

EVALUASI PENGALAMAN MAHASISWA MIKROSKIL PADA APLIKASI ONEDRIVE MENGGUNAKAN UEQ

M. Aditya Pebrialdy Arswanda¹, Calvin Caesar², Jevon Sihombing³, Andri⁴, Albert Prima Laia⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Mikroskil; Jl. Thamrin No.112, 124 dan 140 Medan, (061)4573767

^{1,2,3,4,5}Fakultas Informatika, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mikroskil, Medan

¹171112470@students.mikroskil.ac.id, ²171112763@students.mikroskil.ac.id,

³171113769@students.mikroskil.ac.id, ⁴andri@mikroskil.ac.id, ⁵albert.laia@mikroskil.ac.id

Abstrak

Cloud storage adalah layanan penyimpanan data berbasis *online* yang dapat diakses dengan menggunakan berbagai *platform*. Salah satu layanan *cloud storage* yang tersedia yaitu aplikasi OneDrive. Aplikasi yang baik tentunya harus memenuhi kebutuhan dari pengguna, sehingga perlu dilakukan identifikasi masalah terhadap pengalaman pengguna menggunakan kuesioner. Hasil dari identifikasi masalah dimana 44.9% (49 responden) mahasiswa Mikroskil menyatakan aplikasi OneDrive memiliki menu yang membingungkan serta fitur *uploading* data yang lambat. Terkadang *error* terjadi ketika melakukan proses *uploading* dan menyinkronkan berkas ke *server* serta penyimpanan yang disediakan secara gratis hanya 5GB. Berdasarkan hasil dari identifikasi masalah, evaluasi pengalaman pengguna perlu dilakukan dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode ini memiliki 6 skala penilaian yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Dari hasil perbandingan antara evaluasi penelitian ini dengan data *benchmark* dari UEQ *Data Analysis Tool* versi 10 maka aplikasi OneDrive memberikan impresi yang cukup baik dari segi daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan dan stimulasi saat pengguna memanfaatkannya. Tetapi pengalaman pengguna terasa kurang impresif pada aspek kebaruan.

Kata kunci: *Cloud Storage, OneDrive, User Experience Questionnaire*

Abstract

Cloud storage is an online-based data storage service. One of the cloud storage services available is the OneDrive application. A good application must of course meet the needs of the user, so it is necessary to identify problems with the user experience using the questionnaire. The results of the identification of problems where 44.9% (49 respondents) of Mikroskil students stated that the OneDrive application had a confusing menu and slow data uploading features. Sometimes errors occur when uploading and syncing files to the server and the storage provided for free is only 5GB. Based on the results of problem identification, evaluation of user experience needs to be carried out using the *User Experience Questionnaire* (UEQ). This method has 6 rating scales, namely attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty. This study uses data from 175 respondents with purposive sampling who have passed the validity and reliability test. From the comparison between the evaluation of this research and benchmark data from the UEQ data analysis tool version 10, the OneDrive application gives a pretty good impression in terms of attractiveness, clarity, efficiency, accuracy and stimulation when users use it. But the user experience feels less impressive in the novelty aspect.

Keywords: *Cloud Storage, OneDrive, User Experience Questionnaire*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini menawarkan media penyimpanan data secara *online*, yang disebut *cloud storage*. *Cloud storage* adalah sebuah layanan penyimpanan data berbasis *online* yang terintegrasi dan tersinkronisasi melalui internet dan dapat diakses dengan menggunakan berbagai

platform. Data yang disimpan pada *cloud storage* dapat diakses dimana saja dan kapanpun. Salah satu layanan *cloud storage* yang tersedia yaitu aplikasi OneDrive. Aplikasi OneDrive dibuat oleh Microsoft dan merupakan bagian dari Microsoft Office 365. Layanan ini memungkinkan pengguna menyimpan berkas-berkasnya secara pribadi, membagikannya dengan orang-orang dalam kontak, atau menjadikan berkas-berkas bersifat umum. Berkas-berkas yang dibagikan untuk umum tidak memerlukan akun Microsoft untuk mengaksesnya [1]. Agar layanan *cloud storage* dapat digunakan dan diterima oleh pengguna, maka harus memiliki pengalaman pengguna yang baik. Pengalaman pengguna adalah persepsi dan respons seseorang ketika menggunakan produk, sistem, atau layanan. Persepsi dan respons ini meliputi emosi, kepercayaan, preferensi, persepsi, respons fisik dan psikologis, serta perilaku dan penyesuaian sebelum, selama, dan setelah menggunakan [2]. Untuk mengetahui pengalaman pengguna, harus dilakukan evaluasi terhadap aplikasi. Pelaksanaan evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dari aplikasi tersebut. Hasil dari evaluasi dapat digunakan untuk melakukan perbaikan-perbaikan dengan tujuan menghasilkan aplikasi yang lebih baik [3].

Untuk mengidentifikasi masalah pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi OneDrive, dilakukan pendistribusian kuesioner secara *online* dengan minimal responden sebanyak 96. Jumlah minimal 96 responden diperoleh dari perhitungan rumus Slovin dengan populasi mahasiswa angkatan 2018, 2019 dan 2020 sebesar 2189. Data diperoleh dari Badan Administrasi Akademik (BAA) Mikroskil. Perhitungan rumus Slovin menggunakan nilai *margin of error* sebesar 10% atau 0,1%. Dari hasil pendistribusian kuesioner, 44.9% (49 responden) mahasiswa Mikroskil menyatakan bahwasanya aplikasi OneDrive memiliki menu yang membingungkan serta fitur *uploading* data yang lambat. Tak hanya itu, terkadang *error* terjadi ketika melakukan proses *uploading* dan menyinkronkan berkas ke *server* serta penyimpanan yang disediakan secara gratis hanya 5GB. Oleh karena itu perlu dilakukan evaluasi pengalaman pengguna lebih komprehensif menggunakan metode yang telah teruji.

Jika dibandingkan dengan empat *framework* lainnya yaitu *Questionnaire for User Interaction Satisfaction* (QUIS), *The Standardized User Experience Percentile Rank Questionnaire* (SUPR-Q), *System Usability Scale* (SUS), dan *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI), maka UEQ dinilai melakukan pengukuran yang lebih komprehensif dari aspek *usability* sampai pengalaman pengguna, serta menyediakan *tool* untuk menafsirkan hasil secara akurat dengan mudah. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) [4]. Evaluasi pengalaman pengguna menggunakan UEQ pada aplikasi OneDrive dilakukan melalui didistribusikan kuesioner secara *online* dan proses pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, dimana responden dipilih sesuai dengan karakteristik sampel yang diperlukan [5].

Tabel 1 berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan bahan acuan bagi penelitian ini dimana objek penelitian yang dievaluasi sama-sama berbasis *web* dan menggunakan metode UEQ.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Judul Jurnal	Deskripsi Singkat Isi Jurnal
Analisis Sistem Informasi Web LSP UAD Menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) [6]	Universitas Ahmad Dahlan (UAD) merupakan salah satu perguruan tinggi dengan fasilitas pengujian khusus yang disebut Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) UAD. LSP UAD bertindak sebagai lembaga untuk memeriksa orientasi karir lulusan UAD di masa depan. LSP UAD memiliki 10 program yang dapat diuji oleh mahasiswa yang akan lulus. Untuk memudahkan informasi terkait program, mahasiswa dapat melihat informasinya di <i>website</i> LSP UAD. Informasi ini juga tersedia untuk evaluator dan LSP lainnya. Namun, <i>Website</i> LSP UAD belum melakukan pengujian kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kepuasan pengguna atau pengalaman pengguna untuk meningkatkan layanan informasi di <i>website</i> . Analisis LSP-Web UAD menggunakan metode UEQ terhadap 15 mahasiswa yang menggunakan <i>website</i> sebagai responden. UEQ dinilai berdasarkan dengan enam skala: efisiensi, daya tarik, akurasi, kejelasan, kebaruan, dan stimulasi. Analisis menunjukkan bahwa rata-rata responden memberikan kesan di atas

	rata-rata dalam hal kejelasan, akurasi, inspirasi, dan kebaruan. Sedangkan daya tarik dan efisiensi mendapatkan nilai baik [6].
Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) [7]	PaTik Bali adalah aplikasi <i>keyboard</i> virtual berbasis <i>mobile</i> . <i>Keyboard</i> PaTik berfungsi untuk menulis huruf Bali. PaTik memiliki fitur koreksi otomatis untuk <i>pasang pageh</i> aksara Bali. Lebih dari 89.000 perangkat <i>smartphone</i> terpasang aplikasi PaTik Bali melalui Google Playstore. Dalam survei ini, kami ingin mengetahui kenyamanan pengguna terkait dengan pengalaman pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini mengevaluasi pengalaman pengguna PaTik Bali. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode UEQ. UEQ memiliki tiga aspek yaitu <i>attractiveness</i> , <i>pragmatic quality</i> dan <i>hedonic quality</i> . Selain itu, sudah disediakan UEQ <i>Data Analysis Tool</i> dalam format Excel untuk memudahkan pengukuran kuesioner. Hasil evaluasi UEQ dinilai baik. Rata – rata skor daya tarik 1.8, skor kejelasan 1.7, skor efisiensi 1.6, skor ketepatan 1.7, skor stimulus 2, dan skor kebaruan 1.3. Hasil analisis kualitas praktis dan hedonis juga dinilai baik dengan rata-rata masing-masing 1.72 dan 1.73. Analisis <i>benchmark</i> juga memberikan nilai 1.73 yang dikatakan baik. Analisis menggunakan UEQ menunjukkan bahwa pengalaman pengguna PaTik Bali dapat dikatakan baik dengan nilai rata-rata di atas 1 [7].
Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) [8]	STMIK Primakara memiliki sistem informasi akademik yang diberi nama Sistem Informasi Kampus (SISKA) Primakara, namun sistem tersebut belum melalui tahap uji pengalaman pengguna, sehingga tidak dapat diketahui sejauh mana tingkat kepuasan pengguna. <i>Paper</i> ini menganalisis pengalaman mahasiswa dalam menggunakan media <i>website</i> SISKA Primakara melalui uji pengalaman pengguna. Metode analisis yang digunakan dalam menganalisis pengalaman pengguna <i>website</i> ini adalah analisis subjektif melalui wawancara dan menyebarkan kuesioner UEQ kepada 202 mahasiswa STMIK Primakara sebagai responden. Penilaian dilakukan pada 6 aspek yaitu: <i>attractiveness</i> , <i>efficiency</i> , <i>perspicuity</i> , <i>dependability</i> , <i>stimulation</i> dan <i>novelty</i> . Hasil analisis menunjukkan rata-rata responden memberikan impresi dengan hasil <i>above average</i> (di atas rata-rata) pada skala kejelasan dan efisiensi, serta pada skala daya tarik. Namun demikian, ketepatan dan stimulasi mendapatkan hasil <i>below average</i> (di bawah rata-rata) dan dengan skala kebaruan yang mendapatkan hasil <i>bad</i> (buruk) [8].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengalaman Pengguna

Seorang desainer *user experience* akan merancang sebuah *website* atau aplikasi berdasarkan pengalaman pengguna setelah menggunakan *website* atau aplikasi tersebut. Dengan begitu, *website* atau aplikasi yang memiliki rancangan pengalaman pengguna yang baik menjadi lebih mudah digunakan oleh pengguna. Saat ini sebuah *website* atau aplikasi juga harus memiliki pengalaman pengguna yang baik. Pengalaman pengguna memiliki fungsi sebagai berikut [9]:

1. Mempermudah pengguna dalam menggunakan *website* atau aplikasi.
2. Menarik peminat pengguna.
3. Menjadi faktor kesuksesan dalam sebuah produk.
4. Menghasilkan *user interface* yang bagus.
5. Sebagai keuntungan kompetitif dalam persaingan.

2.2 Purposive Sampling

Metode pengambilan sampel ini mengharuskan untuk benar-benar memahami responden yang dipilih sebagai sampel survei sehingga responden dapat memberikan informasi kepada pihak terkait

tentang data yang peneliti butuh. Untuk memastikan bahwa sampel yang digunakan memenuhi kebutuhan data penelitian, maka harus ditentukan kriteria sampel penelitian [10]. Misalkan, penelitian bertujuan ingin mengetahui tingkat loyalitas pengunjung sebuah toko, maka kriteria dapat ditentukan seperti:

- Pengunjung sedang berbelanja.
- Minimal sudah 3 kali berbelanja di toko yang sama.

2.3 Rumus Slovin

Rumus Slovin adalah rumus untuk menghitung besaran sampel yang diperlukan dalam melakukan penelitian. Rumus ini digunakan dalam penelitian yang memiliki jumlah populasi yang sangat besar, dengan menggunakan rumus ini bisa didapatkan sampel yang kecil untuk mewakili keseluruhan populasi. Rumus Slovin direpresentasikan sebagai berikut [5]:

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)} \quad (1)$$

Keterangan:

- n = Besaran sampel.
 N = Besaran populasi.
 e = Nilai batas ketelitian yang diinginkan (persentase batas ketidakteelitian yang dapat ditolerir karena kesalahan pengambilan sampel).

2.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas adalah prosedur pengujian yang digunakan untuk memverifikasi bahwa suatu alat ukur valid atau tidak valid. Pertanyaan-pertanyaan yang terkandung dalam survei bertindak sebagai alat ukur. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan dalam kuesioner tersebut dapat mengungkapkan sesuatu sesuai dengan yang diukur oleh kuesioner [11]. Untuk mengukur validitas digunakan rumus korelasi *product*:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}} \quad (2)$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi.
 n = Jumlah responden.
 x_i = Skor setiap *item* pada instrumen.
 y_i = Skor setiap *item* pada kriteria.

Dalam rangka uji validitas kuesioner kriteria pengujian apabila r hitung lebih besar sama dengan r tabel, dengan taraf signifikansi 0,05 dan $df = n$, maka alat ukur dinyatakan valid dan sebaliknya jika r hitung lebih kecil r tabel maka *item* pertanyaan tersebut tidak valid [11]. Pertanyaan yang tidak valid tidak akan disertakan pada pengolahan data selanjutnya.

Uji reliabilitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah kuesioner penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel dapat dipercaya atau tidak. Kuesioner dianggap reliabel jika kuesioner tersebut dilakukan pengukuran ulang maka akan mendapatkan hasil yang sama. Pada uji reliabilitas, terdapat metode yang dapat digunakan untuk mencari reliabilitas yaitu metode *Cronbach's Alpha*. Jika nilai *Cronbach's Alpha* suatu variabel lebih besar dari 0,60 dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut reliabel atau konsisten dalam pengukuran. Berikut adalah rumus yang digunakan pada metode *Cronbach's Alpha* [12]:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right] \quad (3)$$

Keterangan:

- r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen (total percobaan).
 k = Jumlah *item* pertanyaan yang sah.

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varian skor tiap *item*.
 σ_t^2 = Varian skor total.

2.5 User Experience Questionnaire

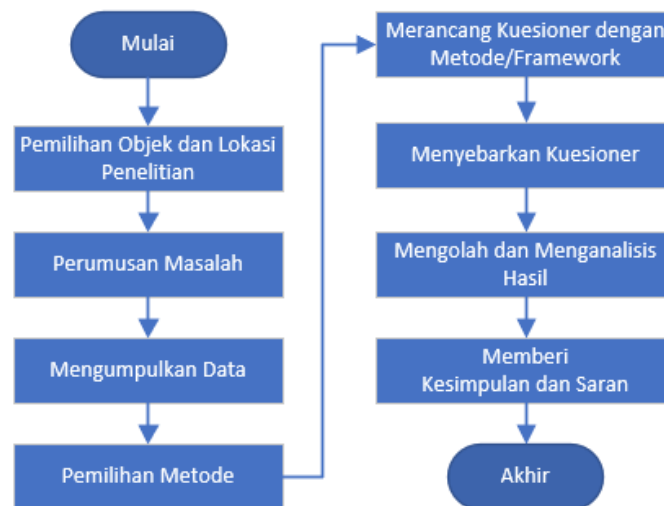
User Experience Questionnaire (UEQ) adalah metode evaluasi untuk mengukur pengalaman pengguna dengan menggunakan kuesioner. UEQ memiliki 26 pasang atribut yang saling bertentangan untuk digunakan sebagai parameter evaluasi. 26 set atribut dapat digunakan selama pengujian langsung atau *online*, menciptakan format survei yang sangat fleksibel [13]. UEQ memiliki 6 skala pengukuran yang terbagi menjadi 26 *item* pernyataan, yaitu [14]:

1. *Attractiveness* (Daya Tarik): kesan pengguna terhadap produk secara keseluruhan, suka atau tidak suka.
2. *Perspiciuity* (Kejelasan): kemudahan untuk mempelajari cara penggunaan dan menjadi *familiar* dengan produk.
3. *Efficiency* (Efisiensi): Pengguna dapat menyelesaikan suatu tugas dengan cepat dan efisien tanpa usaha yang besar.
4. *Dependability* (Ketepatan): Tingkat kontrol yang dirasakan dimiliki oleh pengguna dalam interaksi.
5. *Stimulation* (Stimulasi): Tingkat motivasi dan kesenangan pengguna dalam menggunakan produk.
6. *Novelty* (Kebaruan): Tingkat inovasi dan kreativitas produk yang dapat menarik perhatian pengguna.

Pengujian *benchmark* perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat aplikasi yang diuji menggunakan UEQ dengan aplikasi lainnya. Uji *benchmark* adalah pengujian yang dilakukan aplikasi OneDrive yang dibandingkan dengan 21.175 responden dari 468 studi dengan berbagai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya seperti *business software*, *webpage*, *web shops* dan *social networks* dengan ketetapan yang telah diberikan oleh UEQ *data analysis tool*. Uji *benchmark* dapat menggambarkan tentang kualitas dari aplikasi OneDrive dibandingkan dengan penelitian lainnya.

3. METODE PENELITIAN

Langkah-langkah penyelesaian dari penelitian ini terlihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Langkah Penyelesaian Penelitian

a. Pemilihan Objek dan Lokasi Penelitian

Objek penelitian adalah aplikasi *OneDrive for Business*. OneDrive merupakan layanan *cloud storage* dan termasuk produk dari *Office 365* milik Microsoft yang sudah terintegrasi langsung pada sistem operasi Windows 10 dan 11. Pengguna juga dapat mengakses OneDrive melalui peramban *website* ataupun perangkat *smartphone* serta dapat menyimpan berbagai jenis data seperti video,

foto, audio atau dokumen. Pengguna dapat mengakses OneDrive dimana saja selama terhubung ke internet [1]. Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Mikroskil.

b. Perumusan Masalah

Untuk mengidentifikasi masalah pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi OneDrive, dilakukan pendistribusian kuesioner dengan minimal responden sebanyak 96. Jumlah minimal 96 responden didapat dari perhitungan rumus Slovin dengan populasi mahasiswa angkatan 2018, 2019 dan 2020 sebesar 2189.

c. Mengumpulkan Data

Setelah masalah diidentifikasi, dilakukan pengumpulan data melalui:

i. Observasi

Yaitu pengamatan langsung terhadap fitur *OneDrive for Business*. Pengamatan dilakukan menggunakan akun mahasiswa. Hasil pengamatan nantinya akan digunakan sebagai pertimbangan pembuatan pertanyaan kuesioner.

ii. Studi Pustaka

Data yang dikumpulkan tidak hanya dari kegiatan observasi, tetapi juga melakukan kegiatan studi pustaka. Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi-referensi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal dan *website* yang relevan agar memperjelas solusi dari masalah untuk penelitian ini.

d. Pemilihan Metode

Berdasarkan hasil studi pustaka terhadap beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap aplikasi, maka dipilih metode UEQ.

e. Merancang Kuesioner

Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini merupakan data primer. Data primer adalah data yang dihasilkan secara langsung dari sumbernya seperti data hasil wawancara, observasi maupun kuesioner [15]. Sumber data untuk mengukur pengalaman pengguna secara komprehensif menggunakan kuesioner yang dibuat berdasarkan metode UEQ yang berisi 26 pertanyaan dengan 6 skala pengukuran.

f. Menyebar Kuesioner

Kuesioner disebar menggunakan Microsoft Form. Target populasi untuk disebar kuesioner adalah mahasiswa Universitas Mikroskil angkatan 2018, 2019 dan 2020 yang berjumlah 2189 mahasiswa yang terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Jumlah Populasi Universitas Mikroskil angkatan 2018, 2019 dan 2020

Angkatan	Program Studi	Jumlah Populasi
2018	S-1 Teknik Informatika	300
2019		220
2020		215
2018	S-1 Sistem Informasi	259
2019		278
2020		190
2018	S-1 Manajemen	149
2019		105
2020		92
2018	S-1 Akuntansi	160
2019		117
2020		91
2019	S-2 Teknologi Informasi	4
2020		9
Total:		2189

Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu yang dapat mewakili populasi. Suatu populasi dapat dijadikan sebagai sampel apabila populasi

tersebut kurang dari 100, sedangkan untuk populasi yang terdiri dari 100 lebih maka minimal sampel yang digunakan adalah 10-25% dari total seluruh populasi yang ada [16]. Jumlah populasi mahasiswa yang dijadikan target adalah 2189 mahasiswa, maka jumlah sampel minimum didapat melalui perhitungan rumus Slovin dengan nilai batas ketelitian 10% atau 0,1%. Dari perhitungan rumus berikut ini, jumlah sampel yang dibutuhkan sebesar 95,63 dan dibulatkan menjadi 96 responden.

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

$$n = \frac{2189}{1 + 2189(0,1^2)}$$

$$n = \frac{2189}{1 + 2189(0,01)}$$

$$n = \frac{2189}{22,89}$$

$$n = 95,63$$

Keterangan:

n = Besaran sampel.

N = Besaran populasi.

e = Nilai batas ketelitian yang diinginkan (persentase batas ketidakteelitian yang dapat ditolerir karena kesalahan pengambilan sampel).

g. Mengolah dan Menganalisis Hasil

Hasil pengisian kuesioner UEQ yang telah terkumpul kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS versi 25. Setelah lolos uji, data tersebut akan diolah dan dianalisis menggunakan UEQ *data analysis tool* versi 10 untuk mengetahui hasil penilaian responden terhadap aplikasi OneDrive berdasarkan 6 skala pengukuran serta uji *benchmark* untuk membandingkan hasil uji kuesioner terhadap 468 studi lainnya yang terdapat dalam UEQ *data analysis tool*.

h. Memberi Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis, maka penelitian ini memberi kesimpulan yang dilanjutkan dengan pemberian saran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Jumlah responden yang mengisi kuesioner sebanyak 175. Data responden tersebut dikelompokkan berdasarkan program studi yaitu S-1 Teknik Informatika 95 responden, S-1 Sistem Informasi 36 responden, S-2 Teknologi Informasi 5 responden, S-1 Akuntansi 19 responden dan S-1 Manajemen 20 responden.

4.1.1 Hasil Uji Validitas

Hasil pendistribusian kuesioner mendapatkan jumlah responden sebanyak 175 orang dengan tingkat signifikansi 0.05, serta nilai r_{tabel} adalah 0,148. Tabel 3 menyimpulkan bahwa hasil uji validitas yang dilakukan pada kuesioner dinyatakan valid. Hal ini dikarenakan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ di setiap *item* pertanyaan yang ada. Hasil ini diperoleh melalui pengolahan data kuesioner dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Total Pertanyaan	Rata- rata r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
26	0.352	0,148	Valid

4.1.2 Hasil Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas, metode yang digunakan untuk mencari reliabilitas yaitu metode *Cronbach's Alpha*. Jika nilai *Cronbach's Alpha* suatu variabel lebih besar dari 0.60 dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut reliabel atau konsisten dalam pengukuran. Tabel 4 menyimpulkan pertanyaan kuesioner adalah reliabel.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Total Pertanyaan	Rata-rata <i>r hitung</i>	Nilai Cronbach's Alpha	Kriteria
26	0,73	0,60	Reliabel

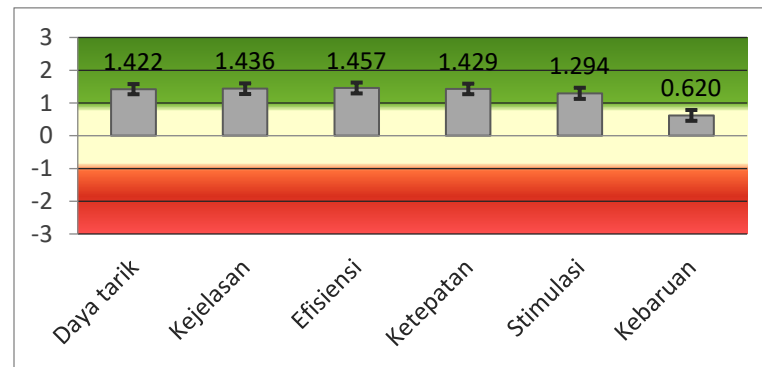
4.2 Pembahasan

Jawaban kuesioner dari 26 pertanyaan dilakukan konversi nilai. Nilai jawaban menunjukkan skala penilaian 1 sampai dengan 7. Pertanyaan yang diawali kata negatif (skala negatif) yaitu pertanyaan ke 1, 2, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 20, 22, 26 yang akan dikonversi menjadi (-3, -2, -1, 0, 1, 2, 3). Sedangkan pertanyaan yang diawali kata positif (skala positif) yaitu pertanyaan ke 3, 4, 5, 9, 10, 12, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25 dikonversi menjadi (3, 2, 1, 0, -1, -2, -3). Setelah melakukan transformasi jawaban, dilakukan pengukuran konsistensi keenam skala dari UEQ menggunakan *alpha-coefficient*. Tidak ada aturan yang jelas yang menggambarkan seberapa besar seharusnya dari *alpha-coefficient*. Beberapa aturan menganggap nilai *alpha-coefficient* > 0.6 atau > 0.7 sebagai tingkat yang cukup konsisten [17]. Gambar 2 menunjukkan hasil pengukuran untuk skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan adalah cukup konsisten sebab semuanya menunjukan nilai *alpha-coefficient* > 0.6.

Daya tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan		Stimulasi		Kebaruan	
Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation
1, 12	0.32	2, 4	0.30	9, 20	0.35	8, 11	0.43	5, 6	0.26	3, 10	0.40
1, 14	0.62	2, 13	0.47	9, 22	0.39	8, 17	0.16	5, 7	0.32	3, 15	0.06
1, 16	0.62	2, 21	0.39	9, 23	0.60	8, 19	0.21	5, 18	0.48	3, 26	0.22
1, 24	0.31	4, 13	0.42	20, 22	0.65	11, 17	0.34	6, 7	0.68	10, 15	0.22
1, 25	0.34	4, 21	0.64	20, 23	0.40	11, 19	0.24	6, 18	0.45	10, 26	0.32
12, 14	0.42	13, 21	0.38	22, 23	0.40	17, 19	0.61	7, 18	0.49	15, 26	0.50
12, 16	0.40	Average	0.43	Average	0.46	Average	0.33	Average	0.45	Average	0.29
12, 24	0.63	Alpha	0.75	Alpha	0.78	Alpha	0.66	Alpha	0.76	Alpha	0.62
12, 25	0.70	Conf. Int.	0.69	Conf. Int.	0.71	Conf. Int.	0.57	Conf. Int.	0.70	Conf. Int.	0.51
14, 16	0.62	Alpha (5%)	0.81	Alpha (5%)	0.82	Alpha (5%)	0.74	Alpha (5%)	0.81	Alpha (5%)	0.70
14, 24	0.35										
14, 25	0.38										
16, 24	0.42										
16, 25	0.36										
24, 25	0.66										
Average	0.48										
Alpha	0.85										
Conf. Int.	0.80										
Alpha (5%)	0.88										

Gambar 2. Hasil Pengukuran Konsistensi Skala

Setelah melakukan transformasi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui rata-rata penilaian responden pada tiap skala seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, kebaruan dapat dilihat pada gambar 3.



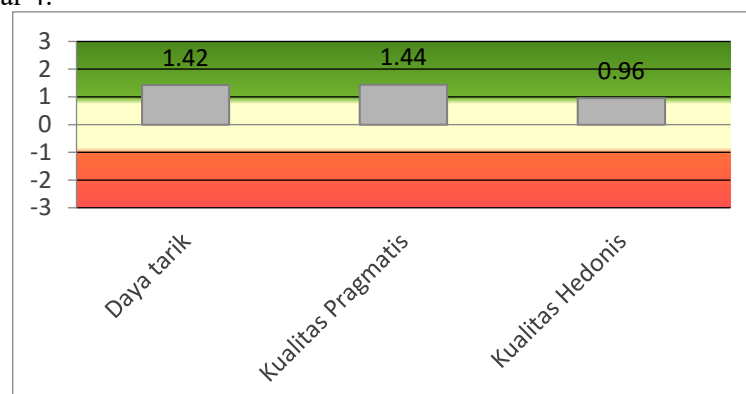
Gambar 3. Grafik Rata-rata Berdasarkan Skala

Nilai rata-rata yang paling tinggi adalah skala efisiensi dengan nilai 1.457. Ini menginformasikan bahwa aplikasi OneDrive cukup efisiensi dalam membantu proses perkuliahan. Nilai yang paling rendah ada pada skala kebaruan dengan nilai 0.62 dimana kebaruan pada aplikasi OneDrive dinilai kurang inovatif dan kreatif. Pada gambar 3 terdapat garis yang berada pada tengah *bar* yang mewakili nilai *confidence interval* pada setiap skala (*error bar*) dimana *error bar* tersebut memiliki nilai yang rendah, artinya jika penelitian ini diulang kembali, maka kemungkinan hasil yang diperoleh akan lebih kurang sama dengan hasil berkisar pada rentang *error* yang ada. Nilai *error bar* dapat dilihat pada kolom *confidence* dalam tabel 5.

Tabel 5. Nilai *Confidence Interval* pada Setiap Skala

<i>Confidence Interval</i> pada Setiap Skala ($p=0.05$)						
Skala	Mean	Std. Dev.	N	Confidence	Confidence interval	
Daya tarik	1.422	1.048	175	0.155	1.267	1.577
Kejelasan	1.436	1.094	175	0.162	1.274	1.598
Efisiensi	1.457	1.120	175	0.166	1.291	1.623
Ketepatan	1.429	1.081	175	0.160	1.268	1.589
Stimulasi	1.294	1.148	175	0.170	1.124	1.464
Kebaruan	0.620	1.116	175	0.165	0.455	0.785

Hasil perhitungan dapat pula disajikan berdasarkan tiga kelompok aspek yaitu *attractiveness* (daya tarik), *pragmatic quality* (kualitas pragmatis) serta *hedonic quality* (kualitas hedonis) seperti yang terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Grafik Rata-rata Berdasarkan Aspek UEQ

Aspek UEQ yang mendapatkan rata-rata cukup baik adalah aspek kualitas pragmatis yaitu persepsi atas aspek teknis yang fokus pada tercapainya tujuan (fitur) dalam desain produk, sistem, atau

layanan. Tujuan dapat tercapai jika tugas dapat dilaksanakan secara cepat, efisien dan dapat dipahami. Kemudian daya tarik mendapatkan rata-rata cukup baik yang berkaitan dengan daya tarik pengguna terhadap kinerja dari sistem dan kualitas hedonis mendapatkan rata-rata yang cukup baik, dimana pengguna memiliki kesenangan serta motivasi yang cukup baik dalam menggunakan aplikasi dikarenakan desain yang inovatif.

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih baik terhadap penilaian aplikasi OneDrive yaitu dengan cara membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang terdapat dalam UEQ *data analysis tool* dengan melakukan uji *benchmark*. Penelitian terhadap aplikasi OneDrive dibandingkan dengan 21.175 responden dari 468 studi dengan berbagai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya seperti *business software*, *webpage*, *web shops* dan *social networks*. Uji *benchmark* dapat menggambarkan tentang kualitas dari aplikasi OneDrive dibandingkan dengan penelitian lainnya. Dalam UEQ *data analysis tool* hasil uji *benchmark* dibagi menjadi lima kategori yaitu: *excellent* (sangat baik), *good* (baik), *above average* (di atas rata-rata), *Below Average* (di bawah rata-rata), dan *Bad* (buruk). Nilai untuk setiap kategori pada UEQ *data analysis tool* ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Kategori Penilaian Berdasarkan UEQ *Data Analysis Tool*

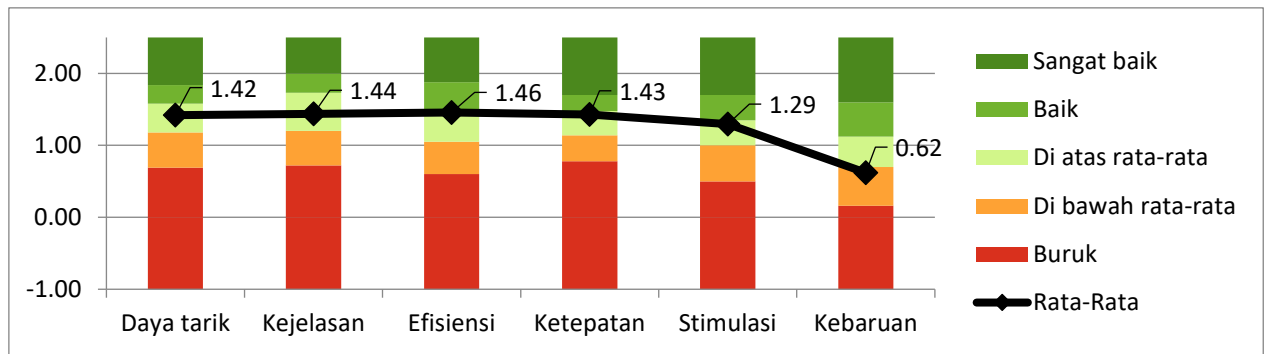
Skala	Keterangan				
	Buruk	Di bawah Rata-rata	Di atas Rata-rata	Baik	Sangat Baik
Daya tarik	<0.69	>0.69	>1.18	>1.58	>1.84
Kejelasan	<0.72	>0.72	>1.2	>1.73	>2
Efisiensi	<0.6	>0.6	>1.05	>1.5	>1.88
Ketepatan	<0.78	>0.78	>1.14	>1.48	>1.7
Stimulasi	<0.5	>0.5	>1	>1.35	>1.7
Kebaruan	<0.16	>0.16	>0.7	>1.12	>1.6

Hasil uji *benchmark* dapat dilihat pada tabel 7 dan grafik gambar 5 yaitu:

1. Aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan dan stimulasi dikategorikan sebagai *above average* (di atas rata-rata), artinya aplikasi OneDrive memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah dari 25% hasil evaluasi *dataset* tetapi memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari 50% hasil evaluasi *dataset*.
2. Aspek kebaruan dikategorikan sebagai *below average* (di bawah rata-rata), artinya aplikasi OneDrive memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah dari 50% hasil evaluasi *dataset* tetapi memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari 25% hasil evaluasi *dataset*.

Tabel 7. Hasil Perbandingan Antara Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi OneDrive dengan Uji *Benchmark*

Scale	Mean	Perbandingan Benchmark	Interpretasi
Daya tarik	1.42	Di atas rata-rata	25% of results better, 50% of results worse
Kejelasan	1.44	Di atas rata-rata	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1.46	Di atas rata-rata	25% of results better, 50% of results worse
Ketepatan	1.43	Di atas rata-rata	25% of results better, 50% of results worse
Stimulasi	1.29	Di atas rata-rata	25% of results better, 50% of results worse
Kebaruan	0.62	Di bawah rata-rata	50% of results better, 25% of results worse



Gambar 5. Grafik Hasil Perbandingan Antara Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi OneDrive dengan Uji *Benchmark*

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu aplikasi OneDrive memberikan impresi yang cukup baik dari segi daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan dan stimulasi saat pengguna memanfaatkan aplikasi ini. Tetapi pengalaman pengguna terasa kurang impresif pada aspek kebaruan yaitu kebaruan fitur atau *user interface* dari layanan yang diberikan sama saja dengan aplikasi *cloud storage* lainnya. Berdasarkan uji *benchmark*, aplikasi OneDrive memiliki hasil skala efisiensi yang lebih baik dibandingkan skala lainnya.

6. SARAN

Beberapa saran terkait dengan hasil penelitian yang telah diperoleh adalah:

1. Perlu dilakukan sosialisasi lebih lanjut terkait fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi OneDrive. Hal ini dikarenakan aplikasi OneDrive yang tersedia pada *smartphone*, memiliki fitur untuk melakukan *scan* dokumen, kartu nama serta papan tulis. Fitur-fitur tersebut jarang ditemukan pada aplikasi *cloud storage* lainnya.
2. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan pengukuran *Key Performance Index* (KPI) yang dapat menunjukkan kesan pengalaman pengguna secara keseluruhan.
3. Penelitian selanjutnya dapat melakukan evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi OneDrive dengan sampel dan populasi yang lebih besar, tidak hanya pada pengguna yang berada di Universitas Mikroskil.
4. Penelitian selanjutnya dapat mengevaluasi kembali pengalaman pengguna aplikasi OneDrive dengan metode penilaian pengalaman pengguna yang berbeda atau dengan menggabungkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan metode lainnya agar mendapatkan sudut pandang yang lebih baik dalam menilai pengalaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Microsoft OneDrive, <https://www.microsoft.com/id-id/microsoft-365/onedrive/compare-onedrive-plans?activetab=tab%3aprimar1>, diakses tgl 02 November 2021.
- [2] Izabal, S. V., Aknuranda, I. dan z-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, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol 2, No 9, p 3224 - 3232.
- [3] Maricar, M. A., Dian, P. dan Putri, D. R., 2021, Evaluasi pengguna slims pada e-library dengan menggunakan user experience questionnaire (ueq), *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol 8, No 2, p 319-328.

- [4] Santoso, H.B., Schrepp, M., Isal, R.Y.K., Utomo, A.Y., and Priyogi, B., 2016, Measuring the User Experience, *The Journal of Educators Online*, vol 3, no. 1, p 58-79.
- [5] Nalendra, A. R. A., Rosalinah, Y., Priadi A., Subroto, I., Rahayuningsih, R., Lestari, R., Kusamandari, S., Yuliasari, R., Astuti, D., Latumahina, J., Purnomo, M. W. dan Zede, V. A., 2021, *Statistika Seri Dasar dengan SPSS*, CV. Media Sains Indonesia, Bandung.
- [6] Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I. dan Anggriani, M., Analisis sistem informasi web LSP UAD menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ), 2020, *Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, Vol 4, No 2, p 173-178.
- [7] Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I. dan Arsana, I. N. A., 2021, Analisis Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ), *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol 8, no 2, p 217-226.
- [8] Jelantik, S. G. N. K. S. A., Satwika, I. P. dan Anggara, I. N. Y., Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ), 2019, *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Vol 8, No 3, p 95-106.
- [9] Himawan, H. dan Yanuf, M., 2020, *Interface User Experience*, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran, Yogyakarta.
- [10] Panjaitan, D. J. dan Firmansyah, 2018, Pelatihan Pengolahan Data Statistik dengan Menggunakan SPSS, *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, Vol 1, No 1, p 38-45.
- [11] Yusup dan Febrianawati, 2018, Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif, *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 7, No 1, p 17-23.
- [12] Amanda, L., Yanuar, F. dan Devianto, D., 2019, Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang, *Jurnal Matematika UNAND*, Vol 3, No 1, p 179-188.
- [13] Salehudin, M., Nurbayani, E. dan Toba, R., 2020, User Experience (UX) of Multimedia Program of Auto Play Media Studio for Teacher, *International Journal of Education*, Vol 5, No 2, p 111-121.
- [14] Henim, S. R. dan Sari, R. P., 2020, Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi menggunakan User Experience Questionnaire, *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, Vol 6, No 1, p 69-78.
- [15] Windiarti, W. dan Sofyan, M., 2018, Analisis Efektivitas Penerimaan Pajak Bumi dan Bangunan Kota Depok, *Jurnal Ilmiah Ekbank*, Vol 2, No 1, p 29-39.
- [16] Junaidi, R. dan Susanti, F., 2019, Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Budaya Organisasi terhadap Kinerja Pegawai pada UPTD Baltekkomdik Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat, <https://osf.io/preprints/inarxiv/bzq75/>, Diakses tgl 13 November 2021.
- [17] Schrepp, M., 2019, User Experience Questionnaire Handbook Version 8, <https://www.ueq-online.org/Material/Handbook.pdf>, diakses tanggal 20 April 2022