

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Responden

5.1.1. Responden

Dari jumlah sampel yang sudah ditentukan maka jumlah keseluruhan kuesioner yang disebarakan dalam penelitian ini sebanyak 90 rangkap. Penyebaran kuesioner dilakukan secara langsung dengan cara menemui responden dan menunggu responden saat pengisian kuesioner serta langsung mengumpulkan kembali kuesioner yang telah diisi. Berikut adalah jumlah data kuesioner yang disebarakan dan kembali secara lebih rinci dapat dilihat pada table 5.1.

Keterangan	Jumlah
Kuesioner yang disebarakan	90
Kuesioner yang kembali	82
kuesioner yang gugur	8
Kuesioner yang dapat digunakan	82

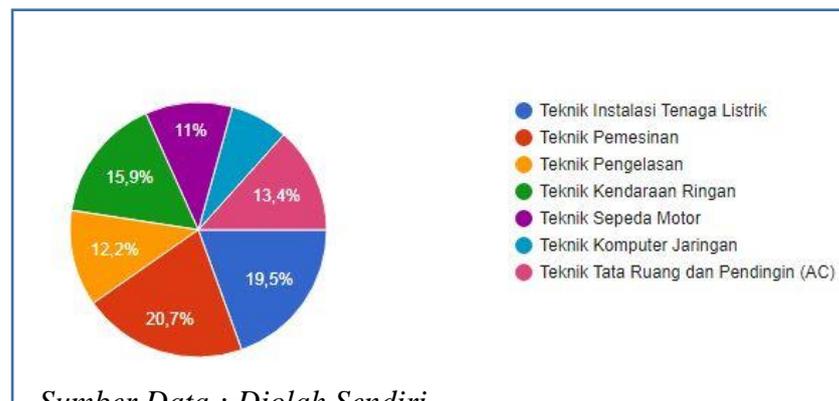
Tabel 5.1. Deskripsi Kuisisioner Responden

Sumber data : diolah sendiri

Dari tabel 5.1. deskripsi kuesioner responden dapat dilihat dari kuesioner yang disebar dan jumlah kuesioner yang kembali berjumlah sama yaitu 82 namun sebagian dari kuesioner sejumlah 8 gugur atau tidak mengisi kuesioner. Jadi total kuesioner yang dapat diolah dalam penelitian ini adalah 82 kuesioner.

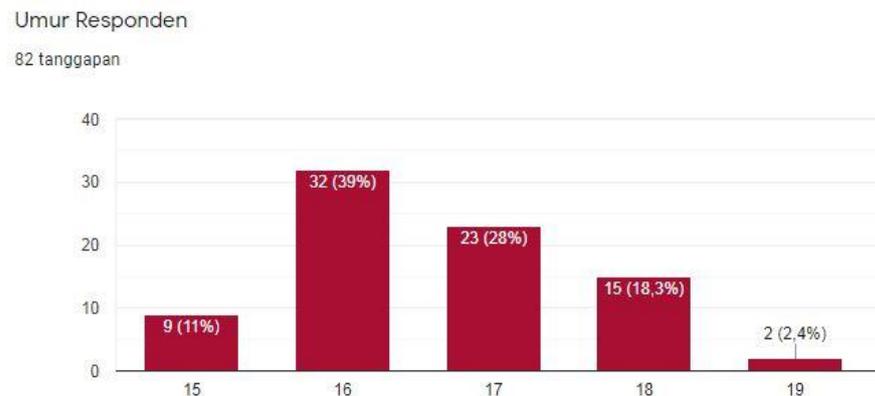
5.1.2 Deskripsi Responden

Berikut ini akan digambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna website SMK YP Gajah Mada Palembang. Data responden tersebut dikelompokkan berdasarkan jurusan dan usia.



Gambar 5.1 Distribusi Responden berdasarkan jurusan

Gambar Diatas Menjelaskan Tentang Distribusi Responden Berdasarkan Jurusan. Dari Gambar Tersebut, Dapat Dilihat Bahwa Sebanyak 20,7% Responden Jurusan Teknik Pemesinan, 19,5% Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik, 15,9 Teknik Kendaraan Ringan, 13% Teknik Tata Ruang Dan Ac, 12,2% Teknik Pengelasan Dan 11% Teknk Sepeda Motor. Hal Ini Mengindikasikan Bahwa Sebagian Besar Responden Adalah Siswa Yang Sekolah Di SMK YP Gajah Mada Palembang.



Sumber Data : Diolah Sendiri

Gambar 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Umur

Dari gambar 5.2 kelompok responden umur, diketahui bahwa yang menggunakan website SMK YP Gajah Mada yang paling banyak adalah usia 16 tahun yaitu sebanyak 39%, usia 17 tahun yaitu sebanyak 28%, usia 18 tahun sebanyak 18,3%, usia 15 tahun sebanyak 11% dan usia 19 tahun sebanyak 3,6%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengguna website SMK YP Gajah Mada lebih sering digunakan oleh siswa usia kisaran 16 dan 17 tahun.

5.2. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuisisioner

Berdasarkan kuisisioner yang telah penulis kumpulkan, berikut adalah table distribusi jawaban dari setiap jawaban responden terhadap pertanyaan kuisisioner yang penulis berikan. Berikut adalah tabel distribusi jawaban responden yang dapat dilihat pada tabel 5.2

Tabel 5.2 Distribusi Jawaban Responden

Nr	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
1	annoying/enjoyable	0	6	11	17	12	15	21	Attractiveness
2	not understandable/understandable	0	7	15	8	15	20	17	Perspicuity
3	dull/creative	0	13	16	10	16	18	9	Novelty
4	difficult to learn/easy to learn	0	8	17	8	19	20	9	Perspicuity
5	inferior/valuable	1	9	17	12	19	14	8	Stimulation
6	boring/exciting	2	5	14	7	20	26	8	Stimulation
7	not interesting/interesting	1	11	11	6	12	36	4	Stimulation
8	unpredictable/predictable	0	12	16	9	11	29	5	Dependability
9	slow/fast	3	17	17	8	19	14	4	Efficiency
10	conventional/inventive	1	10	17	14	15	21	4	Novelty
11	obstructive/supportive	0	7	11	13	20	24	7	Dependability
12	bad/good	0	19	14	14	14	15	6	Attractiveness
13	complicated/easy	1	16	2	19	7	25	12	Perspicuity
14	unlikable/pleasing	0	4	20	9	12	24	13	Attractiveness
15	usual/leading edge	0	8	10	10	18	25	11	Novelty
16	unpleasant/pleasant	0	0	0	0	7	49	25	Attractiveness
17	not secure/secure	1	12	12	15	18	18	6	Dependability
18	demotivating/motivating	0	18	15	8	13	22	6	Stimulation
19	does not meet expectations/meets expectations	0	9	15	16	13	26	3	Dependability
20	inefficient/efficient	0	11	19	6	14	22	10	Efficiency
21	confusing/clear	1	28	16	8	8	18	3	Perspicuity
22	impractical/practical	0	7	11	8	25	23	8	Efficiency
23	cluttered/organized	1	8	15	14	21	18	5	Efficiency
24	unattractive/attractive	0	12	20	10	20	14	4	Attractiveness
25	unfriendly/friendly	0	13	21	11	14	14	7	Attractiveness
26	conservative/innovative	0	4	17	9	22	19	10	Novelty

Data respon dari responden dimasukkan ke dalam *data analysis tool*, yaitu pada tab “*Data*”. Tool ini akan menghitung UX dengan statistika UEQ. Sebelum melihat hasil perhitungan UEQ, perlu

dilakukan analisis terhadap data yang masuk, analisa yang dilakukan adalah analisis terhadap bobot nilai jawaban secara berurutan berikut ini adalah skala dan bobotnya :

Tabel 5.3 skala dan bobot penilaian

No	Skala	Bobot
1	1	-3
2	2	-2
3	3	-1
4	4	0
5	5	1
6	6	2
7	7	3

Sehingga dihasilkan bobot jawaban seperti terlihat pada gambar

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
1	2	1	0	1	-2	2	2	-2	-2	1	-2	2	3	3	2	1	2	1	-2	2	2	2	2	2	1
3	2	2	1	2	2	2	2	2	-2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	-1	-2	2	1	-1	1	2
3	2	2	2	2	2	-2	2	-1	-2	2	-2	3	2	2	3	2	-1	-2	2	-2	-1	-2	1	-1	-2
2	2	2	1	2	2	-2	2	-2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2
2	2	-2	-2	-2	2	2	2	-2	-2	2	-2	2	2	2	2	-2	-2	-2	2	-2	2	-2	-2	-2	2
1	1	0	-1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	-2	1	2	2	-2	1	-2	1	-1	-1	1	-1
1	2	-1	-1	-1	1	1	2	1	-1	0	0	2	1	0	2	-2	1	-1	1	-2	1	0	-2	-2	0
-1	-2	1	-1	-1	-1	2	2	-2	-2	0	0	-3	1	-2	3	-1	1	2	-2	-2	2	-2	0	0	2
2	1	1	1	1	-1	1	-1	1	2	2	0	-2	0	-2	3	1	-2	0	1	-1	0	2		-2	2
2	-2	1	2	2	1	-2	-2	0	1	0	1	1	1	1	3	-1	1	0	-1	-2	-1	-1	0		1
-1	0	1	0	1	0	-1	0	0	0	0	0	0	-1	0	3	0	0	0	-1	-1	0	0	-1	-1	1
-1	0	0	0	-1	0	0	0	-1	0	1	-1	0	-1	0	3	-1	-1	0	1	0	1	0	1	-1	1
0	-1	-1	1	0	1	0	-1	0	-1	-1	-1	0	-2	1	2	0	-1	-1	-2	-1	0	1	-1	0	0
-2	2	-2	-1	-2	0	2	-1	-1	0	2	-1	2	2	1	2	-1	1	1	-1	-2	1	0	-2	-2	1
1	-1	-1	-1	0	0	1	0	1	-1	0	-1	0	1	2	2	1	-1	0	1	1	3	0	0	-2	-2
0	-1	2	-1	-3	-1	2	-2	0	2	1	-1	-2	2	-2	2	2	-2	-1	2	-2	-2	0	1	-1	0
0	-1	-1	1	-1	1	0	-1	1	-1	-1	-1	1	-1	1	2	0	1	-2	0	0	0	1	-1	0	1
1	0	-2	-1	1	1	1	-1	1	-1	-1	0	-2	-1	2	3	1	-1	-1	2	1	1	1	1	-2	1
0	-1	-1	1	-1	-1	-1	0	-1	0	0	-1	0	3	-1	1	-1	0	0	0	0	1	-1	1	0	1
1	-1	-1	0	-1	-2	1	1	0	-2	-2	-2	2	0	2	2	0	-1	-2	-1	-2	-1	-1	1	-1	-1
-2	1	0	2		-1	-2	-2	-3	1	-1	1	2	2	0	2	1	-2	0	0	-1	-2	2	-1	-1	0
0	1	0	1	-1	-1	2	-1	1	0	1	1	0	2	-1	2	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	0	-1	0
-1	1	0	1	-2	0	-1	0	-1	0	1	0	0	0	2	2	0	1	-1	-1	-2	-2	-1	0	0	1
1	0	0		-1	2	-3	-2	-3	-3	-2	-2	2	1	2	2	-3	2	2	-1	-3	2	-2	-1	2	1
2	2	-1	2	-1	1	-2	-1	1	1	0	-2	2	0	1	3	-2	0	0	0	-2	2	2	-2	-1	1
1	-1	-2	3	0	1	0	1	0	-1	1	0	1	-2	-1	2	-1	0	-1	-1	-1	-1	0	1	-1	-1
-1	-2	-2	-2		2		-2	-2	2	1	-1	-2	-1	0	2	1	-2	2	2	2	2	2	-2	-1	1
1	2	0	-2	0	1	-2	2	-2	1	2	-2	-2	2	0	1	1	-1	1	-2	-2	1	0	1	1	-1

5.3.

2	-1	-2	-2	2	2	2	-1	-1	2	-2	-1	-2	-1	2	2	-2	2	-2	1	-2	-1	2	0	1	1	
-2	2	-1	0	0	1	2	2	1	0	2	-2	-1	0	-2	3	1	-1	2	-1	-2	-2	-2	-2	1	0	
-1	-2	-1	-2	-1	2	1	1	1	-2	2	-2	-2	-1	-1	3	-2	-2	2	1	-2	1	1	-2		-1	
0	0	-2	1	0	2	-1	1	-2	0	2	0	0	-1	1	3	1	-2	-1	-1	-1	1	1	-1	0	-1	
-1	-2	2	0	1	1	2	-2	-2	2	1	-2	-2	-1	1	3	-2	3	3	1	-2	1	1	-1	0	1	
0	1	1	-1	0	1	-1	0	-1	-2	0	-2	0	-1	1	3	0	1	-1	-1	-1	-1	-1	1	-1	-1	
0	-1	-2	-2	1	2	-1	-2	-2	-2	-2	0	-2	-1	2	2	1	-2	-1	1	-2	1	1	-2	-1	1	
0	1	0	1	-1	-1	-1	0	-1	1	1	0	0	0	1	2	0	-2	-1	-2	-1	1	0	0	-1	-1	
0	-1	-2	1	-1	-1	0	1	-2	0	2	1	1	-1	1	2	0	-1	-1	-2	-1	0	1	-2	0	2	
-2	2	0	-1	0	2	2	-2	2	-1	-1	-2	-2	-1	2	2	-1	1	1	0	-2	1	0	-2	-1	1	
1	0	-2	1	-2	-1	2	-2	1	1	1	-1	-2	-1	0	2	-2	-1	2	-1	-2	1	1	1	-2	2	
0	1	1	-1	0	1	1	-1	1	-1	0	-2	0	2	0	3	0	-2	0	2	0	1	0	-1	1	2	
2	-1	0	-1	1	1	-1	1	-2	0	1	0	0	1	-1	1	-1	0	0	1	1	1	1	-1	1	1	
-2	1	-2	2	-1	2	2	-2	2	0	-2	-2	1	-2	-1	2	-1	-2	2	-1	-2	2	-2	2	-2	-1	
0	2	1	-1	-1	-1	-2	0	-1	1	1	1	0	1	-1	2	0	-1	0	-2	-1	-1	-1	0	-1	-1	
1	-1	-2	2	0	-1	1	-1	1	-1	-2	-2	1	-1	-1	2	-1	1	1	-2	-2	1	0		-2	-1	
1	-1	-1	1	-1	-1	1	-1	0	-1	0	-2	0	-1	2	2	0	-2	0	-2	-1	-2	-1	1	-2	-1	
0	1	1	-1	1	1	-1	0	-1	1	1	1	0	-1	1	2	0	-1	1	1	0	0	1	-1	-2	-1	
-1	-2	-2	0	-1	-2	-2	1	-2	-1	1	0	-2	1	1	2	1	-2	1	0	0	-2	-2	-1	0	1	
0	1	2	-1	0	0	-1	1	-1	0	-1	-2	0	-1	1	2	1	-2	0	-2	-2	-1	-1	1	-1		
0	1	1	-1	1	2	0	-1	-2	-1	-1	-1	0	0	1	3	1	-2	0	2	0	1	1	-2	1	-1	
-1	0	1	1	1	1	2	2	-1	0	0	-1	1	2	2	2	-2	0	1	3	-2	1	0	-1	1	-1	
2	2	-1	-1	0	2	2	2	-1	-1	1	-2	2	2	1	2	-1	-2	1	-1	0	2	-1	-1	1	-2	
2	2	-1	0	1	-1	1	2	-1	1	3	-2	2	1	2	1	-2	-2	-2	2	-2	2	-1	-2	-2	0	
-1	-1	1	-2	-2	1	2	1	-1	-1	0	-1	0	-1	-1	2	-2	-2	-1	-1	-2	1	1	0	-1	2	
-1	2	-1	-1	-1	1	2	2	-1	-1	1	0	2	1	0	3	0	1	0	1	1	1	-1	-1	-1	0	
3	2	-1	1	1	3	1	1	-2	-1	-1	1	3	2	2	3	-2	-1	-1	1	-2	-1	1	-1	0	-1	
2	1	-1	2	-2	1	2	-2	1	1	-1	1	-1	0	1	3	-1	0	-2	-1	-1	0	-1	1	-2	0	
0	0	1	1	-2	0	-1	-1	1	0	-1	1	0	0	0	3	0	1	1	-1	1	-2	0	-1	-1	1	
0	-1	1	1	1	-3	-2	-2	2	2	-1	2	-2	-2	-2	3	1	2	2	-2	2	-1	1	1	2	-1	
-2	-2	2	2	2	-1	-2	-1	0	2	-2	2	-2	-1	-1	2	1	2	-2	-1	-1	0	1	0	-1	-2	
2	1	-1	-2	-2	1	2	2	-2	-1	2	0	2	1	1	2	-2	-1	-1	2	-1	1	1	-1	-1	1	
3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3
2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	-2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	
3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3
3	3	3	3	2	2	2	2	-2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	-3	2	2	2
3	3	2	2	-2	2	1	-1	-1	-2	2	-1	2	2	3	1	2	0	2	2	-1	1	1	-1	1	1	
2	1	2	2	1	2	2	-1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	-2	1	-1	1	2	3	
2	2	2	1	1	2	2	2	-2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	1	-2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3
3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3		2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2
3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2
3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2
3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	0	1	2	3	-2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2
3	3	2	2	2	-2	3	3	-3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3
2	3	1	2	1	3	3	2	1	1	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	-2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	3	3
3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3
3	2	3	2	3	-3	3	3	3	2	3	3	-2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	0	1	1	1	1	-2	2	1	2
3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	-2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
3	3	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	0	1

Gambar 5.3 Bobot Jawaban

Dari 82 jawaban responden untuk setiap pertanyaan, dilakukan perhitungan mean, varian dan simpangan baku. Masing-masing pertanyaan diberi kode warna sesuai kelompoknya yakni *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Hasilnya dapat di lihat pada gambar 5.4.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	↑ 1,0	2,6	1,6	82	annoying	enjoyable	Attractiveness
2	↑ 0,9	2,7	1,6	82	not understandable	understandable	Perspicuity
3	→ 0,5	2,7	1,6	82	creative	dull	Novelty
4	→ 0,7	2,4	1,6	81	easy to learn	difficult to learn	Perspicuity
5	→ 0,4	2,5	1,6	80	valuable	inferior	Stimulation
6	↑ 0,8	2,4	1,6	82	boring	exciting	Stimulation
7	→ 0,7	2,6	1,6	81	not interesting	interesting	Stimulation
8	→ 0,5	2,6	1,6	82	unpredictable	predictable	Dependability
9	→ 0,0	2,8	1,7	82	fast	slow	Efficiency
10	→ 0,4	2,4	1,5	82	inventive	conventional	Novelty
11	→ 0,8	2,1	1,4	82	obstructive	supportive	Dependability
12	→ 0,1	2,7	1,6	82	good	bad	Attractiveness
13	→ 0,7	3,1	1,8	82	complicated	easy	Perspicuity
14	↑ 0,9	2,5	1,6	82	unlikable	pleasing	Attractiveness
15	↑ 0,9	2,4	1,5	82	usual	leading edge	Novelty
16	↑ 2,2	0,4	0,6	81	unpleasant	pleasant	Attractiveness
17	→ 0,4	2,5	1,6	82	secure	not secure	Dependability
18	→ 0,3	2,9	1,7	82	motivating	demotivating	Stimulation
19	→ 0,5	2,2	1,5	82	meets expectations	does not meet expectations	Dependability
20	→ 0,6	2,8	1,7	82	inefficient	efficient	Efficiency
21	→ -0,3	2,9	1,7	82	clear	confusing	Perspicuity
22	↑ 0,9	2,1	1,4	82	impractical	practical	Efficiency
23	→ 0,5	2,2	1,5	82	organized	cluttered	Efficiency
24	→ 0,2	2,2	1,5	80	attractive	unattractive	Attractiveness
25	→ 0,2	2,6	1,6	80	friendly	unfriendly	Attractiveness
26	↑ 0,8	2,1	1,5	81	conservative	innovative	Novelty

sumber data : diolah sendiri

Gambar 5.4 Rata-rata, varian, simpangan baku

Setelah melakukan konfirmasi terhadap rata-rata varian, simpang baku kemudian dilakukan perhitungan *mean*, *variance*, *Mean* merupakan hasil perhitungan rata-rata dari semua tanggapan responden yang dikelompokkan pada masing-masing skala. Sedangkan *Variance* menunjukkan variasi sebaran data. Nilai rata-rata impresi dari

user dengan rentang nilai normal, nilai $>0,8$ merupakan evaluasi nilai positif dan nilai-nilai $<-0,8$ merupakan evaluasi negatif.

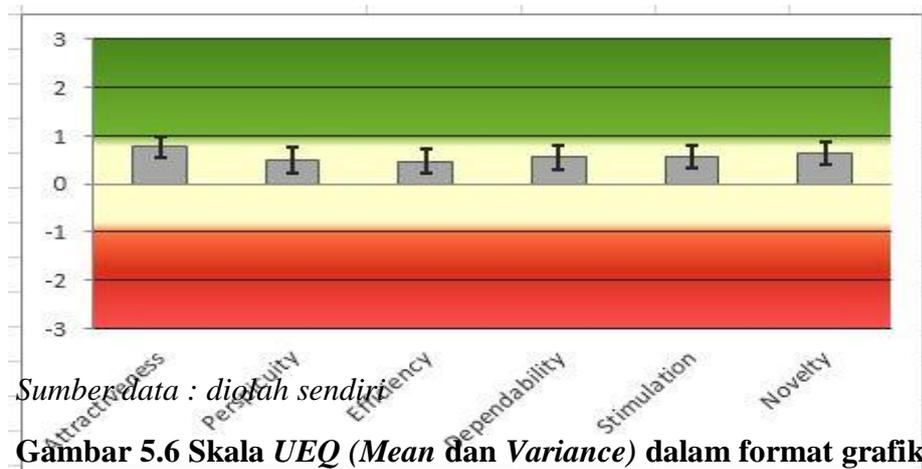
Dari keenam skala yang dihitung yakni yakni *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, semua menghasilkan evaluasi normal (dengan penanda panah ke samping warna kuning), untuk lebih jelasnya bisa di lihat pada gambar 5.5

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	⇒ 0,769	1,05
Perspicuity	⇒ 0,499	1,61
Efficiency	⇒ 0,470	1,24
Dependability	⇒ 0,555	1,30
Stimulation	⇒ 0,553	1,22
Novelty	⇒ 0,631	1,20

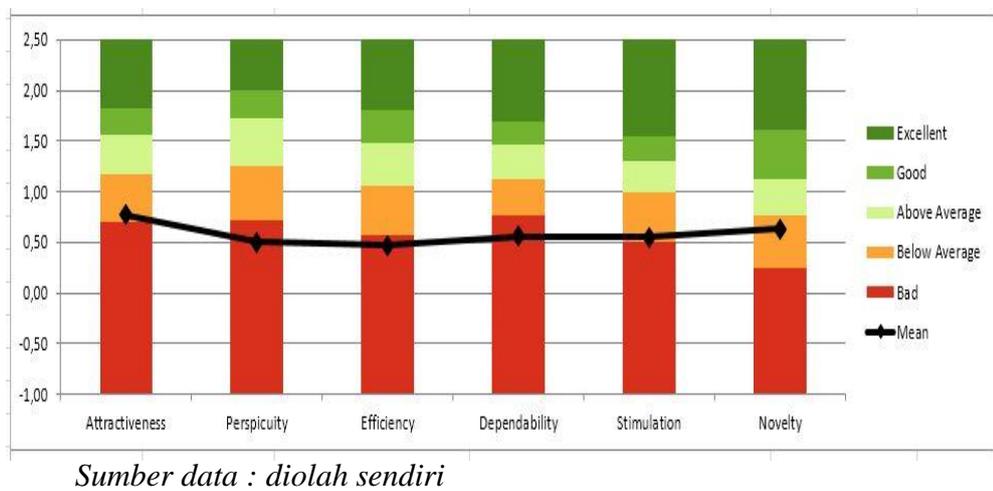
Sumbe data : diolah sendiri

Gambar 5.5 skala UEQ (*Mean dan Variance*) dalam format tabel

Hasil perhitungan *Mean* dan *Variance* juga sudah ada yang dikonvensi dalam bentuk grafik sehingga memudahkan dalam membaca hasil evaluasi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 5.6



Untuk lebih jelas nya tentang hasil evaluasi UX pada SMK YP Gaja Mada dapat di lihat pada tab benchmark, hasil UEQ benchmark dapat di lihat pada tabel 5.3 dan gambar 5.7



Tabel 5.4 menampilkan hasil UEQ Benchmark dalam bentuk tabel

Tabel 5.4. UEQ Benchmark

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Attractiveness	0,77	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Perspiciuity	0,50	Bad	In the range of the 25% worst results
Efficiency	0,47	Bad	In the range of the 25% worst results
Dependability	0,55	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulation	0,55	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Novelty	0,63	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Sumber data diolah sendiri

UEQ benchmark yang dihasilkan menunjukkan bahwa dari keenam skala UEQ yaitu *attractiveness*, *perspiciuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* terdapat tiga skala (*attractiveness*, *stimulation*, *novelty*) dengan hasil *Below Average* dan tiga lainnya (*perspiciuity*, *efficiency*, *dependability*) mendapatkan hasil *Bad*.

Hal ini menandakan bahwa kualitas website SMK YP Gajah Mada Palembang masih buruk, belm ada satupun skala UEQ yang menunjukkan hasil Good apalagi Excelent. Bahkan skala yang

menghasilkan nilai *Above Average* pun belum ada, perlu adanya pembenahan atau perbaikan kualitas website di SMK YP Gajah Mada Palembang.