

Analisis User Experience Aplikasi Allstats BPS Menggunakan Metode Usability Testing dan S-UEQ

Hanna Ade Iv Wanda¹, Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo^{2*}

¹Sistem Informasi
Universitas Telkom

21103109@ittelkom-pwt.ac.id

²Sistem Informasi
Universitas Telkom

*awietmwp@telkomuniversity.ac.id

Abstrak— Aplikasi Allstats BPS merupakan layanan digital dari Badan Pusat Statistik yang bertujuan untuk menyediakan informasi statistik nasional secara cepat dan mudah. Namun, berdasarkan ulasan pengguna di Google Play Store, ditemukan berbagai permasalahan seperti data yang tidak lengkap, kurang diperbarui, tampilan antarmuka yang membingungkan, serta fitur yang terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas usability dan user experience aplikasi perlu dievaluasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi Allstats BPS memenuhi aspek usability dan pengalaman pengguna, serta memberikan rekomendasi perbaikan berbasis data. Metode yang digunakan adalah Usability Testing dengan pendekatan System Usability Scale (SUS) dan Short User Experience Questionnaire (S-UEQ). Penelitian melibatkan 400 responden pengguna aplikasi Allstats BPS dari wilayah Kabupaten Banyumas yang dipilih secara purposive sampling. SUS digunakan untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan penggunaan, sedangkan S-UEQ digunakan untuk mengevaluasi persepsi pengguna dari sisi emosional dan estetika. Hasil pengujian menunjukkan bahwa skor SUS berada pada kategori “baik”, dan delapan skala utama dalam S-UEQ memperoleh nilai positif. Kombinasi kedua metode ini memberikan gambaran menyeluruh terkait performa aplikasi dari perspektif pengguna. Rekomendasi dari hasil penelitian diharapkan dapat mendukung pengembangan aplikasi yang lebih optimal dan berorientasi pada kepuasan pengguna.

Kata kunci— Allstats BPS, System Usability Scale, Short User Experience Questionnaire

Abstract— The Allstats BPS application is a digital service developed by Statistics Indonesia (BPS) to provide national statistical data in an accessible and efficient manner. However, user reviews on the Google Play Store indicate several issues, such as incomplete data, delayed updates, a confusing user interface, and limited features. These problems highlight the need to evaluate the application’s usability and user experience. This study aims to assess how well the Allstats BPS application meets usability standards and delivers a satisfying user experience, as well as to provide recommendations for improvement. The research employs Usability Testing using the System Usability Scale (SUS) and the Short User Experience Questionnaire (S-UEQ). A total of 400 respondents from Banyumas Regency participated in this study through purposive sampling. The SUS method measures the application’s effectiveness, efficiency, and user satisfaction, while the S-UEQ evaluates user perceptions from emotional and aesthetic perspectives. The results show that the SUS score falls within the “good” category, and all eight S-UEQ scales received positive ratings. The combination of these two methods offers a comprehensive understanding of the application’s performance from the user’s viewpoint. The recommendations provided are expected to support the continued improvement of Allstats BPS in delivering user-centered statistical services.

Keywords— Allstats BPS, System Usability Scale, Short User Experience Questionnaire

I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi telah merevolusi pola kerja serta interaksi pemerintah dengan sangat masif. Berlandaskan risalah E-Government Development Index (EGDI) edisi 2022 dirilis Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), beragam negara memperlihatkan eskalasi signifikan dalam pengaplikasian teknologi informasi untuk pelayanan masyarakat. Temuan survei E-Government tahun 2022 terbilang menggembirakan, bahwasanya peringkat Indonesia melonjak pesat dari posisi 88

pada 2020 menuju peringkat 77 pada 2022. Dengan mengandalkan sistem informasi yang kredibel, pemerintah sanggup menambah taraf efisiensi sekaligus mempertinggi efektivitas, seraya memangkas pengeluaran serta memantapkan metode penetapan keputusan. Selain itu, sistem ini memungkinkan pengelolaan data dan informasi yang lebih baik, yang menghasilkan kebijakan yang lebih seiras dan cepat menanggapi kebutuhan masyarakat [1].

Pengolahan informasi berada di bawah kewenangan langsung Presiden melalui Badan Pusat Statistik (BPS), sebuah lembaga non-departemen. Tanggung jawab BPS sebagaimana Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 86 Tahun 1998 terkait Pembentukan Komisi Ombudsman Nasional, dengan tujuan untuk membantu meningkatkan pelayanan publik dan menjamin kepastian hukum, keadilan, serta kesejahteraan masyarakat. BPS bertanggung jawab guna menyelenggarakan statistik fundamental, sinergi serta kolaborasi, pun pengembangan dan pembinaan statistik selaras dengan regulasi perundang-undangan yang sah berlaku [2]. BPS ialah entitas esensial di Indonesia, punya fungsi krusial dalam menyuguhkan informasi statistik nasional yang mendukung perumusan kebijakan pemerintah. Melalui pemanfaatan teknologi sistem informasi terintegrasi nan mutakhir, BPS menegaskan tersedianya layanan statistik yang akurat serta selaras dengan hajat rakyat. Hal ini memungkinkan BPS untuk menyederhanakan dan mempercepat prosedur pengumpulan, pemrosesan, dan analisis data. Satu di antara inovasi yang dilaksanakan BPS ialah pengembangan aplikasi yang mudah dimanfaatkan yakni aplikasi Allstats BPS yang berfungsi sebagai layanan publik [3].

Aplikasi Allstats BPS ialah aplikasi berbasis mobile yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna terhadap informasi statistik yang akurat dan terkini. Aplikasi ini memuat sejumlah fitur seperti indikator strategis, tabel dinamis, publikasi, Advanced Reader Copy (ARC), Berita Resmi Statistik (BRS), tabel statis, berita kegiatan BPS, infografis, dan Silastik. Data yang disediakan dalam aplikasi tersebut melingkupi seluruh wilayah Indonesia, dan pengguna dapat memilih wilayah seiras dengan kebutuhan, baik nasional, provinsi, maupun kabupaten/kota. Kendati aplikasi ini mengantongi penilaian 4,3 dari 5 pada Google Play Store, terdapat sejumlah ulasan negatif yang memperlihatkan bahwasanya data yang disediakan kurang lengkap dan tidak diperbarui secara tepat waktu. Selain itu, antarmuka aplikasi dinilai kurang user friendly dan fitur yang tersedia masih terbatas, yang dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kualitas aplikasi.

Melihat adanya kendala-kendala tersebut, maka perlu dilaksanakan sebuah evaluasi yang komprehensif terhadap pengalaman pengguna (user experience) dan kegunaan (usability) aplikasi Allstats BPS. UEQ ialah instrumen penggalan data yang dipakai untuk menakar metrik user experience (UX). Metode ini bisa dimanfaatkan guna mengoptimalkan impresi serta kepuasan pengguna terhadap suatu produk ataupun sistem [4]. Kuesioner Pengalaman Pengguna ialah faktor penting dalam proses. Metode ini nantinya bisa mendapatkan hasil berkualitas tinggi yang bisa dimanfaatkan guna mengajari user cara memanfaatkan suatu produk atau sistem [5]. UEQ menawarkan pengalaman pengguna yang holistik, melingkupi faktor kegunaan tradisional dan elemen pengalaman pengguna. Selain itu, UEQ menyediakan alat analisis yang mudah dimanfaatkan untuk interpretasi temuan yang tepat. Selain itu, UEQ bisa diakses secara gratis, tanpa biaya terkait [6].

Merancang User Experience ialah suatu proses inovatif yang memperhitungkan kepuasan pengguna, melingkupi aspek emosional serta estetika, sekaligus memperhatikan efektivitas dan efisiensi. User Experience Questionnaire atau UEQ ialah metode evaluasi yang dimanfaatkan untuk menakar User Experience melalui kuesioner. Studi ini memanfaatkan metode yang dapat mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap kualitas aplikasi, yakni metode Usability Testing serta Short User Experience Questionnaire (S-UEQ) [7]. User Experience melingkupi pemikiran, emosi, reaksi, konsep, dan perilaku yang dialami individu saat memanfaatkan sistem, produk, atau layanan. Perancangan antarmuka suatu sistem bisa dipandu pengalaman pengguna. Mengevaluasi pengalaman pengguna bisa dilaksanakan dengan mengukur tingkat kenyamanan yang dirasakan pengguna saat memanfaatkan suatu aplikasi atau sistem [8]. Mengevaluasi pengalaman pengguna suatu produk sangat penting dalam mengukur kepuasan dan efektivitas pengguna dalam mencapai tujuan mereka. Menurut ISO FDIS 9241-210, pengalaman pengguna didefinisikan sebagai interpretasi dan reaksi pribadi yang timbul dari penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan, serta nilai yang diantisipasi yang dimilikinya [9].

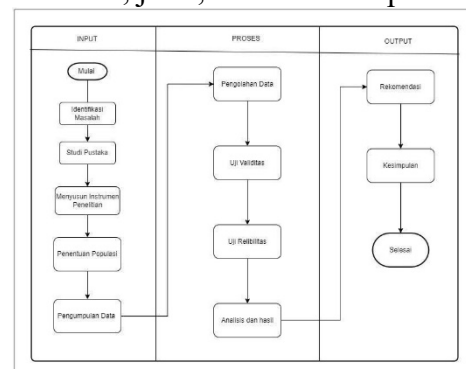
User experience berfaedah untuk menambah kepuasan para pemakai aplikasi. User experience pun merefleksikan kemudahan pengguna serta efisiensi sistem lewat pengalaman langsung para pemakai. Keadaan ini turut berimbas pada perilaku pengguna bilamana selaras dengan ekspektasi konsumen [9]. Pengalaman pengguna yang paripurna ialah yang sanggup secara saksama mengakomodasi hajat konsumen tanpa memunculkan kerumitan maupun distraksi berlebihan. Teknik evaluasi yang diaplikasikan dalam usability testing ialah System Usability Scale (SUS), yang tersusun atas 10 pertanyaan berbentuk kuesioner dan dirancang guna mengukur kemudahan penggunaan suatu sistem [10]. Usability ialah aspek krusial bagi seluruh model mutu perangkat lunak. Elemen ini menjadi kunci utama dalam merancang aplikasi perangkat lunak interaktif yang berhasil. Usability ialah konsep yang kerap diaplikasikan dalam rekayasa perangkat lunak dan menegaskan kebutuhan serta pemanfaatan sistem perangkat lunak. Usability menakar sampai mana suatu sistem, produk, atau layanan bisa dioperasikan pengguna tertentu demi meraih tujuan mereka dengan efektivitas, efisiensi, serta kepuasan dalam konteks pengguna yang spesifik [11].

Usability bisa dimaknai sebagai sampai mana pengguna mampu meraih tujuan yang diidamkan lewat penggunaan produk atau layanan guna melingkupi keefektifan, efisiensi, serta kepuasan dari konteks pengguna yang diharapkan [12]. Usability bisa disepadankan sebagai unsur yang menilai serta mengukur interaksi antara pengguna, sehingga sanggup memaksimalkan performa akses pengguna pada sistem terkait. Metode ini dipilih karena punya keunggulan seperti mudah dimanfaatkan, tidak membutuhkan perhitungan rumit, biaya rendah, serta hasil yang valid dan reliable meskipun jumlah sampel kecil [13]. Selain itu, metode S-UEQ dimanfaatkan guna menilai pengalaman pengguna secara menyeluruh yang melingkupi dua aspek, yakni aspek pragmatis dan aspek hedonis [14]. S-UEQ dirancang untuk memberi penilaian yang cepat namun mendalam terhadap persepsi dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi.

Kombinasi dari kedua metode ini memberi keunggulan dalam memberi pemahaman yang menyeluruh mengenai bagaimana aplikasi Allstats BPS dimanfaatkan dan dirasakan penggunanya. SUS berfokus pada efektivitas dan efisiensi sistem dari sudut pandang pengguna, sedangkan S-UEQ melingkupi dimensi emosional dan daya tarik pengguna terhadap aplikasi. Alhasil, keluaran dari studi ini diantisipasi sanggup memberi rekomendasi yang tepat kepada BPS untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi Allstats BPS agar dapat memberi layanan statistik yang lebih baik, mudah diakses, serta meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Sistematika Penyelesaian Masalah merupakan tahapan yang berfungsi untuk menggambarkan urutan suatu proses yang bertujuan untuk membantu menjelaskan suatu penelitian. Diagram alir disusun secara urut agar memudahkan peneliti melakukan suatu penelitian. Selain itu, diagram alir yang dibuat harus terstruktur, jelas, dan mudah dipahami.



Gambar 1. Sistematika Penelitian

Aplikasi Allstats BPS yang digunakan oleh masyarakat Kabupaten Banyumas mengalami beberapa kendala, seperti proses login yang lambat karena keterbatasan waktu akses dan kesulitan dalam menginput data nasabah. Selain itu, sering terjadi gangguan server ketika banyak pengguna mengakses aplikasi secara bersamaan. Masalah lain yang ditemukan adalah aplikasi yang tidak selalu terupdate dengan tepat waktu, yang menyebabkan overload data saat proses input. Pengguna baru juga sering menghadapi hambatan saat login, menginput data, dan mencari informasi. Untuk memperoleh

pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah ini, dilakukan kajian literatur yang menyeluruh guna menemukan referensi yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan yang ada. Pada tahap studi pustaka bertujuan untuk mempelajari studi Pustaka, mempelajari jurnal yang terkait dengan metode yang diambil serta mempelajari referensi dan mengumpulkan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori Analisis kepuasan pengguna, metode S-UEQ dan SUS [15].

Pada selanjutnya melakukan penyusunan instrumen penelitian berdasarkan teori yang terdapat pada variabel Model S-UEQ dan SUS. Instrumen pada penelitian ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna sistem. Instrumen penelitian terbentuk dari hasil kuesioner yang berhubungan dari S-UEQ dan SUS Pada Tabel 3.1 berikut menunjukkan instrumen penelitian.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Variabel	Instrumen Penelitian
Accessibility (Aksesibilitas)	<ol style="list-style-type: none"> Layanan aplikasi Allstats BPS mudah untuk diakses. Pengaturan pada aplikasi Allstats BPS Operasional sangat mudah digunakan.
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)	<ol style="list-style-type: none"> Aplikasi Allstats BPS menyediakan data statistik yang cukup pada pelayanannya. Dapat menampilkan data statistic dengan cepat dan tepat.
Usefulness (Kegunaan)	<ol style="list-style-type: none"> Aplikasi Allstats BPS memiliki informasi yang jelas dan menyeluruh. Aplikasi Allstats BPS telah disesuaikan untuk kebutuhan nasional, kabupaten, kota/daerah.
Trust (Kepercayaan)	<ol style="list-style-type: none"> Data statistik yang dilakukan pada aplikasi Allstats BPS bersifat umum. Saya percaya bahwa data statistik yang ada pada aplikasi Allstats BPS itu aman digunakan.
Satisfaction (Kepuasan)	<ol style="list-style-type: none"> Informasi yang diberikan pada aplikasi Allstats BPS sangat berguna bagi masyarakat. Secara keseluruhan saya merasa puas terhadap layanan aplikasi Allstats BPS.

Tahap populasi akan diikutsertakan dalam penelitian ini adalah masyarakat usia produktif di wilayah Kabupaten Banyumas. Penentuan populasi merupakan sampel yang diharapkan dapat

mewakili dari keseluruhan populasi. Metode pengumpulan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan purposive sampling. Konsep Penduduk Usia Produktif di Indonesia yang digunakan oleh BPS yaitu penduduk yang berada pada rentangan usia 15-64 tahun, terlihat pada tabel 3.2. Purposive sampling adalah memilih sampel berdasarkan karakteristik khusus sesuai dengan tujuan penelitian, agar sampel yang dipilih dapat memberikan jawab yang relevan dan tepat terhadap pertanyaan penelitian [16].

Tabel 2. Instrumen Penelitian

Rentang Usia	Jumlah Laki-laki di tahun 2023	Jumlah Perempuan di tahun 2023
0-4	70.562	66.793
5-9	66.623	63.679
10-14	68.131	64.387
15-19	70.784	65.732
20-24	70.564	66.894
25-29	69.548	65.942
30-34	67.508	64.174
35-39	67.059	65.221
40-44	66.848	66.963
45-49	65.477	67.318
50-54	60.535	62.470
55-59	51.350	54.098
60-64	42.818	45.464
65-69	33.946	35.909
70-74	24.745	26.273
75+	23.381	27.377
Jumlah	919.879	908.694

Mendapatkan sampel yang cukup representatif diperoleh hasil penelitian yang dapat dianggap mewakili populasi, dengan menggunakan rumus Lemeshow, yaitu:

$$n = \frac{z^2 \times p(1-p)}{d^2}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

z = tingkat kepercayaan (1,96)

p = proporsi atau asumsi paling konservatif (0,5) d = tingkat kesalahan (margin of error 0,05)

Berdasarkan rumus yang telah disebutkan sebelumnya, jumlah sampel dapat dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,5(1 - 0,5)}{0,05^2}$$

$$n = \frac{3,841 \times 0,5(0,5)}{0,0025}$$

$$n = \frac{3,841 \times 0,25}{0,0025}$$

$$n = \frac{0,96025}{0,0025}$$

$$n = 384,16$$

Maka jumlah sampel yang dihasilkan dengan margin of error 5% adalah 384 orang, sehingga peneliti membulatkan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah 400 orang di Kab. Banyumas. Pada tahap uji validitas item untuk mengukur sejauh mana setiap item dalam instrumen benar-benar mengukur aspek tertentu dari konstruk yang dimaksud. Ini lebih fokus pada kualitas dan performa masing-masing item dalam. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya item-item pertanyaan yang digunakan. Suatu instrumen dikatakan valid jika nilai r hitung $>$ r tabel. Uji validitas dalam konteks ini mengacu pada seberapa baik instrumen atau metode yang digunakan dapat mengukur apa yang sebenarnya ingin diukur dalam penelitian tersebut, yaitu pengalaman pengguna (user experience) terhadap aplikasi AllStats BPS.

Pada tahap uji reliabilitas dilakukan dalam proses mengukur konsistensi hasil pengukuran dari kuesioner dalam penggunaan yang berulang. Jawaban responden terhadap pertanyaan dikatakan reliabel jika masing-masing pertanyaan dijawab secara konsisten atau jawaban tidak boleh acak. Dalam mencari reliabilitas dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Cronbach Alpha untuk menguji reliabilitas, alat ukur yaitu kompleksitas tugas, tekanan ketaatan, pengetahuan auditor serta audit judgment. Dengan kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika koefisien Cronbach Alpha $>$ 0,70 maka pertanyaan dinyatakan andal atau suatu konstruk maupun variabel dinyatakan reliabel. Sebaliknya, jika koefisien Cronbach Alpha $<$ 0,70 maka pertanyaan dinyatakan tidak andal.

SPSS digunakan untuk menganalisis data dan perhitungan statistic, baik secara parametrik maupun non parametrik. SPSS 25 dapat menganalisis penelitian dengan lebih banyak variabel. Setelah uji validitas dan reliabilitas dilakukan maka selanjutnya

masuk ke formula SPSS untuk menguji atau sebagai penentu variabel yang realibel, hasil uji realibilitas akan menggunakan SPSS 25.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengumpulkan data menggunakan metode yang telah ditetapkan, yaitu metode usability testing dan Short User Experience Questionnaire (S-UEQ). Melalui kedua metode tersebut didapatkan data kuantitatif dan kualitatif melalui kuesioner yang disebar berupa Google Form. Proses pengumpulan data disebar ke 400 responden yang berada di 27 Kecamatan (Kab. Banyumas). Lalu, hasil pengumpulan data melalui pernyataan kuesioner tersebut mengikutsertakan empat poin karakteristik responden. Karakteristik responden dalam penelitian ini yaitu jenis kelamin, alamat, profesi dan usia. Pengelompokkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 256 orang atau 64% lalu laki-laki berjumlah 144 orang atau 36%. Karakteristik kedua responden dalam penelitian ini dikelompokkan berdasar alamat. Responden yang berkontribusi besar dalam pengisian kuesioner penelitian ini berada di alamat Purwokerto Selatan dengan jumlah 31 orang atau 7,75% dari total sampel. Pada alamat lain, responden berkisar antara 6-24 orang dengan persentase 1,50%-6,00%. Karakteristik ketiga responden dalam penelitian ini dikelompokkan berdasar profesi. Responden yang berkontribusi besar dalam pengisian kuesioner penelitian ini adalah mahasiswa dengan jumlah 160 orang atau 40,00% dari total sampel. Pada profesi lain, responden berkisar antara 3-78 orang dengan persentase 0,75%-19,50%. Karakteristik keempat responden dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan usia. Responden yang banyak berkontribusi dalam penelitian ini adalah yang berusia 20 – 24 Tahun dengan jumlah 154 orang atau 38,50% dari total sampel. Pada usia lain, responden berkisar antara 5-91 orang dengan persentase 1,25%-22,75%.

Selanjutnya, data akan di analisis menggunakan Short UEQ Data Analysis tool. Data tersebut akan direkapitulasi dan dimasukkan ke dalam tab data yang ada di Short UEQ Data Analysis tool. Data ini dijadikan sebagai nilai masukan untuk menghitung nilai pengalaman pengguna pada aplikasi Allstats

BPS. Selanjutnya akan dilakukan proses transformasi atau konversi data yang bertujuan untuk mengetahui nilai negatif dan positif dari setiap item jawaban. Hasil pengolahan data kuesioner akan dijabarkan dan dianalisa untuk mengetahui nilai masing-masing variabel dan untuk memperoleh informasi pengalaman pengguna pada aplikasi Allstats BPS. Lalu, dilakukan uji validitas dan realibilitas menggunakan SPSS 25 untuk menguji atau sebagai penentu variabel yang realibel.

Pengujian instrumen dilakukan dengan dua tahapan, Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya item-item pertanyaan yang digunakan.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Aspek-Aspek	Instrumen	r hitung	Keterangan
Aspek Sistem (AS)	AS1	0,583	Valid
	AS2	0,503	Valid
	AS3	0,527	Valid
	AP1	0,582	Valid
Aspek Pengguna (AP)	AP2	0,653	Valid
	AP3	0,573	Valid
	AP4	0,506	Valid
	AP5	0,568	Valid
Aspek Interaksi (AI)	AI1	0,572	Valid
	AI2	0,529	Valid
	AI3	0,578	Valid
	AI4	0,520	Valid
	AI5	0,574	Valid
Short User Experience Questionnaire (S-UEQ)	Q1	0,617	Valid
	Q2	0,581	Valid
	Q3	0,538	Valid
	Q4	0,507	Valid
	Q5	0,497	Valid
	Q6	0,587	Valid
	Q7	0,568	Valid
	Q8	0,616	Valid

Dari hasil perhitungan uji validitas di atas, dinyatakan bahwa semua instrumen valid karena r hitung $>$ r tabel (0,098), r tabel pada penelitian ini adalah 0,098 karena mengacu pada jumlah sampel sebanyak 400 responden dan menggunakan tingkat signifikansi 0,05 sehingga semua instrumen dinyatakan valid. Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan keandalan alat kuesioner dan kemampuannya dalam mengumpulkan data secara akurat.

Tabel 4. Hasil Reabilitas

Variabel	Cronbach Alpha's (α)	Keterangan
User Experience	0,816	Reliabel
Usability Testing dan S-UEQ	0,695	Reliabel

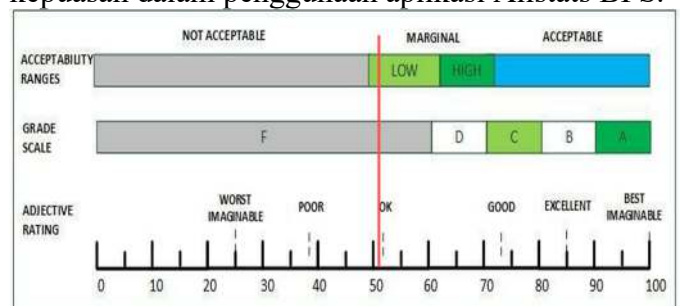
Hasil perhitungan uji reliabilitas di atas, dinyatakan bahwa semua variabel reliabel karena nilai Cronbach Alpha's lebih besar dari koefisien reliabilitas 0,60 ($\alpha > 0,60$), dihasilkan bahwa variabel User Experience memiliki nilai α sebesar 0,816 dan variabel Usability Testing dan S-UEQ memiliki nilai α sebesar 0,695, sehingga kedua variabel dinyatakan reliabel.

System Usability Scale (SUS) merupakan metode pengujian usability suatu sistem secara sederhana dengan sepuluh skala yang memberikan pandangan secara menyeluruh dari evaluasi tujuan kebergunaan. Berikut hasil perhitungan SUS dengan Microsoft Excel sesuai tabel 6.

Tabel 5. Hasil Penilaian SUS

Keterangan	Rumus	Hasil
Jumlah Responden		400
Jumlah Skor Item		8163
Jumlah Skor SUS	Jumlah Skor Item x 2,5	20407,5
Mean Skor SUS	$\frac{\text{Jumlah Skor SUS}}{\text{Jumlah Responden}}$	$\frac{20407,5}{400} = 51,0$

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapat, nilai rata-rata dari kuesioner SUS sebesar 51,0. Hasil rata-rata yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan dengan skor SUS untuk mengetahui tingkat kepuasan dalam penggunaan aplikasi Allstats BPS.



Gambar 2. Hasil Penilaian SUS

Hasil rata-rata 51,0 jika pada gambar menunjukkan acceptability pada range dapat diterima secara marginal tetapi pada kategori low atau rendah. Lalu pada interpretasi grade, hasil rata-rata skor 51,0 terdapat pada grade F yang artinya hasil kinerja dikatakan gagal. Pada interpretasi adjective rating, rata-rata skor 51,0 berada pada rating "OK" yang artinya aplikasi Allstats BPS sudah cukup baik. Short UEQ Data Analysis tool adalah nilai masukan untuk menghitung nilai pengalaman pengguna pada aplikasi Allstats BPS. Hasil pengujian dari S-UEQ Data Analysis Tools, 8 item pernyataan yang dihitung dikelompokkan menjadi 2 kategori aspek yakni aspek kualitas pragmatis (fungsi) dan aspek kualitas hedonis (estetika). Sebagian besar nilai mean berada di bawah angka nol, tepatnya antara -0.4 sampai -0.2 yang mengindikasikan bahwasanya penilaian user terhadap experience memanfaatkan aplikasi Allstats BPS masih tergolong rendah. Aspek kualitas pragmatis (item 1, 2, 3, dan 4) memperlihatkan nilai mean antara -0.3 sampai -0.2 dengan standar deviasi yang konsisten berada pada angka 0.8 serta variansi 0.6 dan 0.7. Hal ini menunjukkan persepsi pengguna terhadap dukungan, kemudahan, efisien, dan kejelasan penggunaan masih belum optimal.

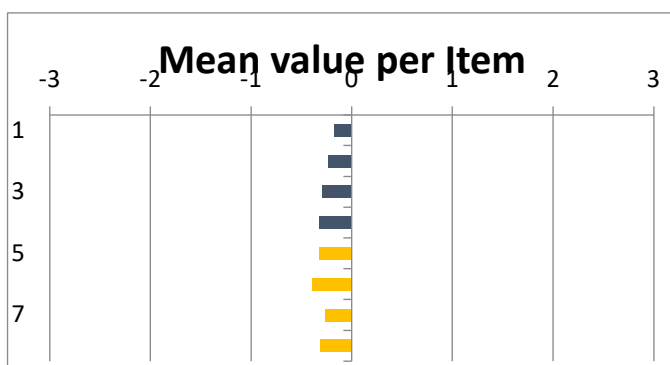
Aspek kualitas hedonis (item 5, 6, 7, dan 8) memperlihatkan nilai mean antara -0.4 sampai -0.3 dengan standar deviasi yang konsisten berada pada angka 0.8 serta variansi 0.6 dan 0.7. Hal ini menunjukkan persepsi pengguna terhadap emosional dan daya tarik visual dari aplikasi Allstats BPS masih belum memuaskan bagi pengguna.

Pada gambar di atas terdapat chart yang berwarna biru dan kuning, Chart berwarna biru berada pada item 1, 2, 3, 4 yang mewakili skala kualitas pragmatis. Chart berarah ke kiri yang artinya semua item bernilai negatif sekitar -0,2 sampai -0,3 memperlihatkan bahwasanya persepsi user terhadap aspek dukungan, kemudahan, efisien, dan kejelasan penggunaan masih belum baik atau dianggap kurang memuaskan. Chart berwarna kuning berada pada item 5, 6, 7, 8 yang mewakili skala kualitas hedonis. Chart kualitas hedonis juga berarah ke kiri yang artinya semua item bernilai negative sekitar -0,3 sampai -0,4 memperlihatkan bahwasanya pengguna masih belum mendapat pengalaman yang menarik dari segi tampilan dan emosional pengguna aplikasi Allstats BPS.

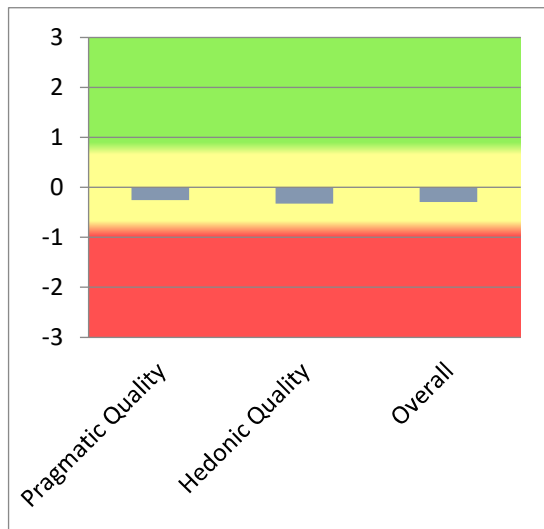
Tabel 6. Hasil Rata-Rata Skala Short UEQ

Short UEQ Scales	
Pragmatic Quality	-0,258
Hedonic Quality	-0,326
Overall	-0,292

Pada hasil Tabel 6. menunjukkan bahwa rata-rata skala aspek kualitas pragmatis sebesar -0,258 yang artinya evaluasi negatif karena nilai lebih kecil dari 0,8, begitu juga dengan rata-rata skala aspek kualitas hedonis sebesar -0,326 yang artinya evaluasi negatif karena nilai lebih kecil dari 0,8. Sehingga rata-rata keseluruhan skala adalah sebesar -0,292 yang artinya skala masih belum bisa mewakili pendapat subjek pada aplikasi Allstats BPS.



Gambar 3. Chart Hasil S-UEQ Data Analysis Tools



Gambar 4. Chart Rata-Rata Skala S-UEQ

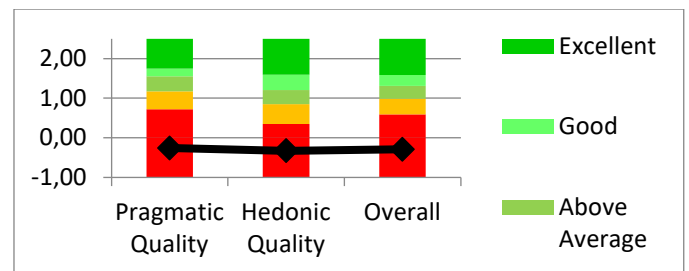
Gambar 4. memperlihatkan hasil evaluasi melalui grafik interpretasi S-UEQ memperlihatkan bahwasanya semua skala, baik kualitas pragmatis, hedonis, maupun keseluruhan berada di bawah angka nol namun masih dalam rentang marginal (zona kuning). Hal ini mengindikasikan bahwasanya aplikasi belum memberi pengalaman pengguna yang optimal, baik dari segi kegunaan maupun kesan emosional. Oleh karena itu, dibutuhkan perbaikan lanjutan terutama pada aspek kenyamanan visual, kemudahan interaksi, serta daya tarik desain antarmuka.

Tabel 7. Hasil Benchmark

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Kualitas Pragmatis	-0.2575	Bad	In the range of the 25% worst results
Kualitas Hedonis	0.32625	Bad	In the range of the 25% worst results
Overall	-0.29	Bad	In the range of the 25% worst results

Tabel 7. memperlihatkan hasil perbandingan skor rata-rata (mean) dari masing-masing skala S-UEQ terhadap benchmark standar yang telah ditetapkan. Pada aspek kualitas pragmatis, didapati nilai rata-rata sebesar -0.2575, dikategorikan dalam level bad atau buruk. Hal ini memperlihatkan bahwasanya dari sisi kegunaannya, aplikasi Allstats

BPS masuk ke dalam 25% hasil terburuk bila dibandingkan dengan sistem atau produk lain yang pernah diuji memanfaatkan instrumen S-UEQ. Sementara itu, untuk skala kualitas hedonis yang mengukur dimensi estetika dan kesenangan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi Allstats BPS, tercatat nilai mean sebesar -0.32625. Sama seperti sebelumnya, hasil ini juga berada pada kategori buruk dan termasuk ke dalam kuartil terbawah dari keseluruhan benchmark. Artinya, secara emosional dan estetika, Allstats BPS masih belum mampu memberi pengalaman yang menyenangkan atau menarik bagi pengguna.



Gambar 5. Visualisasi Benchmark

Berlandaskan hasil visualisasi benchmark S-UEQ, aspek utama yakni kualitas pragmatic, kualitas hedonic, dan nilai keseluruhan memperlihatkan skor rata-rata yang masih berada pada zona kualitas rendah (kategori “Bad”). Hal ini mengindikasikan bahwasanya pengalaman pengguna terhadap aplikasi yang diuji belum memuaskan, baik dari segi kemudahan penggunaan, daya tarik visual, maupun kenyamanan emosional. Skor yang rendah ini juga mencerminkan bahwasanya kualitas aplikasi Allstats BPS masih berada di bawah rata-rata pengujian user experience.

Tabel 8. Hasil S-UEQ Compare Products T-Test

	Alpha level:	0,05
S-UEQ Overall	0.0001	Significant Difference
Kualitas Pragmatis	0.0000	Significant Difference
Kualitas Hedonis	0.3428	No Significant Difference

Berdasarkan hasil uji T-Test dengan tingkat Alpha 0,05, maka rata-rata S-UEQ keseluruhan sebesar 0.0001, rata-rata aspek kualitas pragmatis sebesar 0.0000, dan rata-rata aspek kualitas hedonis

sebesar 0.3428. Hasil uji menunjukkan bahwa S-UEQ dan aspek kualitas pragmatis masih terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan aspek kualitas hedonis tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Secara keseluruhan (overall), nilai rata-rata total adalah -0.29 yang juga dalam kategori buruk. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum, pengalaman pengguna terhadap sistem yang diuji termasuk ke dalam 25% terbawah dibandingkan dengan produk atau layanan digital lain yang telah dikaji menggunakan standar S-UEQ. Temuan ini mengimplikasikan bahwa aplikasi AllStats BPS masih memerlukan perbaikan fungsi utama agar lebih efisien dan mudah digunakan, peningkatan daya tarik visual dan inovasi untuk meningkatkan pengalaman emosional pengguna. Lalu, strategi perbaikan yang dapat dilakukan adalah melakukan perbaikan desain antarmuka berbasis kebutuhan pengguna (user-centered design), menambahkan fitur inovatif yang dapat meningkatkan persepsi positif pengguna, melakukan usability testing lanjutan setelah perbaikan diterapkan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dengan metode Usability Testing dan S-UEQ, maka kesimpulan tingkat kemudahan terhadap penggunaan (usability) aplikasi Allstats BPS menggunakan metode System Usability Scale (SUS) masih dikatakan rendah, termasuk dalam hal efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi. Persepsi dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi Allstats BPS dengan menggunakan metode Short User Experience Questionnaire (S-UEQ) yang mencakup dua aspek, yaitu aspek pragmatis dan aspek hedonis menunjukkan bahwa persepsi user terhadap aspek dukungan, kemudahan, efisien, dan kejelasan penggunaan masih belum baik atau dianggap kurang memuaskan dan masih belum mendapat pengalaman yang menarik dari segi tampilan dan emosional pada aplikasi Allstats BPS. Kekurangan aplikasi Allstats BPS adalah masih kurang berdaya tarik visual dan kurang efisien, lalu aplikasi juga dinilai gagal memenuhi ekspektasi pengguna. Namun demikian, aplikasi Allstats BPS masih menunjukkan kelayakan penggunaan layanan aplikasi dan dapat diterima oleh pengguna karena aplikasi tergolong mudah digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih atas ridho dan karunia Allah SWT sehingga penelitian ini diberikan kelancaran dan kemudahan. Tak lupa penulis juga ingin mengucapkan terima kasih dengan hormat kepada semua pihak yang membantu proses penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Ariansidi, M., Candiasa, I. M., & Sunarya, I. M. G. (2023). Analisis Usability Pada Sistem Informasi Laporan Menggunakan Performance Measurement, Retrospective Think Aloud Dan User Experience Questionnaire. *Klik: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), Article 6.
- [2] Darsanto, & Maulidani, M. K. (2023). Analisis User Experience Aplikasi Regsosek Pada Badan Pusat Statistik Indramayu Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Nuansa Informatika*, 17(2), Article 2.
- [3] Lubuklinggau, B. P. S. K. (2025, Juni 7). *Aplikasi Allstat Badan Pusat Statistik - Berita Dan Siaran Pers*.
- [4] Wibowo, R. Y. A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking Di Indonesia Dengan Memanfaatkan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi Pada Jakone Mobile Dan Bca Mobile). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), Article 6.
- [5] Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal Of Research In Pharmacy*, 2(1), 9–15.
- [6] Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Patik Bali Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), Article 2.
- [7] Kusuma, G. H., & Priharsari, D. (2022). Analisis User Experience Aplikasi Sipon Ceria Rsud Dr Darsono Dengan Memanfaatkan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(11), Article 11.
- [8] Agustina, R. A., & Gustalika, M. A. (2022). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Memanfaatkan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Bulletin Of Information Technology (Bit)*, 3(4), Article 4.
- [9] Natanael, H., Pinandito, A., & Saputra, M. C. (2023). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Bca Mobile Dan Mybca Dengan Memanfaatkan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(1), Article 1.
- [10] Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Memanfaatkan Metode System Usability Scale (Sus)S. *International Journal Of Natural Science And Engineering*, 4(3), Article 3.
- [11] Ahsyar, T. K. (2019). Evaluasi Usability Website Berita Online Memanfaatkan Metode Heuristic Evaluation | Ahsyar | Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 5.
- [12] Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Memanfaatkan Metode Usability Testing. *Teknika*, 7(1), Article 1.
- [13] Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi E-Rapor Memanfaatkan Metode Usability Testing Dan Sus. *Jambura Journal Of Informatics*, 4(1), Article 1.
- [14] Utama, S. C., & Pibriana, D. (2023). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Absensi Memanfaatkan Metode User Experience Questionnaire. *Comserva*, 3.
- [15] Darsanto, & Maulidani, M. K. (2023). Analisis User Experience Aplikasi Regsosek Pada Badan Pusat Statistik Indramayu

- Memanfaatkan Metode User Experience Questionnaire. *Nuansa Informatika*, 17(2), Article 2.
- [16] Danendra, D., Oktadini, N., Sevtiyuni, P. E., Meiriza, A., & Putra, P. (2023). Analisis User Experience Pada Website Dicoding. *The Indonesian Journal Of Computer Science*, 12(5), Article 5.