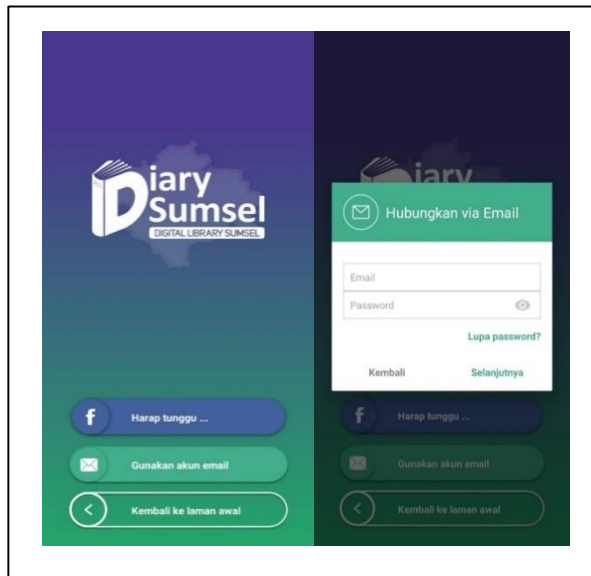


(Sumber:Aplikasi DiarySumsel)

Gambara 3.2 Tampilan *Login*

3.1.2.2. Halaman Pendaftaran Akun

Halaman pendaftaran akun ini dapat dilihat pada gambar 3.3 pada halaman pendaftaran akun ini kita dapat melakukan pendaftaran akun melalui *facebook* dan *email*, untuk memulai aplikasi DiarySumsel.

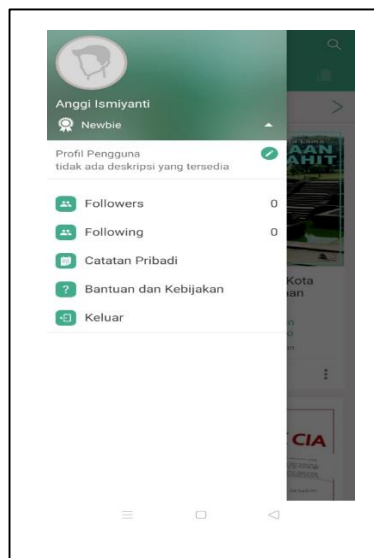


(Sumber:Aplikasi DiarySumsel)

Gambar 3.3 Tampilan Pendaftaran Akun

3.1.2.3. Halaman Profil

Halaman Profil Pengguna ini dapat dilihat pada gambar 3.4 pada halaman profil ini berisi informasi mulai dari *Followers*, *Following* dan Catatan Pribadi.

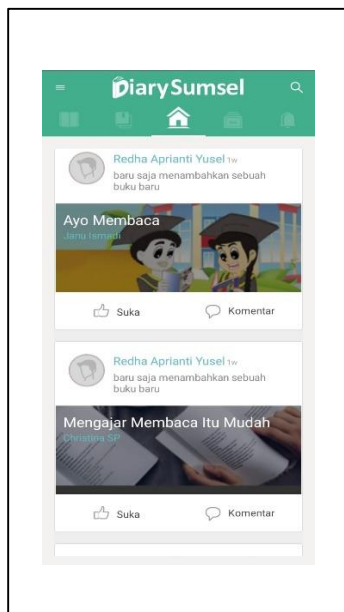


(Sumber:Aplikasi DiarySumsel)

Gambara 3.4 Tampilan Profil

3.1.2.4. Halaman Beranda

Halaman Beranda ini dapat dilihat pada gambar 3.5 pada halaman Beranda kita dapat melihat dan saling terhubung dengan sesama pengguna lain.



(Sumber: Aplikasi DiarySumsel)

Gambara 3.5 Tampilan Beranda

3.1.2.5. Halaman Kategori Buku

Halaman Kategori Buku ini dapat dilihat pada gambar 3.6 pada halaman kategori ini kita dapat melihat dan memilih kategori buku yang diinginkan.

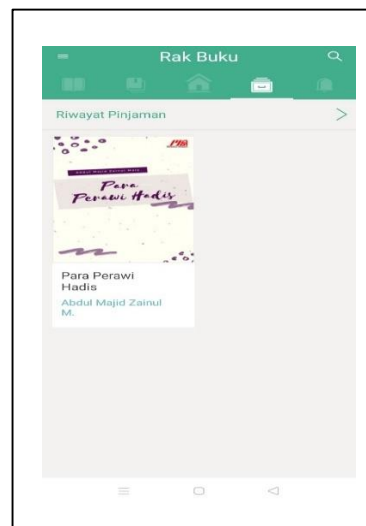


(Sumber:Aplikasi DiarySumsel)

Gambara 3.6 Tampilan Kategori Buku

3.1.2.6.Halaman Rak Buku

Halaman Rak Buku inidapat dilihat pada gambar 3.7 pada Rak Buku kita dapat melihat Pinjaman Buku, Antrian Buku dan Riwayat Pinjaman.



(Sumber:Aplikasi DiarySumsel)

Gambara 3.7 Tampilan Rak Buku

3.2. Evaluasi & Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

3.2.1.1. Kuesioner

Pada penelitian ini, penulis menggunakan kuesioner yang sudah disediakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), yang akan dibagikan dan diisi oleh responden yang mengakses Aplikasi DiarySumsel secara langsung. Berikut tabel kuesioner yang akan dibagikan kepada responden :

Tabel 3.1 Tabel Kuesioner Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

No	Pertanyaan		
1.	Apa Yang Anda Rasakan Saat Membaca Menggunakan Aplikasi DiarySumsel?		
	Menyusahkan	1 2 3 4 5 6 7	Menyenangkan
2.	Menurut Anda Secara Keseluruhan Bagaimana Informasi, Instruksi, Perintah Yang Dihasilkan Oleh Aplikasi DiarySumsel?		
	Tak dapat dipahami	1 2 3 4 5 6 7	Dapat dipahami
3.	Bagaimana Tampilan Aplikasi DiarySumsel?		
	Kreatif	1 2 3 4 5 6 7	Monoton
4.	Penggunaan Fitur Yang Ada Pada Aplikasi DiarySumsel Mudah atau Tidak Untuk Dipelajari?		
	Mudah dipelajari	1 2 3 4 5 6 7	Sulit dipelajari
5.	Menurut Anda Aplikasi DiarySumsel Memiliki Manfaat Langsung Terhadap Pekerjaan Anda?		
	Bermanfaat	1 2 3 4 5 6 7	Kurang bermanfaat

No	Pertanyaan		
6.	Apakah Yang Anda Rasakan Saat Menggunakan Aplikasi DiarySumsel?		
	Membosankan	1 2 3 4 5 6 7	Mengasyikkan
7.	Menurut Anda Bagaimana Tampilan Dari Aplikasi DiarySumsel?		
	Tidak menarik	1 2 3 4 5 6 7	Menarik
8.	Menurut Anda Hasil Output Aplikasi DiarySumsel Dapat Diduga?		
	Tak dapat diprediksi	1 2 3 4 5 6 7	Dapat diprediksi
9.	Menurut Anda Bagaimana Kecepatan Dari Aplikasi DiarySumsel Dalam Pemrosesan Input, Output atau Dalam Memberikan Respon?		
	Cepat	1 2 3 4 5 6 7	Lambat
10.	Pendapat Anda Mengenai Kreativitas Aplikasi DiarySumsel?		
	Berdaya cipta	1 2 3 4 5 6 7	Konvensional
11.	Menurut Anda, Aplikasi DiarySumsel Mendukung atau Malah Menghambat Anda Dalam Menyelesaikan Pekerjaan?		
	Menghalangi	1 2 3 4 5 6 7	Mendukung
12.	Secara Keseluruhan, Bagaimana Kesan Anda Terhadap Aplikasi DiarySumsel?		
	Baik	1 2 3 4 5 6 7	Buruk
13.	Apakah Yang Anda Rasakan Ketika Melakukan Sesuatu Dengan Aplikasi DiarySumsel?		
	Rumit	1 2 3 4 5 6 7	Sederhana
14	Apakah Anda Menikmati Waktu Ketika Menggunakan Aplikasi DiarySumsel?		
	Tidak disukai	Tidak disukai	Menggembirakan

No	Pertanyaan		
15.	Apakah DiarySumsel Adalah Aplikasi Yang Sudah Biasa Anda Gunakan?		
	Lazim	1 2 3 4 5 6 7	Terdepan
16.	Pada Saat Membaca Menggunakan DiarySumsel Apakah Mata Anda Merasakan?		
	Tidak nyaman	1 2 3 4 5 6 7	Nyaman
17.	Apakah DiarySumsel Memberikan Keamanan Dalam Informasi Yang Diberikan?		
	Aman	1 2 3 4 5 6 7	Tidak Aman
18.	Apakah Aplikasi DiarySumsel Mendorong Anda Untuk Menyelesaikan Pekerjaan Anda?		
	Memotivasi	1 2 3 4 5 6 7	Tidak memotivasi
19.	Menurut Anda, Apakah Aplikasi DiarySumsel Sudah Melakukan Hal-Hal Yang Sesuai Dengan Ekspektasi Pengguna?		
	Memenuhi ekspektasi	1 2 3 4 5 6 7	Tidak memenuhi ekspektasi
20.	Menurut Anda Apakah Dengan Aplikasi DiarySumsel Pekerjaan Anda terselesaikan Dengan Efisien?		
	Tidak efisien	1 2 3 4 5 6 7	Efisien
21.	Pendapat Anda Mengenai Fungsi Fitur Yang Ada Di Aplikasi DiarySumsel?		
	Jelas	1 2 3 4 5 6 7	Membingungkan
22.	Pendapat Anda Mengenai Pendaftaran Anggota Sebagai Syarat Meminjam Buku Pada Aplikasi DiarySumsel?		
	Tidak praktis	1 2 3 4 5 6 7	Prakis

No	Pertanyaan		
23.	Menurut Anda Bagaimana Pengaturan Menu Dari Aplikasi DiarySumsel?		
	Terorganisasi	1 2 3 4 5 6 7	Berantakan
24.	Pendapat Anda Mengenai Daya Tarik Aplikasi DiarySumsel?		
	Atraktif	1 2 3 4 5 6 7	Tidak atraktif
25.	Bagaimana User Interface Dari Aplikasi DiarySumsel?		
	Ramah pengguna	1 2 3 4 5 6 7	Tidak ramah pengguna
26.	Pendapat Anda Mengenai Pengembangan Desain Aplikasi DiarySumsel?		
	Konserfatif	1 2 3 4 5 6 7	Inovatif

3.2.1.1.1. Hasil Responden

Dalam penelitian ini, penulis melakukan penyebaran kuesioner yang dilakukan secara langsung dilokasi dengan cara menyebar *link* kuesioner dari google formulir dan menunggu responden saat pengisian kuesioner kepada 30 responden , rincian jumlah kuesioner yang disebar dan Kembali dapat dilihat pada table 3.2 sebagai berikut:

Table 3.2 Deskripsi Kuesioner Responden

Keterangan	Frekuensi
Kuesioner yang disebar	30

Keterangan	Frekuensi
Kuesioner yang kembali	30
Kuesioner yang dapat digunakan	30

(Sumber: Diolah Sendiri)

Pada table 3.2 deskripsi kuesioner responden dapat dilihat dari jumlah kuesioner yang di sebar dan kembali berjumlah sama yaitu 30, maka dalam penelitian ini kuesioner yang yang dapat digunakan sebanyak 30 kuesioner.

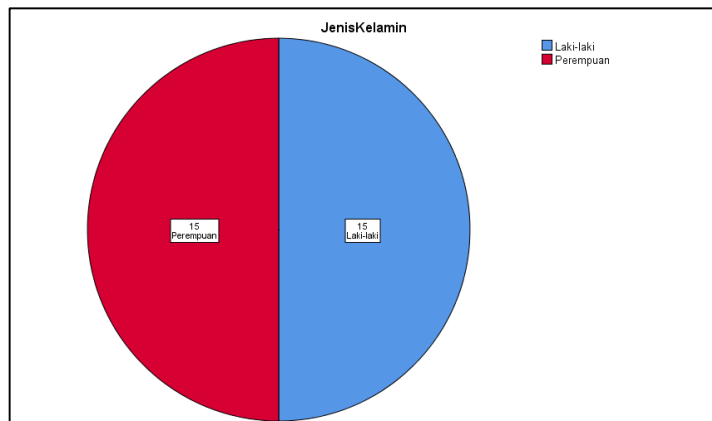
3.2.1.2 Teknik Pengambilan Sampel

3.2.1.2.1 Sampel

Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Accidental sampling* disebut juga *convinience sampling*. Seperti yang ditunjukkan oleh namanya, orang yang diambil sebagai anggota sampel adalah mereka yang kebetulan ditemukan atau mereka yang mudah diterima dan dijangkau (Soehartono, 2002).

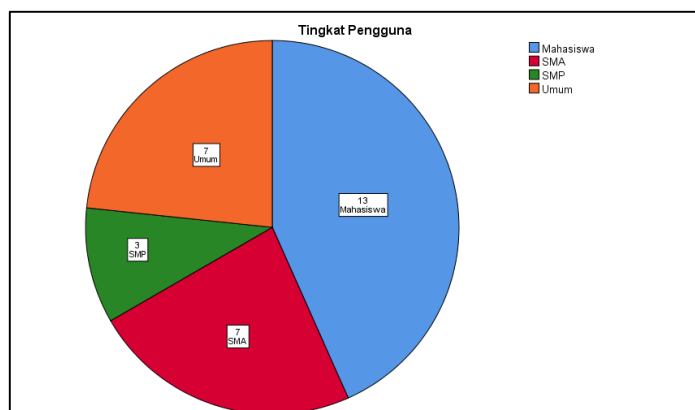
3.2.1.2.2 Deskripsi Responden

Digambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna aplikasi DiarySumsel, data responden di kelompokkan berdasarkan jenis kelamin.



Gambar 3.8 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari gambar 3.8 diatas menjelaskan distribusi responden berdasarka jenis kelamin. Pada gambar tersebut, dapat dilihat bahwa terjadi persamaan jumlah responden antara laki-laki dan perempuan yaitu masing-masing berjumlah 15 hal ini mengindikasikan bahwa terjadi persamaan jumlah responden antara laki-laki dan perempuan.



Gambar 3.9 Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pengguna

Pada gambar 3.9 menjelaskan distribusi berdasarkan tingkatan pengguna. Dapat dilihat bahwa sebanyak 3 responden adalah SMP, 7 responden adalah SMA, 7 responden adalah Umum dan 13 Responden adalah Mahasiswa. Hal ini mengindikasikan bahwa pada umumnya responden yang paling banyak menggunakan aplikasi DiarySumsel adalah Mahasiswa hal ini berkaitan dengan kebutuhan Mahasiswa akan aplikasi DiarySumsel.

3.2.2. Pembahasan

3.2.2.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah tidaknya suatu kuesioner yang kita gunakan. Dalam menentukan validitas, penulis menggunakan SPSS versi 25 dengan melihat hasil *output* pada kolom *Corrected Item Total Correlation*. Pada penelitian ini, penulis menggunakan taraf signifikan 5% (0,05), dan menggunakan rumus *degree of freedom (df)* atau derajat kebebasan untuk menghitung *r* tabel, berikut ini adalah rumus *degree of freedom (df)* : $Df = n - k$

Dengan keterangan diatas “n” adalah jumlah sampel/observasi pembentuk regresi, dan “k” merupakan jumlah variabel (bebas + terikat) (Nugroho, 2020). Dengan

jumlah sampel 30 orang dan variabel yang digunakan ada 6 variabel, kemudian masukkan kedalam rumus *degree of freedom (df)* : $Df = n - k$

$$Df = 30 - 6 = 24$$

Setelah mendapat hasil, lalu lihat tabel distribusi nilai r tabel pada taraf signifikansi = 5% (0,05) dan didapatkan nilai r tabel nya sebesar (0,361). Hasil pengujian validitas setiap item pertanyaan dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Berdasarkan SPSS

Item	r(hitung)	r(table)	Keterangan
1	0,356	0,361	Tidak valid
2	0,545	0,361	Valid
3	0,753	0,361	Valid
4	0,853	0,361	Valid
5	0,822	0,361	Valid
6	0,546	0,361	Valid
7	0,443	0,361	Valid
8	0,122	0,361	Tidak Valid
9	0,631	0,361	Valid
10	0,833	0,361	Valid
11	0,587	0,361	Valid
12	0,853	0,361	Valid

13	0,350	0,361	Tidak Valid
14	0,627	0,361	Valid
15	0,212	0,361	Tidak Valid
16	0,236	0,361	Tidak Valid
17	0,787	0,361	Valid
18	0,791	0,361	Valid
19	0,810	0,361	Valid
20	0,294	0,361	Tidak Valid
21	0,752	0,361	Valid
22	0,310	0,361	Tidak Valid
23	0,793	0,361	Vaid
24	0,824	0,361	Valid
25	0,804	0,361	Valid
26	0,425	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas diatas maka ditemukan 7 pertanyaan yang tidak valid yaitu nomor 1, 8, 13, 15, 20 dan 22. Menurut (Fauziah et al., 2017) cara mengatasi data yang tidak valid ialah dilakukan penyebaran kuesioner ulang pada pertanyaan yang tidak valid, berikut hasil sesudah dilakukan penyebaran ulang pada kuesioner.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Berdasarkan SPSS**Sesudah Dilakuan Penyebaran Ulang**

Item	r(hitung)	r(table)	Keterangan
1	0,387	0,361	Valid
2	0,742	0,361	Valid
3	0,767	0,361	Valid
4	0,857	0,361	Valid
5	0,842	0,361	Valid
6	0,647	0,361	Valid
7	0,575	0,361	Valid
8	0,146	0,361	Tidak Valid
9	0,649	0,361	Valid
10	0,906	0,361	Valid
11	0,737	0,361	Valid
12	0,855	0,361	Valid
13	0,406	0,361	Valid
14	0,774	0,361	Valid
15	0,317	0,361	Tidak Valid
16	0,118	0,361	Tidak Valid
17	0,820	0,361	Valid
18	0,674	0,361	Valid
19	0,829	0,361	Valid

20	0,017	0,361	Tidak Valid
21	0,600	0,361	Valid
22	0,518	0,768	Valid
23	0,775	0,361	Valid
24	0,862	0,361	Valid
25	0,870	0,361	Valid
26	0,550	0,361	Valid

(Sumber : Diolah Sendiri)

Setelah dilakukan penyebaran ulang dan uji validitas pada kuesioner masih didapatkan 4 item pernyataan yang tidak valid yaitu nomor 8, 15, 16 dan 20 karena nilai korelasi kurang dari 0,361 maka pernyataan yang tidak valid atau tidak reliabel akan dibuang (drop) sehingga hanya ada 22 dari 26 pertanyaan yang diujikan yang dinyatakan valid.

Apabila terdapat banyak kesalahan pengukuran, item tersebut sangat disarankan untuk di-drop dari alat ukur karena tidak valid mengukur dimensi yang ingin diukur (Salsabila et al., 2019)

Uji validitas kusioner dapat dinyatakan valid jika setiap butir pertanyaan yang terdapat pada kusioner dapat digunakan sebagai perantara untuk mengungkapkan dan mengetahui sesuatu yang akan diukur oleh kusioner tersebut (Prososial, 2021)

Validitas merupakan cara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai angket yang sedang

dipergunakan benar-benar sudah valid sehingga bisa digunakan untuk mengukur variable yang akan diteliti (Hakim et al., 2021)

Instrumen dinyatakan reliabel atau andal apabila menghasilkan ukuran yang konsisten walaupun digunakan untuk mengukur berkali-kali (Maddeppungeng, n.d.).

3.2.2.2 Uji Reliabilitas

Menurut Priyanto, (2013:30) Variabel dikatakan baik apabila memiliki *Cronbach's Alpha* $> 0,6$. Koefisien *Alpha Cronbach* menjelaskan tentang konsistensi terhadap jawaban untuk semua item pada semua skala.

Hasil koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* didapat dengan mencari terlebih dahulu nilai korelasi dengan cara menghitung nilai rata-rata setiap pasangan item pada skala. Pada table 3.5 menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas berdasarkan SPSS (0.766) memiliki skala diatas 0,6 berarti jawaban pada setiap item memiliki konsistensi yang baik.

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan SPSS

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
22 Pertanyaan	0.766	Reliable

(Sumber : Diolah Sendiri)

3.2.2.3 Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

Hasil konversi data di kelola untuk mendapatkan hasil utama yaitu *Results*. *Results* adalah hasil utama dari UEQ yang akan menjadi acuan untuk melakukan perhitungan selanjutnya yaitu Set Data *Benchmark*. Setelah mendapatkan hasil terhadap skala inkonsistensi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan rata-rata, varian dan standart deviasi pada data jawaban responden. Berikut hasil dari perhitungan rata-rata, varian dan standart deviasi dimana masing-masing pertanyaan sudah diberikan kode warna yang berbeda pada setiap skalanya yakni daya tarik, ketepatan, kejelasan, efisiensi, stimulasi dan kebaruan. Hasil rata-rata, varian dan standart deviasi dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut:

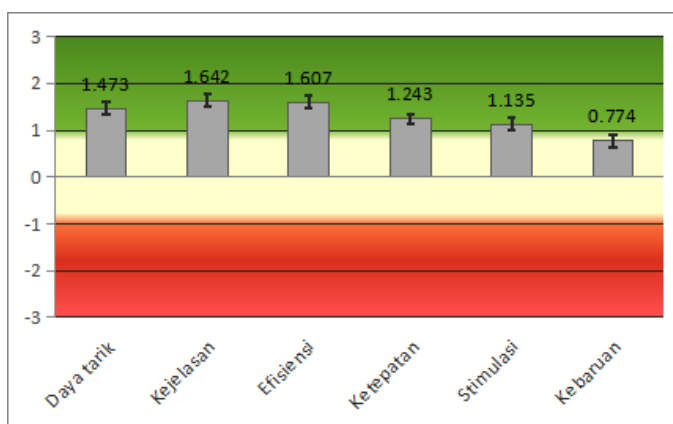
Tabel 3.6 Hasil Rata-Rata Jawaban Berdasarkan Pengukuran UEQ

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1.6	1.9	1.4	255	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1.9	1.7	1.3	255	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0.8	2.3	1.5	255	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1.5	2.7	1.6	255	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1.5	2.2	1.5	255	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	1.0	1.7	1.3	255	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	1.2	1.9	1.4	255	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0.6	1.8	1.3	255	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	1.4	1.8	1.3	255	cepat	lambat	Efisiensi
10	0.8	2.2	1.5	255	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	1.0	1.8	1.3	255	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	1.7	2.1	1.4	255	baik	buruk	Daya tarik
13	1.5	2.0	1.4	255	rumit	sederhana	Kejelasan
14	1.4	2.1	1.4	255	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	0.8	2.1	1.5	255	lazim	terdepan	Kebaruan
16	1.5	1.9	1.4	255	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1.6	2.1	1.5	255	aman	tidak aman	Ketepatan
18	0.8	1.7	1.3	255	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	1.7	1.9	1.4	255	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1.7	1.8	1.3	255	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1.7	1.9	1.4	255	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	1.9	1.2	1.1	255	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1.3	2.6	1.6	255	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	1.2	1.8	1.3	255	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	1.5	1.8	1.3	255	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	0.7	2.2	1.5	255	konservatif	inovatif	Kebaruan

Berikut adalah hasil dari nilai rata-rata berdasarkan seluruh pertanyaan. Nilai rata-rata yang didapatkan - 0.8 dan 0.8 merupakan nilai evaluasi normal, nilai di atas 0,8 merupakan evaluasi positif dan nilai-nilai di bawah -0,8 merupakan evaluasi negatif. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan bahwa hasil evaluasi untuk seluruh aspek memiliki nilai yang positif kecuali pada aspek kebaruan nilai rata-rata untuk aspek kebaruan lebih rendah dibandingkan dengan aspek lainnya. Hal ini sesuai dengan hasil uji yang memiliki nilai impresi normal.

Tabel 3.7 Rata-rata Impresi dan Varians Skala

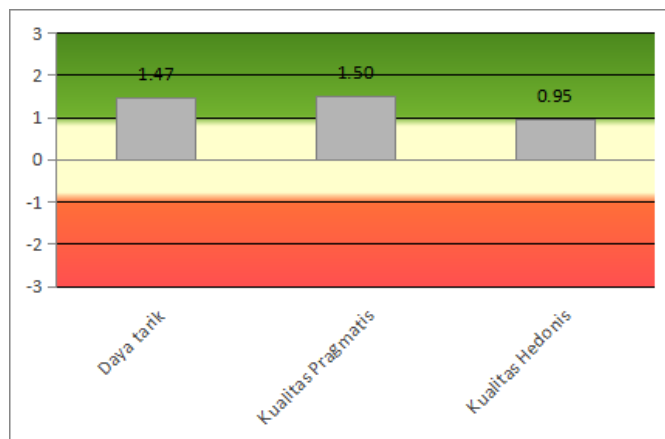
UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	👍 1.473	1.31
Kejelasan	👍 1.642	1.29
Efisiensi	👍 1.607	1.10
Ketepatan	👍 1.243	0.83
Stimulasi	👍 1.135	1.13
Kebaruan	👉 0.774	1.17

**Gambar 3.10 Grafik rata-rata impresi Skala**

Tabel 3.7 dan gambar 3.10 menunjukkan rata-rata keseluruhan pertanyaan dilihat dari skalanya. Hasil nilai rata-rata skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan dan stimulasi tergolong impresi positif. Sedangkan skala kebaruan masuk impresi normal.

Tabel 3.8 Hasil Mean UEQ

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	1.47
Kualitas Pragmatis	1.50
Kualitas Hedonis	0.95

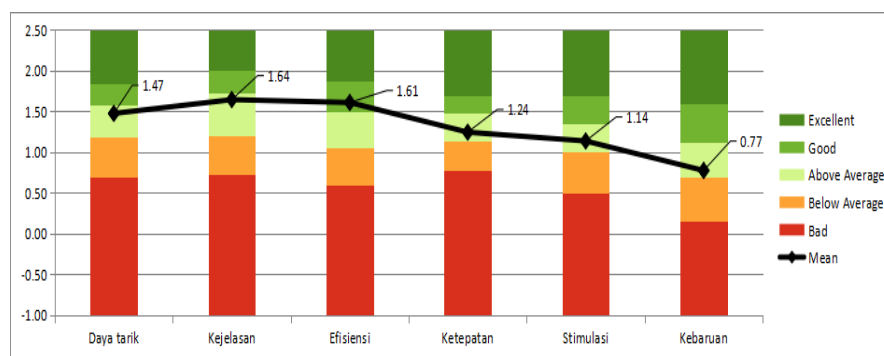


Gambar 3.11 Grafik Hasil *Mean* UEQ

Hasil perhitungan analisis dapat disajikan berdasarkan tiga Kelompok aspek yaitu Attractiveness (Daya Tarik) yang merupakan dimensi valensi murni, Kejelasan, Efisiensi dan Ketepatan tergolong kedalam Pragmatic quality (Kualitas pragmatis) yaitu aspek yang menggambarkan kualitas dari interaksi pengguna yang berhubungan dengan tugas atau pun tujuan sedangkan stimulasi dan kebaruan merupakan aspek kualitas Hedonic quality (kualitas hedonis) yaitu gambaran dari aspek yang berkaitan dengan kesenangan saat menggunakan produk. Dimana hasil yang didapatkan evaluasi UEQ ditentukan dengan cara perhitungan rata-rata (mean) dan varians dari hasil rata-rata konversi data yang sudah diperoleh dari per skala yang ditentukan. untuk aspek attractiveness dengan nilai 1,47 untuk pragmatic quality dengan nilai 1,50 serta untuk hedonic quality dengan nilai 0,95.

Tabel 3.9 Set Data Benchmark

Skala	Rata-rata	Perbandingan Benchmark	Interprestasi
Daya Tarik	1.47	Above Average	25% hasil lebih baik, 50% hasil lebih tidak baik
Kejelasan	1.64	Above Average	25% hasil lebih baik, 50% hasil lebih tidak baik
Efisiensi	1.61	Good	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih tidak baik
Ketepatan	1.24	Above Average	25% hasil lebih baik, 50% hasil lebih tidak baik
Stimulasi	1.14	Above Average	25% hasil lebih baik, 50% hasil lebih tidak baik
Kebaruan	0.77	Above Average	25% hasil lebih baik, 50% hasil lebih tidak baik

Gambar 3.12 Hasil Perbandingan dengan Skala *benchmark*

Benchmark UEQ mengklasifikasikan produk ke dalam 5 kategori (per skala), yaitu :

1. *Excellent*, masuk dalam kisaran 10% produk yang memiliki skor tertinggi.
2. *Good*, 10% produk pada dataset yang memiliki skor

yang lebih tinggi, sedangkan 50% lainnya lebih rendah.

3. *Above average*, 25% produk dataset yang memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 50% lainnya lebih rendah.
2. *Below average*, 50% produk dataset memiliki skor yang tinggi, sedangkan 25% lainnya lebih rendah.
3. *Bad*, masuk dalam kisaran 25% produk yang memiliki skor terendah

Berdasarkan hasil perbandingan dengan skala *benchmark*, aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan hasilnya adalah diatas rata-rata (*above average*). Sedangkan untuk efisiensi hasilnya adalah baik (*good*). Hasil ini menunjukkan bahwa sistem aplikasi DiarySumsel ini sudah baik, namun masih perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan daya tarik, pragmatic quality dan hedonic quality dengan menyediakan fungsi atau fitur yang membantu untuk menyelesaikan pekerjaan serta menyenangkan untuk digunakan.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian maka kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah: Hasil evaluasi yang diperoleh dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ), secara rata-rata memiliki hasil evaluasi yang positif karena berdasarkan skala penilaian daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi mendapatkan nilai positif karena memiliki nilai rata-rata impresi diatas 0,8.

Selain hasil rata-rata impresi, didapatkan juga hasil perbandingan *benchmark*, Hasil *benchmark* menunjukkan aspek efisiensi masuk kedalam kriteria baik (*good*), sedangkan untuk aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan berada dalam kriteria diatas rata-rata (*above average*).

4.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat maka penulis mengajukan beberapa saran yang mungkin dapat menjadi masukan bagi pihak Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan

1. Bagi peneiliti selanjutnya agar dalam pengumpulan data lebih mampu menjangkau pengguna DiarySumsel dengan jumlah yang lebih banyak.
2. Pada skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan, masih memerlukan pengembangan dan perbaikan. Seperti pada

fitur Kategori ePustaka yang memerlukan terlalu banyak *Password* untuk bergabung pada setiap kategori sehingga membuat bingung pengguna, maka rekomendasi perbaikan yang disarankan cukup satu kali pemasukan password pada semua kategori sehingga memudahkan pengguna untuk mengisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriansyah, D. S., & Riwinoto, R. (2021). *Analisis User Experience Web halal Batam Di Pusat Kajian Halal Politeknik Negeri Batam Menggunakan User Experience*. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, Vol. 5, No. 2, 67–76.
- Gede Ngurah Kerta Sanjaya Arya Jelantik, S., Putu Satwika, I., Nyoman Yudi Anggara. (2019). *Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (Arya Jelantik) Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. *Jutisi (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, Vol. 8, No. 3, 95–106.
- Hakim, R. Al, Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). *Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi*. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, Vol. 4, No. 4, Juli 2021, 263–268.
- Hinderks, A., Schrepp, M., Dominguez Mayo, F. J., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). *Developinga UX KPI based on The User Experience Questionnaire*. *Computer Standards and Interfaces*, Vol. 65, Juli 2019, 38–44.
- Intanny, V., Widiyastuti, I., Dolorosa Kusuma Perdani, M. (2018). *Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza.id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire*. *Pekommas (Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Makassar)*, Vol. 3, No. 2, Oktober 2018, 117-126.
- Izabal, S. V., Aknuranda, I., & Az-zahra, H. M. (2018). *Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya*. *J-PTIHK (Jurnal*

Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer), Vol. 2, No. 9, 3224–3232.

Maddeppungeng, A., Intari, E. D., & Oktafiani, A. (2019). *Studi Faktor Penyebab Keterlambatan Proyek Konstruksi Studi Kasus Proyek Pembangunan 6 Ruas Jalan Tol Dalam Kota Jakarta*. Jurnal Konstruksia, Vol. 11, No. 1, 89–96.

Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). *Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ)*. Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, Vol. 8, No. 2, 319.

Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). *Uji validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku prososial*. Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan), Vol. 4, No. 4, Juli 2021, 279–284.

Putro, S., Kusrini, K., & Kurniawan, M. P. (2020). *Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul*. Creative Information Technology Journal, Vol. 6, No. 1, 27.

Salsabila, D. F., Rofifah, R., Natanael, Y., & Ramdani, Z. (2019). *Uji Validitas Konstruksi Indonesian-Psychological Measurement of Islamic Religiousness (I-PMIR)*. Jurnal Psikologi Islam dan Budaya, Vol. 2, No. 2, 77–86.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2021). *Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. Methomika (Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi), Vol, 4. No. 2, Oktober 2020, 173–178.

Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). *Pengukuran User Experience Pada ELearning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. Mantik Penusa (Jurnal STMIK Pelita Nusantara) , Vol. 2, No. 2, Maret 2019, 146–151.