

Pengujian Pengalaman Pengguna pada Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan dan Inventaris Barang Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Aliyah ^{1*}, Nahrhun Hartono ²

^{1,2} Jurusan Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia.

¹ aliyah@gmail.com, ² nahrnhartono@gmail.com

Diajukan: Juli 1, 2025 | Direvisi: Juli 10, 2025 | Diterima: Juli 11, 2025 | Diterbitkan: Juli 27, 2025

Abstract

User experience testing is an essential step in evaluating the quality of user interaction with an information system. This study aims to analyze the user experience of a financial management information system using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. This method covers six main evaluation dimensions: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. The evaluation results indicate that the financial management information system performs positively across all dimensions, with the following average scores: Attractiveness 1.91, Perspicuity 2.22, Efficiency 1.77, Dependability 1.94, Stimulation 1.78, and Novelty 1.89. The highest score in the Perspicuity dimension shows that the system is easy to understand and use by users. Meanwhile, the scores in the Efficiency, Stimulation, and Novelty dimensions provide insights for improving the system's optimization, appeal, and innovation. Overall, these results demonstrate that the user experience of the financial management information system falls into the positive category and supports the system's effectiveness in helping users manage finances efficiently. Further development recommendations focus on enhancing the efficiency and stimulation dimensions to provide a better user experience.

Keywords: Information System, User Experience, User Experience Questionnaire.

Abstrak

Pengujian pengalaman pengguna (*User Experience*) merupakan langkah penting untuk mengevaluasi kualitas interaksi pengguna dengan sistem informasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna sistem informasi pengelolaan keuangan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode ini mencakup enam dimensi evaluasi utama, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem informasi pengelolaan keuangan memiliki performa positif pada semua dimensi dengan nilai rata-rata sebagai berikut: *Attractiveness* 1.91, *Perspicuity* 2.22, *Efficiency* 1.77, *Dependability* 1.94, *Stimulation* 1.78, dan *Novelty* 1.89. Nilai tertinggi pada dimensi *Perspicuity* menunjukkan bahwa sistem ini mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Sementara itu, nilai pada dimensi *Efficiency*, *Stimulation* dan *Novelty* memberikan wawasan untuk meningkatkan ke optimalan, daya tarik dan inovasi sistem. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna sistem informasi pengelolaan keuangan berada dalam kategori positif dan mendukung efektivitas sistem dalam membantu pengguna mengelola keuangan secara efisien. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut difokuskan pada peningkatan skala efisiensi dan stimulasi guna memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pengalaman Pengguna, *User Experience Questionnaire*.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-NC-SA 4.0). Copyright (C) Author's.



1. PENDAHULUAN

Setiap organisasi membutuhkan aliran informasi yang bisa membantu untuk mengambil berbagai keputusan yang dibutuhkan. Aliran informasi ini diatur dan diarahkan dalam suatu sistem informasi [1]. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya. Sistem informasi berperan membantu mengendalikan dan mengatur aktifitas, mencapai tujuan serta memenuhi kebutuhan anggota dalam menghasilkan dan mengakses informasi bagi sebuah organisasi ataupun perusahaan [2]. Sistem informasi dapat dikatakan berkualitas jika produk/sistem dapat memenuhi kebutuhan penggunanya [3]

Kualitas sistem informasi adalah ukuran keberhasilan sistem dalam memberikan informasi yang akurat, sistem yang andal, serta layanan yang memadai [4]. Kualitas sistem erat kaitannya dengan kepuasan pengguna, seperti kenyamanan jangkauan sistem, penggunaan sistem, batasan sistem, fleksibilitas dan konsistensi sistem dapat meningkatkan kepuasan pengguna [5]. Semakin tinggi kualitas sistem yang dihasilkan suatu sistem informasi, maka akan semakin meningkat kepuasan pemakai. untuk mengukur

kemudahan penggunaan dan efektivitas produk atau sistem dari perspektif pengguna, maka perlu dilakukannya pengujian terhadap sistem informasi. Evaluasi *User Experience* (UX) merupakan salah satu cara paling berdampak untuk meningkatkan kualitas penggunaan sistem informasi.

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah produk atau sistem [6]. Kemudahan dan kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna saat mengakses sistem informasi dikenal sebagai *User Experience* (UX). ISO 9241-210 mendefinisikan bahwa *User Experience* mengukur seberapa nyaman dan puas seseorang dengan produk, sistem, dan layanan berdasarkan tampilan, aksesibilitas dan kinerja antarmuka [7]. Oleh sebab itu, pada penelitian ini penulis akan melakukan pengujian sistem untuk mengukur kepuasan pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) terhadap sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang pada CV. Nitah Tirta Makassar.

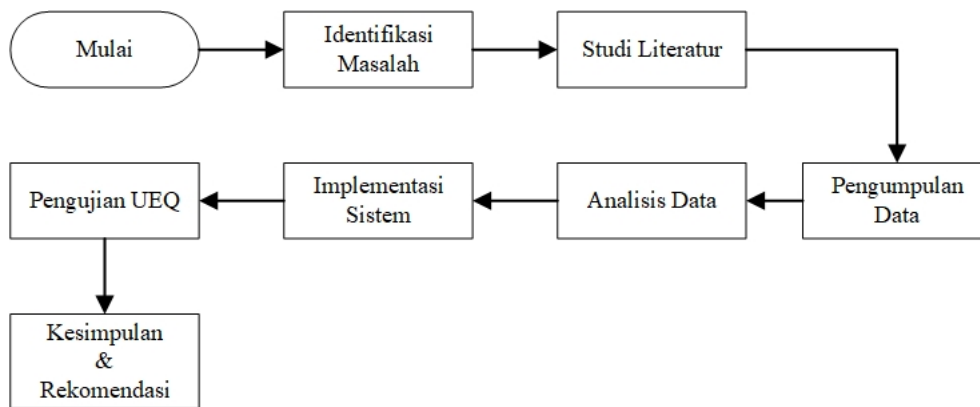
CV. Nitah Tirta Makassar merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang general supplier barang perlengkapan hotel mulai dari kebutuhan Amanities, linen, dan towel. Perusahaan ini telah mendistribusikan barang lebih dari 60 hotel yang tersebar diberbagai kota se-Sulawesi. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2000, yang tentunya telah melakukan banyak transaksi setiap hari, terutama dalam hal keuangan (Pendapatan/pengeluaran) dan pencatatan inventaris (barang masuk/keluar) untuk mendukung kegiatan operasional perusahaan. Dalam kegiatan pengelolaan keuangan prosesnya dilakukan dengan mengumpulkan berbagai bukti transaksi, seperti pembelian barang, penjualan, dan gaji karyawan disimpan kedalam map folder untuk dilakukan pencatatan berdasarkan kelompoknya, yaitu pendapatan dan pengeluaran untuk keperluan pelaporan pajak perusahaan. Demikian juga dengan pencatatan inventaris barang, seperti barang masuk dan barang keluar perusahaan. Barang masuk yang diterima dari pemasok diperiksa dengan mengecek jumlah, jenis, dan kondisi barang untuk memastikan kesesuaian dengan pesanan. Begitupun dengan barang yang keluar dari gudang, staff gudang memeriksa jenis, jumlah, dan kondisi barang yang diambil untuk memastikan kesesuaian dengan permintaan. Data barang masuk/barang keluar berupa resi barang yang disimpan kedalam folder arsip.

Ada banyak kwitansi transaksi dan resi barang bertumpuk didalam map folder yang disusun secara acak tanpa pencatatan lanjutan, sehingga ketika membutuhkan data seperti penjualan barang ataupun resi barang diwaktu tertentu perlu diperiksa satu per satu map tersebut yang tentunya membutuhkan banyak waktu. Terkadang dokumen tersebut dicatat kedalam komputer menggunakan spreadsheet excell. Namun, metode pencatatan tersebut ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya: penumpukan file-file dalam 1 folder yang tidak konsisten berdasarkan kategorinya, duplikasi data, perhitungan harus dilakukan secara manual dan berulang-ulang, ketidak efisienan dalam hal waktu pengerjaan karena harus dibuat dari awal, dan juga kurangnya integrasi antara pengelolaan keuangan dan inventarisasi barang dengan menggunakan Ms. Excell sehingga sering terjadi ketidakcocokan data. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem informasi terintegrasi yang bisa memenuhi kebutuhan kegiatan operasional khususnya pengelolaan keuangan dan inventaris barang perusahaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur skala pengalaman pengguna dengan mengevaluasi fitur-fitur sistem serta mengidentifikasi area perbaikan pada sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang menggunakan metode UEQ berdasarkan 6 skala (Variabel) penilaian, yaitu : 1. *Attractiveness* (Daya tarik), 2. *Perspiciuity* (Kejelasan), 3. *Efficiency* (Efisiensi), 4. *Dependability* (Ketepatan), 5. *Stimulation* (Stimulasi), 6. *Novelty* (Kebaruan) [8]. Keenam skala UEQ ini akan diterapkan sebagai standar kesuksesan pada pengujian pengalaman pengguna untuk mengukur kepuasan pengguna [9]. Beberapa penelitian telah menggunakan UEQ dan menunjukkan bahwa UEQ adalah metode yang valid untuk menguji kemudahan penggunaan suatu sistem informasi. Pada penelitian sebelumnya [10], sistem ini telah di uji kelayakannya menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT) dengan hasil akhir rata-rata 87% "Sangat baik", adapun skala yang diuji yaitu fungsionalitas sistem, kinerja sistem, pengalaman & tampilan antarmuka sistem, dan efisiensi & produktivitas sistem. Namun, penelitian tersebut masih belum mengukur pengalaman pengguna secara menyeluruh tanpa menguji skala daya tarik, kemudahan, serta inovasi sistem.

2. METODE PENELITIAN/ALGORITMA

Adapun alur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian

Gambar 1 menunjukkan alur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini, tahap awal penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan dengan cara mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang diperoleh dari informan. Sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang yang digunakan saat ini belum dievaluasi secara menyeluruh terkait *User Experience* (UX) pada saat pengujian UAT, sehingga belum diketahui bagaimana kualitas sistem yang dirasakan oleh pengguna. Selain itu, antarmuka sistem ini belum mendapat penilaian dari skala daya tarik, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan yang bisa memengaruhi kepuasan pengguna. Oleh sebab itu, diperlukan evaluasi UEQ untuk mengukur kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem informasi.

Tahap selanjutnya yaitu studi literatur tahapan ini dilakukan dengan meninjau beberapa referensi literatur seperti buku, jurnal, dan *article research* dari berbagai sumber yang relevan dengan penelitian ini. Tujuannya untuk memperoleh literasi bacaan agar peneliti mampu mengidentifikasi celah dari penelitian sebelumnya. Tahap selanjutnya adalah tahap pengumpulan data dimana, adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, dimana peneliti menyiapkan pedoman skenario wawancara kepada beberapa pengguna sistem yang fungsinya untuk menggali wawasan mendalam mengenai pengalaman pengguna yang tidak terjangkau oleh kuesioner UEQ, seperti untuk memahami sejauh mana sistem memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna terhadap sistem. Selain itu, pada saat perancangan sistem informasi ini, data kebutuhan pengguna dan masalah yang dihadapi diperoleh dari hasil diskusi wawancara dengan pemilik CV. Nitah Tirta Makassar. Kuesioner disebarakan menggunakan *Google Form* yang berisi 26 butir pertanyaan UEQ, dimana setiap item pernyataan di nilai menggunakan skala likert 7 point (1,2,3,4,5,6,7). Kuesioner UEQ disusun menggunakan struktur pernyataan berpasangan yang berlawanan (Bipolar), seperti contoh tabel berikut :

Tabel 1. Contoh Pernyataan Bipolar

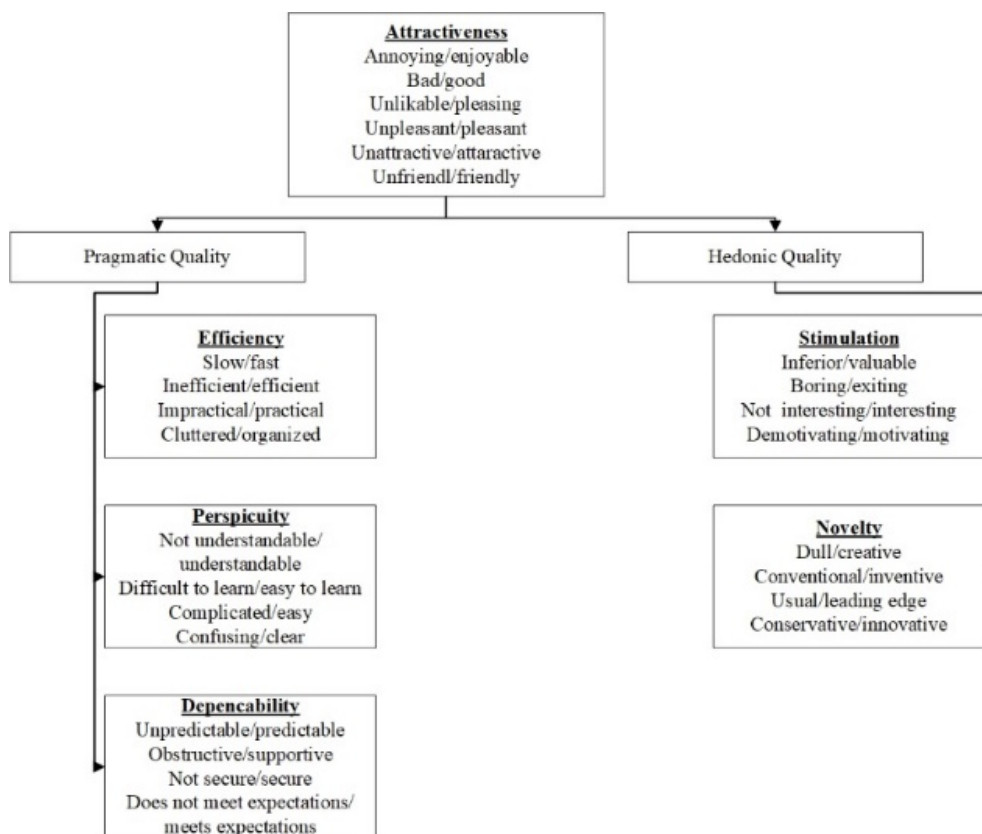
Item UEQ (Negatif)	Skala Penilaian	Item UEQ (Positif)
Sulit Dipahami	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)	Mudah Dipahami
Tidak Efisien	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)	Efisien

Pengisian kuesioner oleh responden terjadwal pada tanggal 03-05 Januari 2025 setelah pengguna merasakan pengalaman dalam menggunakan sistem. Data mentah dari responden dikumpulkan dalam format spreadsheet untuk diolah lebih lanjut. Adapun panduan pengisian kuesioner UEQ, sebagai berikut :

- Kuesioner ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna setelah menggunakan sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang.
- Dalam menjawab kuesioner, tidak ada jawaban yang benar atau salah, dan responden diminta untuk menjawab secara jujur berdasarkan pengalaman pengguna itu sendiri.
- Kuesioner UEQ aslinya menggunakan bahasa inggris, namun kuesioner ini sudah berbahasa indonesia yang diterjemahkan.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah analisa data. Penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif deskriptif berdasarkan pada fokus utama penelitian ini, yaitu mengukur pengalaman pengguna (*User Experience*) sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang menggunakan metode UEQ. UEQ memiliki Data Analysis Tools tersendiri, jadi peneliti hanya perlu mengumpulkan data dari pengguna setelah semua data respon kuesioner terkumpul, selanjutnya peneliti akan menggunakan data analysis tool yang disediakan oleh UEQ. Alat analisis data UEQ ini digunakan untuk mengolah data setiap skala UEQ yaitu Microsoft Excel digunakan untuk mempermudah pengolahan data hasil kuesioner. Data penelitian ini diolah secara deskriptif, dimana data yang diperoleh dari kuesioner UEQ dianalisis untuk mendapatkan gambaran umum mengenai persepsi pengguna terhadap sistem dengan menghitung : 1). Rata-rata (Mean) : Nilai Rata-rata dari sekumpulan data, 2). Variansi (Variance) : Rata-rata kuadrat dari deviasi setiap nilai terhadap mean, dan 3). Standar Deviasi (Std. Deviance) : Akar kuadrat dari variansi, setiap dimensi UEQ. Sistem yang diuji coba untuk mengetahui UEQ adalah Sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang, sistem ini dirancang untuk membantu CV. Nitah Tirta Makassar dalam kegiatan operasional pencatatan keuangan dan inventarisasi barang. Sistem ini dikembangkan menggunakan framework Laravel, database MySQL. Pada sistem ini terdapat 3 pengguna yang memiliki akses yang berbeda, yaitu admin, owner, dan karyawan.

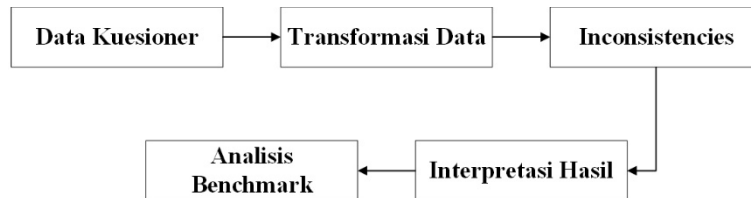
Objek utama dalam penelitian ini adalah lingkup internal CV. Nitah Tirta Makassar yang menggunakan sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang. Adapun responden penelitian ini berjumlah 16 orang, yaitu 14 karyawan, 1 admin, dan 1 owner CV. Nitah Tirta sebagai pengguna sistem. Metode UEQ mengukur parameter - parameter utama pengalaman pengguna berdasarkan 6 skala penilaian UEQ [11] :



Gambar 2. Skala Penilaian UEQ

Gambar 2 menjelaskan *attractiveness* (Daya Tarik) : mengukur kesan umum produk, sejauh mana pengguna merasa tertarik dan terhubung secara emosional dengan produk dan sistem. *Efficiency* (efisiensi) : Skala ini mengukur sejauh mana produk atau sistem dapat digunakan secara efisien. Pengguna merasa bahwa system memudahkan dan membantu dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan tanpa adanya

kesulitan yang dirasa. *Perspicuity* (kejelasan) : Skala ini mengukur kejelasan cara menggunakan produk. Pengguna merasa bahwa produk atau sistem memiliki antar muka yang jelas dan mudah dipahami. *Dependability* (ketepatan) : Skala ini digunakan untuk mengukur kontrol interaksi pengguna pada produk atau sistem. *Stimulation* (stimulasi) : Mengukur apakah produk ini menarik atau tidak. Nilai yang tinggi menunjukkan bahwa pengguna merasa terstimulasi dan antusias dalam penggunaan produk atau sistem. *Novelty* (kebaruan) : Mengukur inovasi dan kreatifitas dari sistem dalam menarik minat dan perhatian pengguna. Gambar 3 berikut adalah proses/tahapan dari awal hingga hasil analisis UEQ :



Gambar 3. Tahapan Analisis UEQ

Gambar 3 menunjukkan tahapan analisis UEQ, tahap data kuesioner merupakan data mentah (*raw data*) yang dikumpulkan dari hasil tanggapan 16 responden melalui pengisian *Google Form* dengan 26 item pertanyaan yang berfokus pada keenam skala/variabel utama UEQ dengan tujuan untuk mengukur pengalaman pengguna pada sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang. Responden tersebut merupakan pengguna sistem, diantaranya adalah pemilik usaha dan karyawan. Data yang diperoleh dari kuesioner dimasukkan kedalam work sheet Analysis UEQ pada tabel data kemudian akan dilakukan transformasi data untuk mengubah data mentah dari kuesioner menjadi format yang siap dianalisis lebih lanjut. Pada tahap transformasi data, setiap jawaban yang diberikan oleh responden dalam kuesioner akan dikonversi untuk menyesuaikan dengan format skala yang digunakan dalam analisis. Nilai skala likert (1,2,3,4,5,6,7) diubah kebentuk skala differential semantik (-3,-2,-1,0,+1,+2,+3) [13]. Berikut ketentuannya :

Tabel 2. Skala Differential Semantik

Nilai	Keterangan
-3	Sangat Negatif
-2	Cukup Negatif
-1	Negatif
0	Netral
+1	Positif
+2	Cukup Positif
+3	Sangat Positif

Hasil konversi ini dapat menghasilkan nilai positif atau negatif. Item dinilai dalam skala -3 hingga +3. -3 sebagai nilai terendah, nilai 0 menunjukkan Netralitas, dan +3 merupakan nilai tertinggi. Sebagian atribut pernyataan UEQ memiliki pola pasangan Positif ke Negatif, dan dari Negatif ke Positif [14]. Maka, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Negatif ke Positif (N-P) :

Jika atribut berpola Negatif ke Positif, menggunakan rumus “4 dikurangi skor Likert”

$$\text{Hasil} = 4 - \text{Skor Likert} \quad (1)$$

$$\text{Maka, } 1 = -3, 2 = -2, 3 = -1, 4 = 0, 5 = +1, 6 = +2, 7 = +3 \quad (2)$$

b) Positif ke Negatif (P-N)

Jika atribut berpola Negatif ke Positif, menggunakan rumus “skor Likert dikurangi 4”

$$\text{Hasil} = \text{Skor Likert} - 4 \quad (3)$$

$$\text{Maka, } 1 = +3, 2 = +2, 3 = +1, 4 = 0, 5 = -1, 6 = -2, 7 = -3 \quad (4)$$

Menghitung rata rata skor tiap responden atau *scale means per person*, Setelah data diubah ke skala -3 hingga +3, langkah selanjutnya adalah menghitung rata-rata skor untuk setiap responden per dimensi UEQ :

$$\bar{X} = \frac{\sum x [\text{person}]}{\sum \text{item}} \quad (5)$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Hasil Rata-Rata per person

$\sum x [\text{person}]$ = Total item perskala

$\sum \text{item}$ = Jumlah item perskala.

Perhitungan *scale means per person* dalam pengukuran UEQ ini menghasilkan nilai rata-rata pengalaman pengguna untuk setiap responden yang terlibat berdasarkan dimensi-dimensi utama dalam UEQ. Tahap interpretasi hasil yang ditunjukkan pada gambar 3 merupakan tahap menentukan nilai rata rata dari enam skala UEQ berdasarkan Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Mean

No.	Rentang Nilai	Keterangan
1.	Antara -0.8 & 0.8	Netral
2.	> 0.8	Positif
3.	< -0.8	Negatif

Tabel 3 menunjukkan bahwa jika rata-rata berada di antara -0.8 & 0.8 mendapat kategori “Netral”, dan jika memperoleh rata-rata jika rata-rata bernilai >0.8 dikategorikan “Positif”, namun jika rata-rata <-0.8 bernilai “Negatif”. Tahap berikutnya yang ditunjukkan pada gambar 3 adalah tahap analisis *benchmark* yaitu tahuap untuk mendapatkan gambaran yang lebih baik mengenai kualitas suatu produk/sistem maka perlu dilakukan perbandingan dengan hasil evaluasi produk lain yang juga menggunakan UEQ. UEQ telah menyediakan data pembanding (*Benchmark*) yang saat ini terdiri dari 452 evaluasi produk dengan 20.190 total partisipan (Responden) didalam Spreadsheet UEQ data *analysis tools* [16]. Proses perbandingan ini bertujuan untuk memahami makna dari setiap skala, yaitu apakah pengalaman pengguna tergolong positif (+), netral (0), atau negatif (-). Dengan menggunakan standar ini, peneliti dapat menentukan kategori performa sistem berdasarkan setiap dimensi pengalaman pengguna. Standar penilaian UEQ, sebagaimana ditampilkan pada tabel 2 menjadi patokan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi memenuhi ekspektasi pengguna dan bagian yang perlu diperbaiki. Tabel 4 berikut merupakan tolak ukur untuk mengklasifikasikan predikat *benchmark* :

Tabel 4. Standar *Benchmark*

Scale	Benchmark borders			
	25% (Below Average)/(Bad)	50% (Above Average)	75% (Good)	90% (Excellent)
Attractiveness	0.69	1.18	1.58	1.84
Perspicuity	0.72	1.2	1.73	2
Efficiency	0.6	1.05	1.5	1.88
Dependability	0.78	1.14	1.48	1.7
Stimulation	0.5	1	1.35	1.7
Novelty	0.16	0.7	1.12	1.6

Table 4 menunjukkan setiap data dari enam skala UEQ : *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspicuity*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* diolah untuk menghasilkan nilai rata-rata dan statistik skor. Hasil dari pengolahan ini akan menghasilkan perbandingan (peringkat) nilai dari setiap skor yang diperoleh berdasarkan standar *benchmark* tabel diatas. Dengan demikian, metode ini tidak hanya memberikan hasil

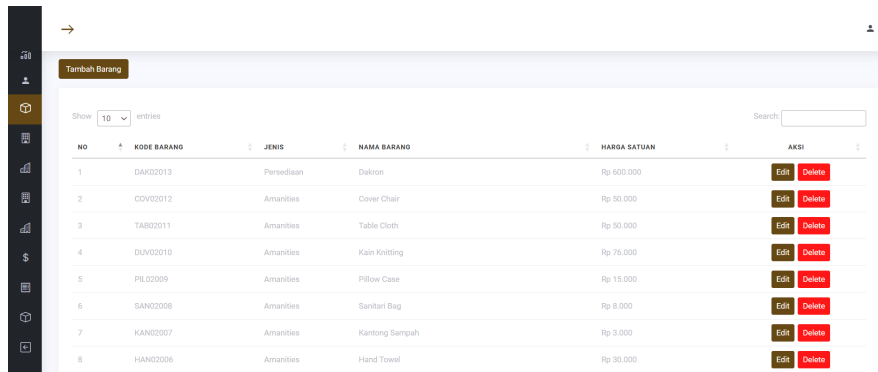
yang dapat diukur, tetapi juga pemahaman mendalam yang terarah untuk meningkatkan kualitas produk atau sistem.

Tahap selanjutnya dari penelitian ini adalah tahap rekomendasi dan kesimpulan yang ditunjukkan pada gambar 1. Tahap ini merupakan tahap akhir setelah seluruh rangkaian penelitian dalam pengujian skala pengalaman pengguna menggunakan UEQ selesai, didapatkan hasil akhir yang menjadi kesimpulan/konklusi dari penelitian ini yang akan menjawab permasalahan di awal penelitian. Adapun rekomendasi di akhir yang merupakan saran atau usulan yang disampaikan oleh peneliti berdasarkan hasil temuan dan analisis penelitian. Adanya rekomendasi ini bertujuan untuk memberikan langkah lanjut bagi peneliti lain dalam memperluas penelitian di masa mendatang.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap Implementasi Sistem

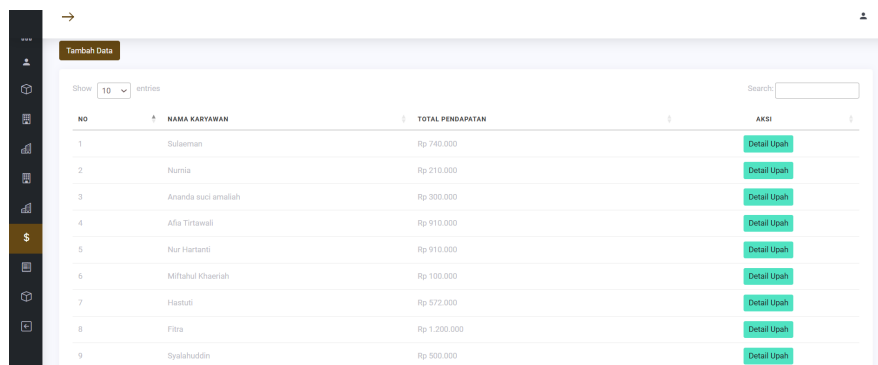
Implementasi sistem merupakan prosedur yang harus dilakukan untuk menyelesaikan design sistem yang ada didalam dokumen rancangan sistem yang telah disetujui, diuji, menginstal dan memulai penggunaan sistem yang baru [17]. Sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang merupakan sistem yang dimaksudkan untuk mengelola kegiatan operasional keuangan dan inventaris barang pada CV. Nitah Tirta Makassar yang digunakan oleh pengguna internal perusahaan, yaitu admin, owner, dan karyawan. Adapun beberapa tampilan antar muka dari sistem tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



NO	KODE BARANG	JENIS	NAMA BARANG	HARGA SATUAN	AKSI
1	DAK02013	Persediaan	Dakron	Rp 600.000	Edit Delete
2	COV02012	Amanities	Cover Chair	Rp 50.000	Edit Delete
3	TAB02011	Amanities	Table Cloth	Rp 50.000	Edit Delete
4	DIU02010	Amanities	Kain Knitting	Rp 76.000	Edit Delete
5	PIL02009	Amanities	Pillow Case	Rp 15.000	Edit Delete
6	SAN02008	Amanities	Sanitari Bag	Rp 8.000	Edit Delete
7	KAN02007	Amanities	Kantong Sampah	Rp 3.000	Edit Delete
8	HAN02006	Amanities	Hand Towel	Rp 30.000	Edit Delete

Gambar 4. Halaman Master Data Barang

Halaman master data barang menampilkan kode barang, jenis barang, nama barang, dan harga satuan barang. Halaman ini berfungsi untuk mengelola data barang secara terpusat, termasuk menambahkan, mengedit, menghapus, dan melihat detail informasi barang.



NO	NAMA KARYAWAN	TOTAL PENDAPATAN	AKSI
1	Sulaiman	Rp 740.000	Detail Upah
2	Nurita	Rp 210.000	Detail Upah
3	Ananda suci emaliah	Rp 300.000	Detail Upah
4	Alfa Tirtawati	Rp 910.000	Detail Upah
5	Nur Hartanti	Rp 910.000	Detail Upah
6	Miftahul Khaeriah	Rp 100.000	Detail Upah
7	Hastuti	Rp 872.000	Detail Upah
8	Fitra	Rp 1.200.000	Detail Upah
9	Syalahuddin	Rp 900.000	Detail Upah

Gambar 5. Halaman Upah Karyawan

Halaman upah karyawan menampilkan informasi nama-nama karyawan beserta total upah yang diterima berdasarkan item pekerjaan oleh karyawan yang bersangkutan dengan menginput nama karyawan, barang/item pekerjaan, tanggal kerja, qty, dan tarif kerja.

NO	PERIODE	TOTAL PENJUALAN	TOTAL KEUNTUNGAN	AKSI
1	January, 2024	Rp 52.145.000	Rp 18.922.000	Detail
2	February, 2024	Rp 635.000	Rp 537.500	Detail
3	March, 2024	Rp 2.040.000	Rp 615.000	Detail

Gambar 6. Laporan Penjualan

Pada halaman awal laporan penjualan menampilkan informasi periode laporan perbulan, total penjualan, dan total keuntungan. Informasi detail pelaporan diakses dengan mengklik aksi "Detail".

NO	BULAN TAHUN	TOTAL STOK AWAL	TOTAL STOK MASUK	TOTAL STOK KELUAR	STOK AKHIR	AKSI
1	January, 2024	251	384	153	482	Detail
2	February, 2024	792	430	290	932	Detail
3	March, 2024	1280	320	255	1345	Detail
4	April, 2024	245	40	20	265	Detail
5	May, 2024	1345	180	235	1290	Detail

Gambar 7. Halaman Persediaan Barang

Halaman persediaan barang menampilkan informasi tanggal, nama barang total stok awal, stok masuk & stok keluar barang, dan lokasi penyimpanan barang. Halaman ini digunakan untuk mengelola data stok barang yang tersedia digudang.

NO	NAMA	JUMLAH	AKSI
1	January, 2024	Rp 2.450.000	Detail
2	February, 2024	Rp 2.310.000	Detail
3	March, 2024	Rp 10.500.000	Detail
4	April, 2024	Rp 1.400.000	Detail
5	May, 2024	Rp 3.400.000	Detail

Gambar 8. Halaman Pengeluaran

Halaman pengeluaran menampilkan daftar pengeluaran perbulan yang berisi informasi tanggal, uraian pengeluaran, kategori (Bahan baku, transportasi, upah karyawan, dan alat percetakan), dan total pengeluaran.

NO	NAMA KARYAWAN	NOMOR WHATSAPP	USERNAME	AKSI
1	Nur Afidah	087774353303	NurAfidah	Edit Delete
2	Andi Sanal	85196282199	AndiSanal	Edit Delete
3	Syalahuddin	81256834104	Syalahuddin	Edit Delete
4	Filza	67779152244	Filza	Edit Delete
5	Hastuti	81256834104	Hastuti	Edit Delete
6	Miftahul Khaeriah	085336774952	Miftahul Khaeriah	Edit Delete
7	Nur Hartanti	089636238885	Nur Hartanti	Edit Delete
8	Alfa Tirtawati	085878992214	Alfa Tirtawati	Edit Delete
9	Ananda suci amaliah	083183677039	Ananda suci amaliah	Edit Delete

Gambar 9. Halaman Karyawan

Halaman karyawan menampilkan nama karyawan, nomor whatsapp, dan username yang di input oleh user admin. Karyawan dapat login kedalam sistem menggunakan username dan password yang diberikan oleh admin.

3.2. Pengujian Pengalaman Penggunaan Menggunakan UEQ

Pengujian menggunakan Kuesioner terdiri dari 26 pertanyaan dan 7 pilihan jawaban skala likert yang menuat mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang. Adapun daftar pertanyaan tersebut ditunjukkan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Pertanyaan UEQ

No.	Pertanyaan	N/P	Skala
1.	Berdasarkan pengalaman anda, apakah sistem ini menyusahkan atau menyenangkan untuk digunakan ? Menyusahkan (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Menyenangkan	N-P	<i>Attractiveness</i>
2.	Apakah informasi yang disajikan dalam sistem ini mudah untuk dipahami atau sulit dipahami ? Tak Dapat Dipahami (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Dapat Dipahami	N-P	<i>Perspicuity</i>
3.	Mengacu pada tampilan dan fitur sistem, apakah kreatif/inovatif atau monoton sistem ini menurut anda ? Kreatif (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Monoton	P-N	<i>Novelty</i>
4.	Apakah sistem ini mudah atau sulit untuk dipelajari ? Mudah Dipelajari (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Sulit Dipelajari	P-N	<i>Perspicuity</i>
5.	Menurut anda, apakah sistem ini bermanfaat atau kurang bermanfaat ? Bermanfaat (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Kurang Bermanfaat	P-N	<i>Stimulation</i>
6.	Dalam menilai tingkat kenyamanan emosional yang diberikan oleh sistem, apakah sistem ini membosankan atau mengasyikkan ? Membosankan (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Mengasyikkan	N-P	<i>Stimulation</i>
7.	Mengukur daya tarik (tampilan & desain), apakah sistem ini menarik atau tidak menarik ? Tidak Menarik (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Menarik	N-P	<i>Stimulation</i>
8.	Mengacu pada konsistensi sistem dalam memberikan hasil atau respon apa yang akan terjadi. Apakah sistem ini dapat diprediksi atau tidak dapat diprediksi ? Tidak Dapat Diprediksi (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Dapat Diprediksi	N-P	<i>Dependability</i>
9.	Dalam mengukur kecepatan respon sistem terhadap perintah pengguna. Apakah sistem ini cepat atau lambat dalam menjalankan fungsinya ? Cepat (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Lambat	P-N	<i>Efficiency</i>
10.	Apakah sistem ini mendukung berdaya cipta (kreativitas) atau cenderung konvensional ? Berdaya cipta (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Konvensional	P-N	<i>Novelty</i>
11.	Dalam menilai penyelesaian tugas anda. Apakah sistem ini mendukung (membantu) atau menghalangi (menghambat) tugas anda ? Menghalangi (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Mendukung	N-P	<i>Dependability</i>
12.	Berdasarkan persepsi anda terhadap sistem, apakah sistem ini baik (merasa puas) atau buruk (tidak puas) menurut anda ? Baik (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Buruk	P-N	<i>Attractiveness</i>
13.	Mengacu pada antarmuka & fitur sistem. Apakah sistem ini sederhana atau rumit untuk digunakan ? Rumit (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Sederhana	N-P	<i>Perspicuity</i>
14.	Bagaimana kesan yang anda rasakan saat menggunakan sistem. apakah sistem ini menggembirakan (kesan positif) atau tidak disukai (kesan negatif) ? Tidak Disukai (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Menggembirakan	N-P	<i>Attractiveness</i>
15.	Penilaian anda setelah melihat dan menggunakan sistem ini, apakah sistem ini terdepan (modern) atau lazim (biasa saja) ? Lazim (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Terdepan	N-P	<i>Novelty</i>

No.	Pertanyaan	N/P	Skala
16.	Dalam mengevaluasi tingkat kenyamanan fisik dan mental anda saat menggunakan sistem. apakah sistem nyaman atau tidak nyaman digunakan ? Tidak Nyaman (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Nyaman	N-P	Attractiveness
17.	Evaluasi perlindungan & keamanan data didalam sistem, apakah anda yakin sistem ini aman atau tidak aman untuk digunakan ? Aman (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Tidak Aman	P-N	Dependability
18.	Penilaian anda terhadap sistem yang membuat anda ingin menggunakannya lebih sering. Apakah sistem ini memotivasi atau tidak memotivasi anda ? Memotivasi (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Tidak Memotivasi	P-N	Stimulation
19.	Mengukur pada sejauh mana sistem ini sesuai dengan harapan awal anda terhadap fitur atau fungsionalitasnya. apakah sistem ini telah memenuhi ekspektasi anda atau tidak memenuhi ? Memenuhi Ekspektasi (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Tidak Memenuhi Ekspektasi	P-N	Dependability
20.	Penilaian anda terhadap sistem, sejauh mana sistem ini membantu menyelesaikan pekerjaan dengan cepat. apakah sistem ini efisien atau tidak efisien ? Tidak Efisien (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Efisien	N-P	Efficiency
21.	Berdasarkan pengalaman anda dalam menggunakan sistem. apakah sistem ini jelas (mudah dipahami) atau membingungkan dalam memberikann arahan ? Jelas (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Membingungkan	P-N	Perspiciuity
22.	Dari segi fungsional sistem untuk penggunaan kebutuhan sehari-hari, apakah sistem ini praktis digunakan atau tidak praktis ? Tidak Praktis (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Praktis	N-P	Efficiency
23.	Bagaimana tata letak antarmuka sistem, apakah sistem ini terorganisasi dengan baik atau berantakan ? Terorganisasi (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Berantakan	P-N	Efficiency
24.	Bagaimana menurut anda mengenai daya tarik visual, apakah sistem ini atraktif atau tidak atraktif ? Atraktif (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Tidak Atraktif	P-N	Attractiveness
25.	Berdasarkan pengalaman anda dalam menggunakan sistem untuk pertama kalinya, apakah sistem ini ramah pengguna (<i>user friendly</i>) atau tidak ramah pengguna ? Ramah Pengguna (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Tidak Ramah Pengguna	P-N	Attractiveness
26.	Menurut anda, apakah sistem ini inovatif (kekinian) atau cenderung konservatif (biasa) Konservatif (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) Inovatif	N-P	Novelty

Tabel 5 dapat dilihat setiap pertanyaan UEQ disusun dengan menggunakan pernyataan berpasangan yang berlawanan seperti "mudah dimengerti - membingungkan". Setiap pertanyaan dibedakan berdasarkan 6 skala UEQ, yaitu *Attractiveness* (6), *Perspiciuity* (4), *Efficiency* (4), *Dependability* (4), *Stimulation* (4), *Novelty* (4). Pernyataan dalam UEQ bersifat bipolar, artinya setiap pernyataan terdiri dari pasangan istilah berlawanan (*opposites*). Responden diminta untuk mengevaluasi pengalaman pribadi mereka. Pertanyaan yang ditunjukkan pada tabel 5 di sebarakan ke 16 responden dan responden memberikan jawaban dengan memilih satu nila dari skala 1 - 7. Setiap nilai menunjukkan tingkat kecenderungan pengguna dalam menilai item pertanyaan, adapun hasil penilaian responden ditunjukkan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan UEQ																									
	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	6	6	3	2	3	4	4	5	3	2	6	3	6	6	5	5	2	3	2	6	2	6	2	2	1	6
2	6	5	3	2	3	6	6	6	3	2	5	3	6	6	5	5	2	2	2	6	2	5	2	2	2	6

No	Pertanyaan UEQ																									
	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
3	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	5	2	6	6	7	7	3	2	3	6	2	5	2	2	2	5
4	7	7	3	2	3	6	6	6	3	2	6	2	6	6	6	5	2	3	2	6	2	5	2	2	2	5
5	6	6	2	2	3	6	7	5	4	2	5	2	6	6	6	5	2	3	2	6	2	5	2	2	2	6
6	6	7	2	1	2	7	7	7	2	1	7	2	6	6	6	6	3	3	3	6	2	5	2	2	1	6
7	6	7	3	2	3	5	5	5	3	3	5	3	4	5	4	5	3	4	3	5	2	5	3	4	4	5
8	7	6	2	1	2	6	6	7	2	1	6	1	6	6	6	6	2	3	3	6	2	6	2	2	2	6
9	7	6	2	2	2	7	6	7	2	1	6	2	7	7	6	6	2	2	1	7	1	6	1	2	2	6
10	7	6	2	2	2	6	5	6	3	3	6	2	6	6	6	5	2	2	2	6	2	5	2	2	3	5
11	6	6	3	2	2	7	6	7	2	1	7	2	7	7	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
12	6	7	1	1	2	6	7	7	2	2	6	2	7	6	6	6	2	2	1	6	2	5	2	3	3	6
13	6	6	1	2	2	6	6	6	2	2	6	3	6	6	6	5	2	2	2	6	1	6	3	3	2	6
14	7	7	2	1	2	6	6	7	2	1	6	2	7	7	6	6	2	2	1	6	2	5	2	2	2	6
15	6	7	1	1	2	5	5	5	3	3	5	3	5	6	6	6	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
16	6	6	2	1	1	6	6	7	2	1	6	2	6	7	5	5	3	3	3	6	3	6	2	3	3	5

Data yang ditunjukkan pada tabel 6 merupakan hasil kuesioner berdasarkan pertanyaan UEQ, nilai yang ditunjukkan masih dalam skala likert 1-7 yang merupakan input awal yang menggambarkan persepsi pengguna terhadap sistem. Pada tabel 6 dapat dilihat perbedaan nilai jawaban yang cukup signifikan dimana responden memberikan nilai secara tidak konsisten (acak), seperti pada item pertanyaan 1,2,6,7, dll. Bernilai tinggi (4, 5, 6, 7), sedangkan item 3, 4, 5, dll. Bernilai rendah (1, 2, 3, 4), hal ini dikarenakan pertanyaannya memiliki pola yang tidak konsisten (Negatif → Positif atau Positif → Negatif). Untuk mengetahui lebih lanjut, maka dilakukanlah transformasi data. Adapun hasil dari pertanyaan tersebut kemudian dikumpulkan dan menghasilkan data jawaban kuesioner yang telah diisi oleh 16 responden dengan jumlah 26 pertanyaan UEQ. Para responden memberikan jawaban dengan memilih salah satu nilai skala likert 1-7. Setiap nilai menunjukkan tingkat kecenderungan pengguna dalam menilai item pertanyaan tersebut. Data yang ditunjukkan pada tabel 6 kemudian dikonversi setiap nilainya per item. Sebagai contoh pada pertanyaan 1 responden 1 memberikan nilai 6, dilihat dari tabel 5 pertanyaan 1 berpola N-P, sehingga rumusnya: Skort likert $6-4=2$. Dari hasil tersebut, maka pertanyaan 1 bernilai 2. Adapun hasil konversi nilai tersebut dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Konversi Nilai Responden

No	Pertanyaan UEQ																									
	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	2	1	2	1	0	0	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2
2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1
4	3	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1
5	2	2	2	2	1	2	3	1	0	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2
6	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2
7	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	2	1	1	0	0	1

No	Pertanyaan UEQ																									
	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
8	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2
9	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2
10	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1
11	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	2
13	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2
14	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2
15	2	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1

Dapat dilihat pada tabel 7 telah dilakukan konversi awal untuk setiap item dari 26 pertanyaan dengan 16 responden. Terdapat item mendapat hasil 0 (Netral), +1 (Positif), +2 (Cukup Positif), dan +3 (Sangat Positif), yang artinya responden setuju dengan pilihan-pilihan positif (+) pada atribut pertanyaan. Hasil dari konversi ini yang akan digunakan pada tahap-tahap selanjutnya yaitu tahap menghitung nilai rata rata per orang. Untuk menghitung nilai rata-rata per person, dibutuhkan pengelompokkan item per skala terlebih dahulu. Berikut adalah item pertanyaan masing-masing skala :

- a) *Attractiveness* : 1,12,14,16,24,25 = 6 Item
- b) *Perspiciuity* : 2,4,13,21 = 4 Item
- c) *Efficiency* : 9,20,22,23 = 4 Item
- d) *Dependability* : 8,11,17,19 = 4 Item
- e) *Stimulation* : 5,6,7,18 = 4 Item
- f) *Novelty* : 3,10,15,26 = 4 Item.

Tahap selanjutnya adalah menghitung mean skala perorang (*Scale Means per Person*). Sebagai contoh pada skala *Attractiveness Responden 1* mendapat hasil rata-rata 1.83. Untuk menghitungnya, Total item skala *Attractiveness Responden 1* dibagi Jumlah *Item Attractiveness*, $11:6=1.83$. Adapun keseluruhan hasil penghitungan *Scale Means per Person* ditunjukkan pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Nilai *Scale Means per Person*

Responden	Scale means per person					
	Attractiveness	Perspiciuity	Efficiency	Dependability	Stimulation	Novelty
1	1,83	2,00	1,75	1,75	0,50	1,50
2	1,67	1,75	1,50	1,75	1,75	1,50
3	2,17	2,00	1,75	1,25	2,00	2,00
4	2,00	2,25	1,50	2,00	1,50	1,50
5	1,83	2,00	1,25	1,50	1,75	2,00
6	2,17	2,50	1,75	2,00	2,25	2,25
7	0,83	1,75	1,00	1,00	0,75	0,75
8	2,33	2,25	2,00	2,00	1,75	2,25
9	2,33	2,50	2,50	2,50	2,25	2,25
10	1,83	2,00	1,50	2,00	1,75	1,50

Responden	Scale means per person					
	Attractiveness	Perspiciuity	Efficiency	Dependability	Stimulation	Novelty
11	2,17	2,25	2,00	2,50	2,25	2,00
12	1,67	2,75	1,75	2,50	2,25	2,25
13	1,50	2,25	1,75	2,00	2,00	2,25
14	2,33	2,75	1,75	2,50	2,00	2,25
15	2,17	2,50	2,50	2,00	1,75	2,25
16	1,67	2,00	2,00	1,75	2,00	1,75

Hasil perhitungan rata-rata (Mean) tiap responden pada tabel 8 mendapat hasil yang cukup tinggi berdasarkan standar Rentang Nilai Rata-Rata UEQ (>0.8), dari tabel 8 bisa dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh diatas >1.25 . Untuk mengetahui pola yang tidak konsisten maka dilakukan analisis *inconsistencies*. Hasil analisis *inconsistencies* pada penelitian ini tidak ditemukan dimensi dengan perbedaan >3 dengan hasil *critical* 0, ini menunjukkan bahwa data dari kuesioner tampak konsisten. Semua partisipan menjawab kuesioner dengan baik, sehingga menghasilkan data yang valid untuk dianalisis lebih lanjut. Setelah melakukan konfirmasi terhadap inkonsistensi skor jawaban, selanjutnya menghitung Mean dan *Variance* pada masing-masing dimensi UEQ yang ditunjukkan pada tabel 9 berikut:

Tabel 9. Skala EUQ (Means dan Variance)

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Variabel	Mean	Variance
Attractiveness	↑ 1,906	0,16
Perspiciuity	↑ 2,219	0,10
Efficiency	↑ 1,766	0,15
Dependability	↑ 1,938	0,20
Stimulation	↑ 1,781	0,26
Novelty	↑ 1,891	0,19

Tabel 9 menunjukkan nilai mean dan variance. Nilai mean didapatkan dengan menggunakan fungsi AVERAGE sedangkan nilai variance didapatkan dengan menggunakan fungsi VAR. Berdasarkan pengukuran Mean dan *Variance* pada tabel 9 dapat dilihat bahwa penggunaan sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang ini memiliki hasil evaluasi positif pada semua skala dengan nilai >0.8 berdasarkan nilai rata-rata skala yang dihasilkan, yakni *Attractiveness* memperoleh 1.906, *Perspiciuity* 2.219, *Efficiency* 1.766, *Dependability* 1.938, *Stimulation* 1.781, *Novelty* sebesar 1.891. sedangkan, pada hasil *variance*, skala *perspiciuity* mendapat hasil nilai *variance* terkecil 0.10. Analisis akhir yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis *benchmark*. Analisis ini akan membandingkan hasil rata-rata penilaian sistem ini dengan rata-rata penilaian produk dari data data *benchmark*. Adapun hasilnya ditunjukkan pada tabel 10 berikut:

Tabel 10. Hasil Standar *Benchmark*

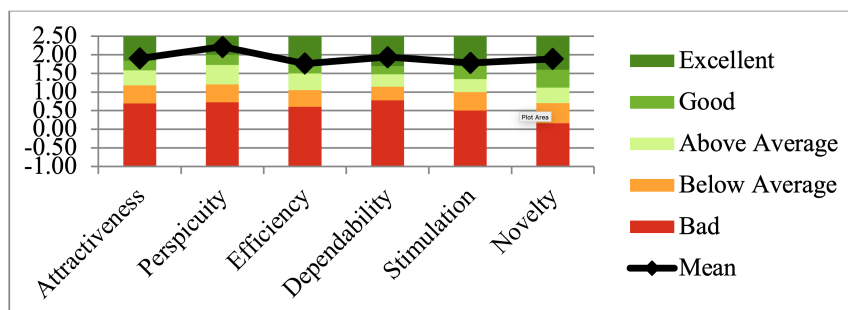
Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Attractiveness	1.91	Excellent	Termasuk dalam 10% hasil terbaik
Perspiciuity	2.22	Excellent	Termasuk dalam 10% hasil terbaik
Efficiency	1.77	Good	10% hasil lebih baik, 75% hasil lebih buruk
Dependability	1.94	Excellent	Termasuk dalam 10% hasil terbaik

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Stimulation	1.78	Excellent	Termasuk dalam 10% hasil terbaik
Novelty	1.89	Excellent	Termasuk dalam 10% hasil terbaik

Pada tabel 10 ditunjukkan hasil perhitungan hasil standar *benchmark*, dapat dilihat bahwa skala *Perspiciuity* memperoleh nilai tertinggi, dan *Efficiency* mendapat nilai terendah diantara keenam skala tersebut. Berikut penjelasannya :

- Skala *attractiveness* (Daya Tarik) mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1.91. Nilai ini berada direntang 10% nilai terbaik standard *benchmark* UEQ dengan interpretasi “*Excellent*”, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa sistem informasi ini memiliki design antarmuka yang menarik.
- Skala *Perspiciuity* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 2.22. Nilai ini berada direntang 10% nilai terbaik standard benchmark UEQ dengan interpretasi “*Excellent*”, sehingga hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa informasi yang disajikan sangat jelas tanpa ambiguitas, serta dapat berinteraksi dengan mudah dalam menggunakan sistem.
- Skala *Efficiency* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1.77. Nilai ini berada direntang 10% dari hasil lebih baik dan 75% dari hasil lebih buruk. standard benchmark UEQ dengan interpretasi “*Good*”, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa sistem informasi ini cukup efisien dalam menyelesaikan tugas dengan mudah, dan cepat. Namun masih ada yang perlu dilakukan perbaikan.
- Skala *Dependability* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1.94. Nilai ini berada direntang 10% nilai terbaik standard benchmark UEQ dengan interpretasi “*Excellent*”, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa semua fitur-fitur dan fungsionalitas yang ada pada sistem informasi ini berfungsi dengan baik dan dapat diandalkan untuk kebutuhan pengguna.
- Skala *Stimulation* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1.78. Nilai ini berada direntang 10% nilai terbaik standard benchmark UEQ dengan interpretasi “*Excellent*”, sehingga hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa antusias dalam menggunakan sistem.
- Skala *Novelty* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1.89. Nilai ini berada direntang 10% nilai terbaik standar benchmark UEQ dengan interpretasi “*Excellent*”, sehingga hal ini membuktikan bahwa pengguna merasa sistem ini memiliki tingkat inovasi dan kebaruan yang baik.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa pengalaman pengguna terhadap sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang sangat positif. Semua skala dimensi yang dievaluasi, yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*, berhasil mencapai skor tinggi yang konsisten yang ditunjukkan pada gambar 10 berikut:



Gambar 10. Diagram Hasil Benchmark

Sistem yang dikembangkan tergolong dalam kategori *Excellent* di sebagian besar skala yang dapat dilihat pada gambar 10, yang mencerminkan desain antarmuka yang menarik, kemudahan penggunaan,

keandalan sistem, pengalaman yang menyenangkan, serta inovasi yang dihadirkan. Namun, pada skala *Efficiency* mendapat kategori “*Good*” yang menjadikannya nilai terendah dibanding skala lainnya, hal ini membuktikan bahwa pengguna belum puas dengan kecepatan respon dan efisiensi dalam hal mendukung produktivitas pengguna. Secara keseluruhan, Hasil diatas menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi ekspektasi pengguna dan mampu memberikan pengalaman yang optimal dalam mendukung aktivitas operasional bisnis CV. Nitah Tirta Makassar.

4. KESIMPULAN

Evaluasi *User Experience* (UX) menggunakan metode UEQ menghasilkan nilai mean pada masing-masing skala UEQ : *Attractiveness* 1.91, *Perspicuity* 2.22, *Efficiency* 1.77, *Dependability* 1.94, *Stimulation* 1.78, dan *Novelty* 1.89, hasil ini telah melampaui rentang nilai tertinggi yaitu > 0.8 . Hal ini menunjukkan bahwa responden memberikan tanggapan yang positif pada penggunaan sistem informasi pengelolaan keuangan dan inventaris barang. Hasil tersebut didapat setelah melakukan pengujian *benchmark* yang menampilkan hasil dengan kategori *Excellent*. Dengan hasil penelitian ini, peneliti dapat memberikan rekomendasi untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, terutama saat ada pembaruan sistem atau fitur baru pada sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Rahma, Implementasi dan Pengujian Sistem. Riau: UNISI, 2020.
- [2] R. Akbar and M. Irwan Padli Nasution, “Peran Sistem Informasi Dalam Mengambil Keputusan,” *Journal of Sharia Economics Scholar*, vol. 1, no. 3, pp. 1–4, 2023, doi: 10.5281/zenodo.10276994.
- [3] V. Puspa Negara and D. Pratomo, “Pengaruh kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas layanan her registrasi igracias terhadap kepuasan pengguna,” *Diponegoro Journal of Accounting*, 2024.
- [4] H. S. Suparto and R. H. Dai, “Evaluasi Kualitas Sistem Informasi Pengukuran Prestasi Kerja Berdasarkan ISO/IEC 25010,” *Jambura Journal of Informatics*, vol. 3, no. 2, pp. 109–120, Oct. 2021.
- [5] I. Prayanthi, E. Lompoliu, and R. L. Klabat, “The effect of system quality, information quality and perceived usefulness on accounting information system user satisfaction,” *Accounting Review* |, vol. 1, no. 2, 2020.
- [6] E. kurniawati, C. Indah Ratnasari, and F. Teknologi Industri UII Yogyakarta, “Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.”
- [7] T. Junita Maulani and A. Reza Perdanakusuma, “Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ),” vol. 5, no. 6, pp. 2639–2645, 2021.
- [8] E. kurniawati and C. Indah Ratnasari, “Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia,” *Scientific Journals of Universitas Islam Indonesia*, vol. 4 (2), 2023.
- [9] R. Machmud, *Kepuasan Penggunaan Sistem Informasi (Studi Kasus pada T3-Online)*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2018.
- [10] Aliyah Aliyah, Nahrin Hartono, and Asrul Azhari Muin, “Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang,” *Switch : Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 1, pp. 84–100, Dec. 2024.
- [11] E. Susilo, R. Rizal Andhi, and D. Ramadhani, “Evaluasi user interface website Prodi Teknik Informatika UNRI menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 5, no. 2, pp. 366–373, Jul. 2022.
- [12] D. Rengga and R. Alit, “Analisis dan Perbaikan User Interface (UI) untuk Meningkatkan User Experience (UX) pada Aplikasi Mobile Siakadu UNESA Menggunakan Metode Double Diamond,” *Journal of Informatics and Computer Science*, vol. 06, 2024.

- [13] R. Taufik, R. L. Bau, and A. Setyanto, "Adaptasi Skala User Experience Questionnaire Dalam Pengujian User Experience Sistem Repositori," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. XV (1), 2020.
- [14] F. Aulia, "Perancangan User Experience aplikasi Petlyfe (Digitalisasi rekam medis dan perawatan hewan peliharaan) menggunakan metode Design Thinking," Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2022.
- [15] A. Dewi Nariswari, A. Farqi, T. Lathif, and M. Suryanto, "Evaluasi User Experience Aplikasi Digital Banking Jenius Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 13 (1), 2024.
- [16] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook," 2023. [Online]. Available: www.ueq-online.org
- [17] T. Sutabri, *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta, 2012.