

SKRIPSI

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA *PLATFORM*
PEMBELAJARAN ONLINE MICROSOFT TEAMS
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*
*QUESTIONNAIRE (UEQ)***

*Diajukan kepada Fakultas Teknik (FT) Universitas Negeri Jakarta Untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Nurizka Abdillah

1512619064

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TEKNIK


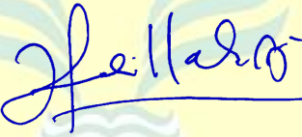
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

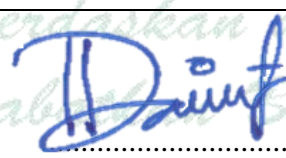


HALAMAN PENGESAHAN

EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA PLATFORM
PEMBELAJARAN *ONLINE MICROSOFT TEAMS*
MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*
QUESTIONNAIRE (UEQ)

Nurizka Abdillah, NIM. 1512619064

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Murien Nugraheni, ST.,M.Cs (Dosen Pembimbing I)		11 Juni 2023
Hamidillah Ajie, S.Si, M.T (Dosen Pembimbing II)		11 Juni 2023

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Diat Nurhidayat, S.Pd., M.TI (Ketua Penguji)		04/07/2023
ZE Ferdi Fauzan Putra, S.Pd., M.Pd.T (Dosen Penguji I)		04 Juli 2023
Ali Idrus, S.Kom.,M.Kom (Dosen Penguji II)		03 Juli 2023

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 10 Juni 2023
Yang Membuat Pernyataan



Nurizka Abdillah
No. Reg 1512619064

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*



/KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nurizka Abdillah
NIM : 1512619064
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : nurizkabdillah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

"Evaluasi User Experience Pada Platform Pembelajaran Online Microsoft Teams Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)"

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Juli 2023

Penulis

(Nurizka Abdillah)

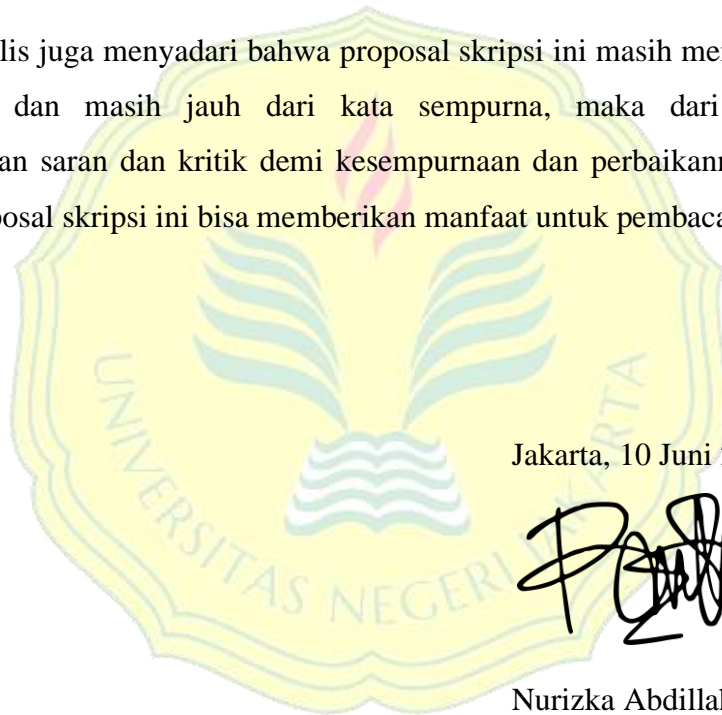
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Evaluasi User Experience pada Platform Pembelajaran Online Microsoft Teams Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)**”. Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir untuk syarat lulus pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Widodo, S.Kom, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Murien Nugraheni, ST.,M.Cs., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak saran dan masukan atas kelancaran proposal skripsi penulis, serta dengan ikhlas dan sabar telah membimbing sehingga proposal skripsi ini dapat selesai dengan baik.
3. Bapak Hamidillah Ajie, S.Si, M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak saran dan masukan atas kelancaran proposal skripsi penulis, serta dengan ikhlas dan sabar telah membimbing sehingga proposal skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat selama di bangku perkuliahan.
5. Orang tua dan keluarga tersayang yang telah memberikan banyak dukungan dan doa, serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Adikku tercinta Muhammad Elfathan yang sudah menghiburku sekaligus memancing emosiku.
7. Abriel Mars yang selalu ada dan siap membantu kapanpun dan dimanapun.
8. Pocikuy yang sudah membantu dan menghibur selama kuliah.

9. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta dan teman-teman lainnya yang berada di luar Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
10. Serta semua pihak yang membantu memberikan dukungan secara moril dan materil, sehingga Penulis mampu menyelesaikan proposal skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa proposal skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya, sehingga laporan proposal skripsi ini bisa memberikan manfaat untuk pembacanya.



Jakarta, 10 Juni 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nurizka Abdillah', is written over the watermark logo.

Nurizka Abdillah

1512619064

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

ABSTRAK

Microsoft Teams adalah sebuah aplikasi dari Microsoft yang bisa digunakan di laptop ataupun *handphone*. Aplikasi ini digunakan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan melakukan segala aktivitas di tempat berbeda namun masih tetap bisa terhubung. *Microsoft Teams* ini digunakan untuk pembelajaran daring. Dalam melaksanakan proses pembelajaran daring, antara mahasiswa dan dosen pastinya membutuhkan media pembelajaran yang baik agar mendukung proses pembelajaran. Media yang digunakan diharapkan dapat mempermudah pembelajaran dan memberi kenyamanan bagi penggunanya. Adapun aspek pada *User Experience* (UX) yaitu meliputi pada aspek kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi, akses kemudahan pengguna dalam mencari informasi, sistem aplikasi harus sesuai dengan keinginan pengguna, fungsi dan fitur harus dibuat dengan baik agar pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan nyaman. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna terhadap aplikasi *Microsoft Teams*. Penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang kemudian di analisis menggunakan *Data Analysis Tools*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai diatas rata-rata (*above average*) pada variabel *perspicuity* (1.48), *efficiency* (1.32), *dependability* (1.23), *stimulation* (1.34), dan *novelty* (1.04), sedangkan untuk variabel *attractiveness* memperoleh nilai dibawah rata-rata (*below average*) dengan nilai 1.14.

Kata Kunci : *Microsoft Teams, User Experience, Platform Pembelajaran*

ABSTRACT

Microsoft Teams is an application from Microsoft that can be used on laptops or mobile phones. This application is used to communicate, work together, and do all activities in different places but still connected. Microsoft Teams is used for online learning. In carrying out the online learning process, students and lecturers certainly need good learning media to support the learning process. The media used is expected to facilitate learning and provide comfort for its users. The aspects of User Experience (UX) include aspects of user comfort in using the application, easy access for users to find information, the application system must be in accordance with user desires, functions and features must be made well so that users can use the application comfortably. This research was conducted to determine the level of user experience with the Microsoft Teams application. This research is aimed at Jakarta State University students using the User Experience Questionnaire (UEQ) method which is then analyzed using Data Analysis Tools. The results showed that the value above average on the perspicuity variable (1.48), efficiency (1.32), dependability (1.23), stimulation (1.34), and novelty (1.04), while for the attractiveness variable obtained a value below average with a value of 1.14.

Keywords: *Microsoft Teams, User Experience, Learning Platform*

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Perumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.6.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Evaluasi	9
2.1.2 <i>User Experience (UX)</i>	10
2.1.3 <i>Platform Pembelajaran Online</i>	14
2.1.4 <i>Microsoft Teams</i>	14
2.1.5 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	18
2.2 Penelitian yang Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	30
3.1.1 Tempat Penelitian	30
3.1.2 Waktu Penelitian.....	30

3.1.3	Subyek Penelitian	30
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	30
3.3	Definisi Operasional	31
3.4	Metode Dan Prosedur Penelitian	32
3.4.1	Metode Penelitian.....	32
3.4.2	Prosedur Penelitian.....	32
3.5	Instrumen Penelitian	32
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.7	Teknik Analisis Data	34
BAB IV		36
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Deskripsi Penelitian.....	36
4.1.1	Perencanaan dan Pelaksanaan Penelitian	36
4.1.2	Pengumpulan dan Analisis Data.....	36
4.1.3	Interpretasi dan Diskusi Hasil Pengumpulan Data	45
4.2	Analisis Statistik User Experience Questionnaire (UEQ).....	47
4.2.1	Perbandingan Penilaian UEQ (<i>User Experience Questionnaire</i>)	63
4.2.2	Interpretasi dan Diskusi Hasil Analisis Statistik.....	66
BAB V.....		69
PENUTUP.....		69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....		71
LAMPIRAN.....		73

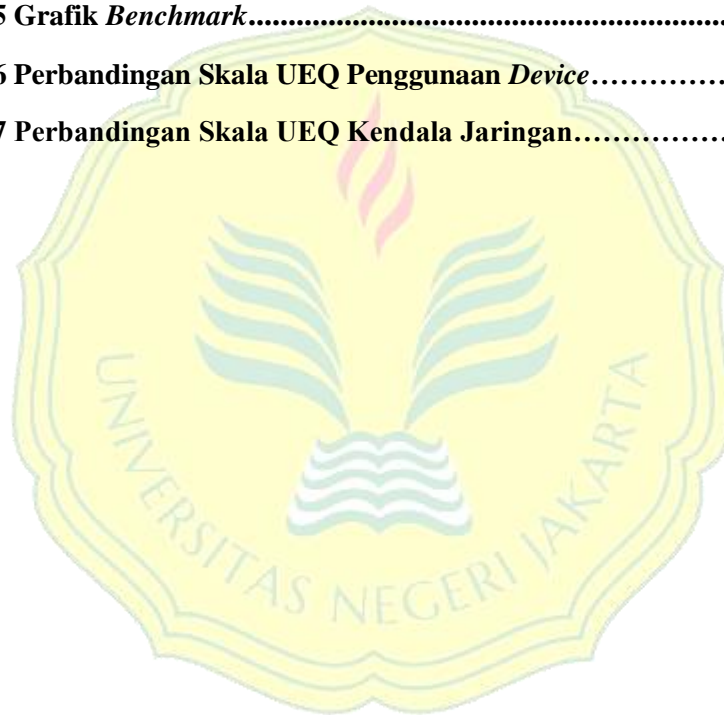
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	28
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Pendukung.....	33
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian UEQ.....	33
Tabel 4.1 Hasil Jawaban Responden.....	48
Tabel 4.2 Distribusi Jawaban Responden.....	50
Tabel 4.3 Transformasi Skala UEQ Negatif Ke Positif.....	51
Tabel 4.4 Transformasi Skala UEQ Positif Ke Negatif.....	51
Tabel 4.5 Hasil Transformasi Jawaban Responden.....	52
Tabel 4.6 Skala Konsistensi Daya Tarik.....	54
Tabel 4.7 Skala Konsistensi Kejelasan.....	54
Tabel 4.8 Skala Konsistensi Efisiensi.....	55
Tabel 4.9 Skala Konsistensi Ketepatan.....	55
Tabel 4.10 Skala Konsistensi Stimulasi.....	55
Tabel 4.11 Skala Konsistensi Kebaruan.....	56
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas.....	56
Tabel 4.13 Nilai Hasil UEQ.....	56
Tabel 4.14 Nilai Hasil UEQ per Skala.....	57
Tabel 4.15 Nilai Rata-Rata Hasil UEQ per Item.....	59
Tabel 4.16 <i>Benchmark Interval Untuk Data Analysis Tools</i>	62
Tabel 4.17 <i>Benchmark Skala UEQ Untuk Microsoft Teams</i>	62
Tabel 4.18 Hasil Skala UEQ Penggunaan <i>Device PC dan Laptop</i>	64
Tabel 4.19 Hasil Skala UEQ Penggunaan <i>Device Handphone/Smartphone dan Tablet</i>	64
Tabel 4.20 Hasil Skala UEQ yang Memiliki Kendala Jaringan.....	65
Tabel 4.21 Hasil Skala UEQ yang Tidak Memiliki Kendala Jaringan.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Dasar UX.....	12
Gambar 2.2 Tampilan <i>Microsoft Teams</i>	15
Gambar 2.3 Tampilan <i>Teams/Kelas</i>	16
Gambar 2.4 Isi <i>Teams</i>	16
Gambar 2.5 Pengumpulan Tugas.....	17
Gambar 2.6 Kalender <i>Teams</i>	17
Gambar 2.7 Tampilan Telepon <i>Teams</i>	18
Gambar 2.8 Tampilan File <i>Teams</i>	18
Gambar 2.9 Asumsi Struktur Skala UEQ.....	20
Gambar 2.10 Kuesioner UEQ Versi Bahasa Indonesia.....	22
Gambar 2.11 Tampilan Awal Halaman UEQ <i>Data Analysis Tool</i>	23
Gambar 2.12 Tampilan Pemilihan Bahasa pada UEQ <i>Data Analysis Tool</i>	23
Gambar 2.13 Tampilan Halaman Untuk Memasukkan Data.....	24
Gambar 2.14 Tampilan Halaman Transformasi Data.....	24
Gambar 2.15 Tampilan Halaman Hasil Pengolahan Data.....	24
Gambar 2.16 Tampilan Halaman Perhitungan Koefisien Korelasi dan <i>Cronbach Alpha</i>	25
Gambar 2.17 Tampilan Halaman Hasil Nilai <i>Benchmark</i>	25
Gambar 2.18 Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 3.1 Proses Analisis Data.....	35
Gambar 4.1 Diagram Fakultas.....	37
Gambar 4.2 Diagram Program Studi.....	38
Gambar 4.3 Diagram Angkatan.....	38
Gambar 4.4 Diagram Jenis Kelamin.....	39
Gambar 4.5 Diagram Penggunaan <i>Microsoft Teams</i>	39
Gambar 4.6 Diagram Jumlah Mata Kuliah.....	40
Gambar 4.7 Penggunaan <i>Microsoft Teams</i>	40

Gambar 4.8 Diagram Jumlah Fitur yang Digunakan.....	41
Gambar 4.9 Diagram <i>Device</i> yang Digunakan.....	42
Gambar 4.10 Diagram Lokasi Pembelajaran Daring.....	43
Gambar 4.11 Diagram Kualitas Jaringan.....	43
Gambar 4.12 Diagram Kendala Jaringan.....	44
Gambar 4.13 Grafik UEQ per Skala.....	57
Gambar 4.14 Grafik Rata-Rata UEQ.....	61
Gambar 4.15 Grafik <i>Benchmark</i>	63
Gambar 4.16 Perbandingan Skala UEQ Penggunaan <i>Device</i>	65
Gambar 4.17 Perbandingan Skala UEQ Kendala Jaringan.....	66



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Evaluasi <i>User Experience</i>	73
Lampiran 2 Surat Tugas Bimbingan.....	77
Lampiran 3 Surat Bimbingan Dosen Pembimbing I.....	79
Lampiran 4 Surat Bimbingan Dosen Pembimbing II.....	81
Lampiran 5 Surat Pernyataan Dosen Pembimbing I.....	83
Lampiran 6 Surat Pernyataan Dosen Pembimbing II.....	84
Lampiran 7 Surat Pernyataan Kelayakan Judul.....	85
Lampiran 8 Surat Persetujuan Dosen Pembimbing.....	86
Lampiran 9 Tentang Penulis.....	87



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*