

HALAMAN MOTTO

Jika keluargamu tidak memiliki nama besar,buatlah sejarah itu atas
namamu sendiri



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. Karya sederhana ini saya persembahkan sebagai tanda cinta, hormat, dan terima kasih yang mendalam kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak dan Ibu, yang tidak pernah lelah mendoakan, mendidik, dan memberikan dukungan moral serta material tanpa batas. Setiap tetes keringat dan doa yang kalian panjatkan adalah cahaya yang menerangi setiap langkahku. Skripsi ini adalah buah dari perjuangan dan pengorbanan kalian yang tak ternilai.

Bapak Miftahul Huda, S.Pd., M.Kom, selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala ilmu dan pelajaran berharga yang telah Bapak berikan.

Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Komputer, yang telah mendidik dan membagikan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan. Semoga ilmu yang diajarkan menjadi berkah dan bermanfaat bagi kehidupan saya.

Teman-teman seperjuangan Program Studi Ilmu Komputer angkatan 2022, khususnya rekan-rekan yang selalu menjadi tempat berbagi keluh kesah, berdiskusi, dan saling memberikan semangat. Kebersamaan dan solidaritas kalian adalah bagian tak terpisahkan dari perjalanan ini

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong pemerintah daerah menyediakan layanan publik berbasis digital melalui aplikasi *mobile*, salah satunya MyKebumen. Meskipun menyediakan berbagai layanan publik, diperlukan evaluasi untuk mengetahui pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengalaman pengguna aplikasi MyKebumen menggunakan metode *User Experience Questionnaire Plus (UEQ+)*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penyebaran kuesioner kepada 120 pengguna aplikasi MyKebumen. Instrumen menggunakan tujuh skala UEQ+, yaitu *Attractiveness, Efficiency, Intuitive Use, Visual Aesthetics, Quality of Content, Trustworthiness of Content*, dan *Social Interaction*, dengan 28 butir pernyataan. Data dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics untuk uji validitas dan reliabilitas, kemudian *UEQ+ Data Analysis Tool* untuk memperoleh nilai *mean* dan *confidence interval*. Hasil penelitian menunjukkan seluruh item valid dengan nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari *r* tabel sebesar 0,179 dan seluruh variabel reliabel dengan *Cronbach's Alpha* > 0,70. Seluruh variabel memperoleh *mean* > 0,8 sehingga termasuk kategori positif. Nilai tertinggi terdapat pada *Social Interaction* sebesar 1,90 dan terendah pada *Attractiveness* sebesar 1,66. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi MyKebumen memberikan pengalaman pengguna yang positif. Temuan ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk mempertahankan kualitas aplikasi dan meningkatkan aspek *Attractiveness*.

Kata Kunci: *User Experience, User Experience Questionnaire Plus (UEQ+)*, MyKebumen, Aplikasi Layanan Publik, Evaluasi Pengalaman Pengguna.

ABSTRACT

*The development of information technology has encouraged local governments to provide digital-based public services through mobile applications, one of which is MyKebumen. Although the application provides various public services, an evaluation is needed to determine users' experiences when using the application. This study aims to analyze the user experience of the MyKebumen application using the User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) method. This study employed a quantitative approach by distributing questionnaires to 120 MyKebumen users. The research instrument consisted of seven UEQ+ scales: Attractiveness, Efficiency, Intuitive Use, Visual Aesthetics, Quality of Content, Trustworthiness of Content, and Social Interaction, with a total of 28 statement items. The data were analyzed using IBM SPSS Statistics for validity and reliability testing, followed by the UEQ+ Data Analysis Tool to obtain mean and confidence interval values. The results showed that all statement items were valid, with Corrected Item-Total Correlation values greater than the *r*-table value of 0.179, and all variables were reliable with Cronbach's Alpha values above 0.70. All variables obtained mean values above 0.8, indicating a positive category. The highest mean was obtained by Social Interaction at 1.90, while the lowest was Attractiveness at 1.66. These results indicate that the MyKebumen application provides a positive user experience. The findings can serve as an evaluation for maintaining application quality and improving the Attractiveness aspect.*

Keywords: *User Experience, User Experience Questionnaire Plus (UEQ+), MyKebumen, Public Service Application, Usability.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “*Analisis Usability Aplikasi MyKebumen Menggunakan Metode User Experience QuestionnairePlus (UEQ+)*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 pada Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Putra Bangsa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna aplikasi My Kebumen, dengan harapan dapat memberikan informasi yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini kedepannya. Penyusunan skripsi ini merupakan perjalanan panjang yang penuh tantangan, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan, saran, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala nikmat, kesehatan, dan kekuatan yang diberikan selama proses penelitian ini.
2. Bapak Dr. Gunarso Wiwoho, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Putra Bangsa Kebumen.
3. Bapak Miftahul Huda, S.Pd., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktunya dengan penuh kesabaran untuk memberikan arahan, masukan, serta kritik konstruktif sejak awal hingga skripsi ini selesai.
4. Bapak Awaludin ‘Abid, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Ilmu Komputer Universitas Putra Bangsa.
5. Bapak/Ibu Dosen Penguji yang telah memberikan banyak masukan berharga untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Kedua orang tua yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi yang selalu menyertai.
7. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Ilmu Komputer, yang selalu menjadi tempat bertukar pikiran, memberikan semangat, dan berbagi suka duka selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
8. Ucapan terima kasih yang mendalam juga kepada responden yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner dalam penelitian ini. Tanpa partisipasi dan kontribusi, penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang bermanfaat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan aplikasi My Kebumen serta menjadi referensi yang berguna di masa yang akan datang.

Kebumen, 1 agustus 2026

Penulis,

Fauzun Adha

220202632

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN.....	iv
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Tujuan Penelitian	12
1.5 Manfaat Penelitian	13
1.5.1 Manfaat Teoritis	13
1.5.2 Manfaat Praktis	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Tinjauan Teori.....	14
2.1.1 Transformasi Digital dalam Sektor Publik.....	16
2.1.2 Konsep E-Government.....	18

2.1.3	Layanan Publik Digital	19
2.1.4	Aplikasi Mobile dalam Layanan Publik.....	21
2.1.5	Konsep Usability	22
2.1.6	Konsep User Experience (UX).....	23
2.1.7	Hubungan Usability dan User Experience	24
2.1.8	User Experience Questionnaire Plus (UEQ+).....	26
2.1.9	Perbedaan UEQ dan UEQ+.....	29
2.2	Penelitian Terdahulu	31
2.3	Model Konseptual UEQ+ sebagai Kerangka Evaluasi Pengalaman Pengguna.....	33
2.4	Kerangka Pemikiran	35
2.5	Keaslian Penelitian	37
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	40
3.1	Tahapan Penelitian.....	40
3.2	Objek dan Subjek Penelitian.....	44
3.2.1.	Objek Penelitian	44
3.2.2.	Subjek Penelitian.....	45
3.2.3.	Populasi dan Sampel Penelitian	45
3.3	Metode Penelitian	49
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	51
3.4.1.	Studi Literatur	51
3.4.2.	Kuesioner	51
3.4.3.	Dokumentasi	56
3.5	Metode Analisis Data.....	56
3.5.1.	Uji Validitas	57

3.5.2. Uji Reliabilitas	58
3.5.3. Analisis Menggunakan UEQ+ Data Analysis Tool	59
3.5.4. Analisis dan Interpretasi Hasil UEQ+.....	61
3.6 Alat dan Bahan.....	62
3.7 Prosedur Pengujian	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Gambaran Umum Penelitian.....	66
4.1.1 Hasil Analisis Validitas.....	68
4.1.2 Hasil Analisis Uji Reliabilitas.....	73
4.1.3 Hasil Temuan Kuesioner.....	75
4.2 Interpretasi hasil UEQ+	84
4.3 Pembahasan	93
BAB V PENUTUP	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel II-1 Perbandingan User Experience Questionnaire (UEQ) dan User Experience Questionnaire Plus (UEQ+)	30
Tabel II-2 Penelitian Terdahulu	31
Tabel II-3 Keaslian Penelitian.....	37
Tabel III-1 Instrumen User Experience Questionnaire (UEQ+).....	55
Tabel III-2 Interpretasi Hasil UEQ+	61
Tabel IV-1 Tahapan Analisis Data Penelitian.....	67
Tabel IV-2 Hasil Uji Validitas Variabel Attractiveness	68
Tabel IV-3 Hasil Uji Validitas Variabel Efficiency.....	69
Tabel IV-4 Hasil Uji Validitas Variabel Intuitive Use	69
Tabel IV-5 Hasil Uji Validitas Variabel Visual Aesthetics	70
Tabel IV-6 Hasil Uji Validitas Variabel Quality of Content	71
Tabel IV-7 Hasil Uji Validitas Variabel Trustworthiness of Content	72
Tabel IV. 8 Hasil Uji Validitas Variabel Social Interaction	72
Tabel IV-9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel UEQ+	73
Tabel IV-10 Hasil Uji Reliabilitas Keseluruhan Instrumen	74
Tabel IV-11 Temuan Kuesioner pada Skala Attractiveness	75
Tabel IV-12 Hasil Temuan Kuesioner pada Skala Efficiency	76
Tabel IV-13 Hasil Temuan Kuesioner pada Skala Intuitive Use.....	77
Tabel IV-14 Hasil Temuan Kuesioner pada Skala Visual Aesthetics.....	78
Tabel IV-15 Hasil Temuan Kuesioner pada Skala Quality of Content.....	79
Tabel IV-16 Hasil Temuan Kuesioner pada Skala Trustworthiness of Content...	80
Tabel IV-17 Hasil Temuan Kuesioner pada Skala Social Interaction	81
<i>Tabel IV-18 Ringkasan Temuan Hasil Kuesioner.....</i>	<i>82</i>
Tabel IV-19 Interpretasi Hasil Mean UEQ+ Tiap Variabel.....	84
Tabel IV-20 Interpretasi Hasil Mean Variabel Attractiveness.....	85
Tabel IV-21 Interpretasi Hasil Mean Variabel Efficiency	86
Tabel IV-22 Interpretasi Hasil Mean Variabel Intuitive Use.....	86
Tabel IV-23 Interpretasi Hasil Mean Variabel Visual Aesthetics	86
Tabel IV-24 Interpretasi Hasil Mean Variabel Quality of Content.....	87

Tabel IV-25 Interpretasi Hasil Mean Variabel Trustworthiness of Content.....	87
Tabel IV-26 Interpretasi Hasil Mean Variabel Social Interaction	88
Tabel IV-27 Ringkasan Confidence Interval Setiap Variabel.....	90
Tabel IV-28 Interpretasi Hasil Pengalaman Pengguna	91
Tabel IV-29 Temuan Hasil Kuesioner dan Rekomendasi.....	100
Tabel IV. 30 Temuan Item Kuesioner sebagai Dasar Rekomendasi	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar I-1 Tampilan aplikasi MyKebumen pada Google Play Store	7
Gambar II-1 Model Konseptual Skala <i>User Experience Questionnaire Plus</i> (UEQ+)	35
Gambar II-2 Kerangka Penelitian	37
Gambar III-1 flowchart	41
Gambar IV-1 Grafik Hasil Analisis Mean Setiap Variabel UEQ+	89



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan	107
Lampiran 2 Kartu Peserta Seminar Proposal Skripsi	108
Lampiran 3 Catatan Revisi Seminar	108
Lampiran 4 gogle from.....	109

