

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menilai kualitas *user experience* aplikasi SIAP di Android berdasarkan pengalaman mahasiswa menggunakan UEQ, mengukur efisiensi dan efektifitas aplikasi menggunakan *Performance Measurement*, mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh mahasiswa menggunakan *Retrospective Think Aloud* dan memberikan solusi perbaikan dan mengevaluasi hasil. Terdapat keluhan terhadap aplikasi SIAP di Android yang dirasakan oleh mahasiswa Teknik Industri Undip. Beberapa keluhan yang disampaikan adalah *color palette* kurang menarik, membosankan, tidak ada fitur notifikasi, tidak ada fitur transkrip, dan lain lain, sehingga diukurlah *user experience* dari aplikasi SIAP di Android dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* dari sampel mahasiswa aktif Teknik Industri Undip menggunakan metode UEQ, dengan hasil evaluasi netral dan perbandingan benchmark yang buruk. Pada metode *Performance Measurement*, pengolahan menggunakan *Success Rate* aplikasi dinilai sangat efektif, dan dengan *Time Based Efficiency* dinilai sangat efisien. Pada metode RTA, dihasilkan data yang digunakan untuk menjadi masukan perancangan prototype menggunakan aplikasi Figma dengan implementasi prinsip *Schneiderman's Eight Golden Rules*. Selanjutnya, prototype diuji lagi menggunakan UEQ yang membuahkan hasil bahwa evaluasi tergolong *positive* dan *netral* dengan perbandingan benchmark dibawah rata-rata dan diatas rata-rata yang mana lebih baik daripada buruk. Hasil akhir dari pembuatan prototype pada penelitian ini terbukti bahwa aplikasi SIAP di Android membutuhkan perbaikan *interface* dan *prototype* perbaikan aplikasi SIAP terbukti secara evaluasi dan benchmark lebih baik. Pada penelitian selanjutnya diharapkan untuk dilakukan penelitian lanjutan guna mengetahui seberapa signifikan dampak dan efektivitas penggunaan aplikasi yang diteliti terhadap hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: *Eight Golden Rules*, Pengalaman pengguna, *Performance Measurement*, RTA, Usabilitas, UEQ

ABSTRACT

The aim of this research is to assess the quality of the user experience of the SIAP application on Android based on students' experience using UEQ method, and this research measures efficiency and effectiveness using *Performance Measurement*, identify problems faced by students using *Retrospective Think Aloud* and provide improvement solutions and evaluate the results. There are complaints about the SIAP application on Android experienced by Industrial Engineering students of Diponegoro University. Some of the complaints raised are the unappealing color palette, boring, no notification feature, no transcript feature, etc., so the user experience of the SIAP application on Android was measured using the purposive sampling technique from active Industrial Engineering students of Diponegoro University using the UEQ method, resulting in a neutral evaluation and a bad benchmark comparison. In the *Performance Measurement* method the processing using the *Success Rate* of the application was evaluated as very effective, and with *Time Based Efficiency* it was evaluated as very efficient. In the RTA method, the data generated was used to provide inputs for designing a prototype using the Figma application while implementing the principles of *Schneiderman's Eight Golden Rules*. Furthermore, the prototype was tested again using UEQ which resulted in positive and neutral evaluations with comparison benchmarks below average and above average, which are better than bad. The final result of creating the prototype in this research proved that the SIAP application on Android needs improvement in the interface and the improvement prototype of the SIAP application was proven to be better in terms of evaluation and benchmark. In future research, it is expected to conduct further research to determine the significance of the impact and effectiveness of the use of the application studied on the students' learning outcomes.

Keywords: *Eight Golden Rules*, *Performance Measurement*, *Retrospective Think Aloud*, Usability, User Experience, User Experience Questionnaire