

Analisis Pengalaman Pengguna pada Sistem V-Soft Akuntansi Menggunakan Metode User Experience Questionnaire

I Wayan Aditya Wiguna*¹, Dede Desnantha Putra², Ade Surya Indrawan³,
I Made Agus Oka Gunawan⁴, Gede Indrawan⁵

^{1,2,3,5}Universitas Pendidikan Ganesha; Jl Udayana No.11 Singaraja, Bali, Indonesia 80223

⁴Universitas Tabanan, Jl. Wagimin No.8, Tabanan, Bali, Indonesia 82121

e-mail: *aditya.wiguna@student.undiksha.ac.id, dede.desnantha@student.undiksha.ac.id,
ade.surya@student.undiksha.ac.id, agusokagunawan@gmail.com, gindrawan@undiksha.ac.id

Abstrak

Aplikasi V-Soft dengan metode User Experience Questionnaire (UEQ) menyediakan integrasi modul dan inventarisasi dalam antarmuka yang user-friendly. Namun, dengan perkembangan teknologi, pengguna mengharapkan sistem yang tidak hanya akurat dan efisien, tetapi juga mudah digunakan serta memberikan pengalaman yang menyenangkan. Penelitian ini mengevaluasi enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketergantungan, stimulasi, dan kebaruan, melalui data yang dikumpulkan dari 104 pengguna menggunakan kuesioner dengan 26 item pertanyaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa dimensi daya tarik (4,88) dan kebaruan (5,03) mendapatkan skor positif, menandakan bahwa aplikasi ini menarik dan inovatif, terutama pada fitur pelaporan keuangan. Dimensi stimulasi juga mencatat skor tinggi (4,80), mengindikasikan bahwa fitur aplikasi memberikan motivasi dan daya tarik tersendiri bagi pengguna. Namun, dimensi efisiensi (3,27) dan ketergantungan (3,00) menunjukkan skor rendah, yang mengindikasikan adanya kendala dalam penyelesaian tugas secara cepat dan akurat serta kurangnya motivasi pengguna untuk menggunakan aplikasi secara rutin. Sementara itu, dimensi kejelasan (4,10) tergolong moderat, menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi masih memerlukan penyempurnaan. Kesimpulannya, aplikasi V-Soft Akuntansi dinilai menarik dan inovatif, terutama pada aspek daya tarik dan kebaruan.

Kata kunci— *Pengalaman pengguna, V-Soft Akuntansi, User Experience Questionnaire, user-friendly.*

Abstract

The V-Soft application offers module integration and inventory management through a user-friendly interface. However, with technological advancements, users expect a system that is not only accurate and efficient but also easy to use and enjoyable. This study examines six user experience dimensions: attractiveness, clarity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty, based on data collected from 104 users through a questionnaire comprising 26 items. The analysis results indicate that the dimensions of attractiveness (4.88) and novelty (5.03) received positive scores, suggesting that users find the application appealing and innovative, particularly in the financial reporting features. The stimulation dimension also recorded a high score (4.80), indicating that the application's features provide motivation and engagement for users. However, the efficiency (3.27) and dependability (3.00) dimensions showed low scores, reflecting challenges in completing tasks quickly and accurately, as well as a lack of user motivation to use the application consistently. Meanwhile, the clarity dimension (4.10) was moderate, suggesting that the application's interface still requires improvement. In conclusion, the V-Soft Accounting application is considered attractive and innovative, especially in terms of its attractiveness and novelty.

Keywords— *User experience, V-Soft Accounting, User Experience Questionnaire, user-friendly.*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju penggunaan Teknologi Informasi meningkatkan efisiensi dalam proses akuntansi, mengurangi kesalahan manusia, dan mempercepat penyelesaian tugas. Sistem akuntansi berbasis komputer telah menjadi alat yang sangat penting bagi perusahaan dalam mengelola keuangan mereka. Dengan fitur-fitur yang semakin canggih dan *user-friendly*, sistem-sistem ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses akuntansi. Sistem informasi akuntansi sangat penting untuk operasi perusahaan, karena sistem informasi akuntansi merupakan sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan memproses data sehingga menghasilkan informasi bagi para pengambil keputusan[1]. Sistem informasi akuntansi menghasilkan informasi yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan rutin, mendukung keputusan, dan perencanaan dan pengendalian. Menerapkan pengendalian internal yang meliputi kebijakan dan prosedur dan sistem informasi yang digunakan untuk melindungi aset perusahaan dari kerugian atau penggelapan serta berguna untuk menjaga akurasi data keuangan. Penggunaan sistem informasi akuntansi berbasis komputer diharapkan dapat membantu perusahaan dalam mencatat transaksi keuangan untuk menyusun laporan keuangan dengan mudah sehingga akan mempermudah dalam memenuhi salah satu syarat memperoleh modal dari lembaga keuangan.

V-Soft Akuntansi adalah aplikasi keuangan yang terintegrasi dengan modul *Point of Sale* (POS) dan Inventory, sehingga data lebih akurat. Tampilan menarik membuat sifat utama V-Soft mudah digunakan (*user friendly*) dan keakuratan yang tinggi, banyak fitur dan keunggulan yang mempermudah dalam menjalankan usaha dengan menggunakan V-soft System. V-Soft System yang kemudian dikenal sebagai salah satu perusahaan *software* berkualitas di Indonesia. Seiring dengan perkembangan bisnis, V-Soft telah banyak digunakan oleh Perusahaan guna menunjang bisnis dengan skala kecil maupun besar. Secara konsisten V-Soft selalu mengembangkan diri dan berinovasi untuk menciptakan produk yang berkualitas tinggi dan memenuhi kebutuhan pasar di era digital ini. Didukung dengan tim support 24 jam dalam 7 hari, V-Soft siap memberikan pelayanan terbaik untuk perusahaan [2]

Penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan metode *User Experience Questionnaire* untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada berbagai aplikasi, termasuk Botani[3], Sistem Informasi Akademik mahasiswa.pkkb.ac.id[4], J-KOPI[5], Maxim[6], DANA[7], dan M-TIX[8]. Aplikasi Botani yang dikembangkan untuk membantu petani dalam budidaya tanaman memperoleh skor positif pada semua aspek, terutama daya tarik, keandalan, dan kebaruan, yang menunjukkan pengalaman pengguna yang baik. Sistem Informasi Akademik mahasiswa.pkkb.ac.id juga menunjukkan skor tinggi dan spek daya tarik (1,513), efisiensi (1,488), dan stimulasi (1,552), memberikan dasar untuk perbaikan layanan pendidikan daring. Aplikasi J-KOPI yang awalnya memiliki skor pengalaman pengguna netral dan di bawah rata-rata, berhasil meningkat pada aspek daya tarik dan stimulasi setelah perbaikan, meskipun masih membutuhkan peningkatan di aspek lain seperti efisiensi dan kejelasan. Evaluasi pada aplikasi Maxim Indonesia menunjukkan skor "*above average*" pada semua aspek, dengan rekomendasi perbaikan untuk aspek efisiensi, keandalan, stimulasi, dan kebaruan untuk mencapai tingkat kepuasan lebih tinggi. Aplikasi DANA, sebuah dompet digital, memperoleh pengalaman pengguna yang positif di aspek efisiensi dan daya tarik, tetapi masih memerlukan perbaikan pada aspek kebaruan. Terakhir, M-TIX, aplikasi pemesanan tiket bioskop, efektif digunakan tetapi memerlukan perbaikan pada aspek kejelasan dan keandalan. Hasil dari penelitian-penelitian ini menggarisbawahi pentingnya evaluasi pengalaman pengguna untuk memahami persepsi pengguna, mengidentifikasi kelemahan, dan menyusun rekomendasi perbaikan guna meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna terhadap aplikasi-aplikasi tersebut.

Pada penelitian lainnya yang menggunakan UEQ dikarenakan dari penelitian yang di lakukan oleh Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. "*Design and Evaluation of the*

User Experience Questionnaire (UEQ): A Practical Guide". Menyebutkan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) telah menjadi salah satu alat yang sering digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna, terutama dalam konteks interaksi manusia-komputer[13]. Untuk panduan dalam merancang dan mengevaluasi pengalaman pengguna menggunakan UEQ, dari penelitian Hinderks, A., Schrepp, M., & Thomaschewski, J. "Benchmarking User Experience Questionnaire Results: How to Compare UX Quality with Standard Values." Menunjukkan hasil bahwa metode ini dapat diterapkan secara efektif dalam berbagai konteks[14].

Penerapan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) dalam konteks aplikasi mobile, menunjukkan fleksibilitas dalam metode mengevaluasi pengalaman pengguna di perangkat yang berbeda. Di sisi lain, penelitian Vargas-Avila, J. A., & Hornbæk, K. tentang "Focusing User Experience: Explorations and Opportunities of a Design Perspective." menjelaskan bahwa fokus pada pengalaman pengguna menjadi semakin penting, dan UEQ dianggap sebagai salah satu alat yang dapat menangkap pengalaman tersebut secara menyeluruh, termasuk aspek emosional dan estetika [15].

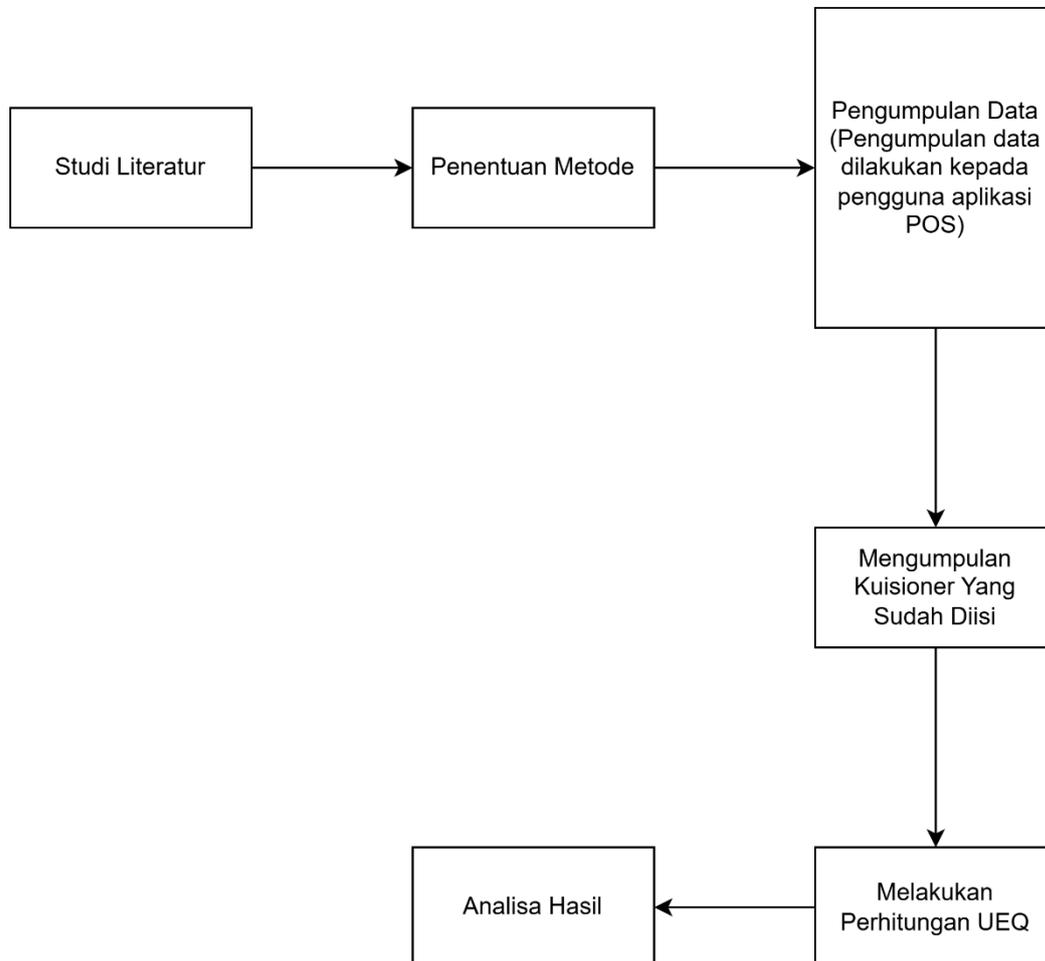
Selain itu, tantangan yang muncul dalam menggunakan UEQ pada sistem berskala besar telah diidentifikasi oleh Hinderks, A., Schrepp, M., & Thomaschewski, J.. "Challenges in User Experience Evaluation Using the UEQ in Large-Scale Systems". Namun, penelitian ini juga memberikan solusi untuk mengatasi kendala tersebut, yaitu memperkuat validitas UEQ sebagai alat evaluasi dalam proyek berskala besar[16]. Penelitian Lallemand, C., Gronier, G., & Koenig, V. "User Experience: Beyond Usability" juga mendukung pendekatan ini dengan menekankan bahwa UEQ mampu menangkap pengalaman yang lebih dari sekadar usability, mencakup dimensi emosional dan estetika yang seringkali menjadi bagian penting dari pengalaman pengguna[17]. Penelitian sebelumnya yaitu Law, E. L.-C., & van Schaik, P. "Modelling User Experience – An Agenda for Research and Practice".mengusulkan bahwa model UEQ dapat mengevaluasi pengalaman pengguna dengan berbasis data, contohnya membuat kuesioner dengan mengacu ke metode UEQ yang menjadi satu metode utama yang mendukung pendekatan tersebut [18].

Meskipun sudah banyak penelitian yang membahas tentang sistem akuntansi, masih relatif sedikit penelitian yang secara khusus menganalisis pengalaman pengguna pada sistem akuntansi tertentu, seperti V-Soft Akuntansi. Penelitian-penelitian terdahulu seringkali lebih fokus pada aspek teknis dan fungsional sistem, tanpa memberikan perhatian yang cukup pada aspek psikologis dan kognitif pengguna. Penelitian yang dilakukan Giyai dkk tahun 2024 menggunakan UEQ untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi berbasis seluler Laporkitong. Penelitian yang berjudul Evaluasi Aplikasi DOI by RJI pada Aspek Usability dan User Experience Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) dan UEQ mengevaluasi system dengan metode UEQ [9]. Hasil penelitian tersebut mendapatkan menunjukkan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan Aplikasi DOI by RJI memiliki pengalaman pengguna yang positif [10].

Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, tuntutan pengguna terhadap sistem akuntansi juga semakin tinggi. Pengguna tidak hanya mengharapkan sistem yang akurat dan efisien, tetapi juga sistem yang mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ merupakan alat evaluasi yang dirancang untuk mengukur pengalaman pengguna dalam menggunakan produk interaktif. Metode ini mencakup berbagai dimensi seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, stimulasi, dan kebaruan [10]. Metode ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan suatu sistem. Dengan menggunakan UEQ, kita dapat mengidentifikasi aspek-aspek dari sistem Akuntansi yang perlu ditingkatkan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

2. METODE PENELITIAN

Metode UEQ untuk menganalisis pengalaman pengguna dalam sebuah aplikasi Sistem V-Soft Akuntansi. Adapun tahapan – tahapan yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini[11]



Gambar 1. Tahapan Penelitian.

2.1 Studi Literatur

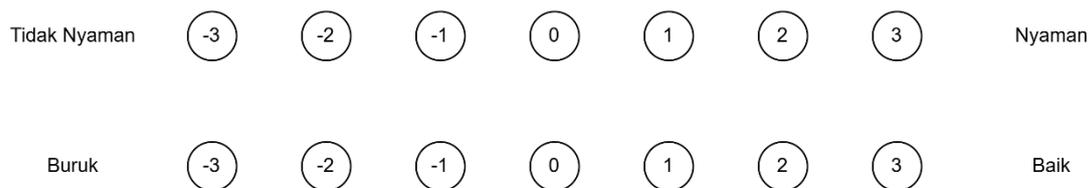
Langkah pertama yaitu mengumpulkan informasi yang relevan dari literatur atau sumber akademik sebelumnya dengan tujuan untuk memahami organisasi teoretis dan praktis yang dimiliki terkait dengan pengalaman pengguna dan metode UEQ. Hal ini juga berkontribusi pada theoretical framework yang diperlukan untuk model konseptual dan memastikan keakuratan metode dan pertanyaan UEQ [12].

2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner UEQ kepada pengguna aplikasi Sistem V-Soft Akuntansi. Pengguna akan memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka menggunakan aplikasi tersebut. Data yang terkumpul akan digunakan untuk mengukur sesuai dengan parameter yang sudah ditentukan.

	1	2	3	4	5	6	7	
aman								tidak aman
memotivasi								tidak memotivasi
memenuhi ekspektasi								tidak memenuhi ekspektasi
tidak efisien								efisien
jelas								membingungkan
tidak praktis								praktis
terorganisasi								berantakan
atraktif								tidak atraktif
ramah pengguna								tidak ramah pengguna
konservatif								inovatif

data hasil penyebaran kuesioner akan dianalisa menggunakan UEQ Data Analysis Tools dalam format Microsoft Excel (.xlsx) yang di dapat dari penyebaran google form. Data responden yang dimaksudkan ke dalam excel akan mengalami proses konversi data, yaitu urutan nilai (prositif kanan dan negative kiri) diacak dalam kuesioner untuk meminimalisir kecenderungan jawaban.



Gambar 2. Konversi Data

Gambar 2 menunjukkan proses pengurutan nilai yang digunakan untuk meminimalisir kecenderungan jawaban untuk setiap item. Data yang telah dikonversikan akan menghasilkan nilai rata-rata per orang dengan masing-masing pengelompokan berdasarkan aspek [19].

2. 5 Result Analyst

Metode UEQ mengukur enam dimensi pengalaman pengguna melalui skala Likert 1 hingga 7, di mana 1 mewakili pengalaman yang sangat negatif dan 7 sangat positif. Dimensi yang diukur meliputi daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketergantungan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*). Setiap pernyataan di kuesioner dipetakan ke salah satu dari dimensi tersebut, dengan beberapa pernyataan bersifat negatif dan memerlukan pembalikan skor, menggunakan rumus: Skor Terbalik = 8 – Skor Asli.

Setelah skor dikumpulkan, rata-rata dihitung untuk setiap dimensi berdasarkan semua pernyataan terkait. Rata-rata dimensi dihitung dengan menjumlahkan skor setiap pernyataan dan membaginya dengan jumlah total pernyataan dalam dimensi tersebut. Skor akhir ini membantu mengevaluasi pengalaman pengguna secara keseluruhan, di mana skor mendekati 7 menunjukkan

pengalaman yang sangat positif, sementara skor mendekati 1 menandakan pengalaman yang negatif.

2. Kesimpulan

Untuk kesimpulan akan di hasilkan rata – rata yang menjadi representatif dari 6 parameter pengujian yang ada, untuk membuktikan bahwa aplikasi ini apakah mudah digunakan atau tidak dan sebagainya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi kuesioner dilakukan menggunakan Excel untuk menghitung skor setiap dimensi pengalaman pengguna berdasarkan data yang diperoleh dari 104 responden. Setiap parameter dihitung dengan menjumlahkan skor responden untuk masing-masing pernyataan dalam dimensi tertentu, kemudian dibagi dengan jumlah total responden untuk mendapatkan nilai rata-rata. Dimensi seperti daya tarik, efisiensi, dan kebaruan dianalisis dengan merinci skor per pernyataan, sehingga memungkinkan identifikasi kekuatan dan kelemahan aplikasi. Hasil perhitungan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk mempermudah interpretasi data, dengan penekanan pada dimensi yang memerlukan perbaikan, seperti efisiensi dan ketergantungan. Evaluasi ini memberikan wawasan mendalam untuk pengambilan keputusan strategis dalam meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi V-Soft Akuntansi.

3.1 Attractiveness

Rata-rata skor untuk dimensi daya tarik adalah 4,88. Skor ini mengindikasikan bahwa sebagian besar pengguna merasa tertarik dan menikmati pengalaman menggunakan aplikasi ini. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi V-Soft Akuntansi berhasil menarik perhatian pengguna dan memberikan pengalaman yang cukup positif secara keseluruhan. Meski begitu, skor daya tarik yang mendekati nilai maksimal 7 ini juga menandakan bahwa ada potensi bagi aplikasi untuk terus meningkatkan aspek visual dan interaktif yang dapat membuat pengguna semakin tertarik dan terlibat lebih lama.

Aplikasi V-Soft Akuntansi menyenangkan digunakan,	Saya merasa tertarik menggunakan aplikasi ini,	Average per respondent	Overall Average
7	7	7	4,883333
6	7	6,5	4,883333
6	5	5,5	4,883333
3	3	3	4,883333
5	7	6	4,883333
4	7	5,5	4,883333
6	5	5,5	4,883333
5	4	4,5	4,883333
6	5	5,5	4,883333
4	6	5	4,883333
6	3	4,5	4,883333
5	4	4,5	4,883333
3	4	3,5	4,883333
6	4	5	4,883333
5	5	5	4,883333

Aplikasi V-Soft Akuntansi menyenangkan digunakan,	Saya merasa tertarik menggunakan aplikasi ini,	Average per respondent	Overall Average
5	6	5,5	4,883333
6	5	5,5	4,883333
5	5	5	4,883333
5	5	5	4,883333
4	3	3,5	4,883333
4	5	4,5	4,883333
3	4	3,5	4,883333
5	5	5	4,883333
5	4	4,5	4,883333
4	5	4,5	4,883333
5	5	5	4,883333
5	5	5	4,883333
5	3	4	4,883333
5	5	5	4,883333
5	4	4,5	4,883333

Gambar 3. Hasil Dari *Attractiveness*

3. 2 *Perspiciuity*

Rata-rata skor untuk dimensi kejelasan adalah 4,10. Skor ini menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi cukup jelas dan mudah dipahami, namun tidak sepenuhnya optimal. Skor yang moderat ini mengindikasikan bahwa, meskipun sebagian besar pengguna dapat mengerti dan menggunakan aplikasi dengan baik, terdapat ruang untuk perbaikan dalam hal antarmuka dan struktur fitur agar pengalaman pengguna semakin intuitif, terutama bagi pengguna baru atau yang kurang berpengalaman dalam aplikasi akuntansi.

Pengelolaan barang di aplikasi ini mudah dipahami.	Average per respondent	Overall Average	Pengelolaan barang di aplikasi ini mudah dipahami.	Average per respondent	Overall Average
6	6	4,1	6	6	4,1
6	6	4,1	4	4	4,1
5	5	4,1	2	2	4,1
3	3	4,1	3	3	4,1
4	4	4,1	3	3	4,1
2	2	4,1	4	4	4,1
2	2	4,1	4	4	4,1
6	6	4,1	4	4	4,1
6	6	4,1	4	4	4,1
3	3	4,1	5	5	4,1
5	5	4,1	3	3	4,1
3	3	4,1	4	4	4,1
5	5	4,1	3	3	4,1
5	5	4,1	5	5	4,1
3	3	4,1	4	4	4,1
			5	5	4,1

Gambar 4. Hasil Dari Perspicuity

3. 3 *Efficiency*

Rata-rata untuk dimensi efisiensi adalah 3,27, yang tergolong rendah. Skor ini menunjukkan bahwa pengguna mengalami tantangan dalam menggunakan aplikasi secara efisien, seperti dalam proses pengelolaan piutang yang dirasa rumit. Rendahnya nilai efisiensi ini mengindikasikan bahwa aplikasi mungkin memiliki kompleksitas atau hambatan tertentu yang menghambat kelancaran penggunaan dan memperlambat proses kerja. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi V-Soft Akuntansi perlu ditingkatkan dari segi efisiensi, baik melalui penyederhanaan antarmuka maupun perbaikan proses, agar pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan mudah.

Proses pengelolaan piutang terasa rumit,	Average per respondent	Overall Average
5	5	3,266667
5	5	3,266667
5	5	3,266667
6	6	3,266667
2	2	3,266667
3	3	3,266667
3	3	3,266667
4	4	3,266667
3	3	3,266667
1	1	3,266667
4	4	3,266667
3	3	3,266667
3	3	3,266667
1	1	3,266667
2	2	3,266667

Proses pengelolaan piutang terasa rumit,	Average per respondent	Overall Average
5	5	3,266667
2	2	3,266667
4	4	3,266667
6	6	3,266667
5	5	3,266667
2	2	3,266667
3	3	3,266667
3	3	3,266667
2	2	3,266667
5	5	3,266667
1	1	3,266667
1	1	3,266667
5	5	3,266667
2	2	3,266667
2	2	3,266667

Gambar 5. Hasil Dari Efficiency

3. 4 Dependability

Rata-rata skor pada dimensi ketergantungan adalah 3,00. yang tergolong rendah. Skor ini menunjukkan bahwa pengguna merasa kurang termotivasi untuk menggunakan aplikasi secara rutin dan merasakan kurangnya kepastian atau keandalan dalam mendukung aktivitas akuntansi mereka. Rendahnya nilai ketergantungan ini mengindikasikan bahwa aplikasi mungkin memiliki kekurangan dalam hal stabilitas atau responsivitas, yang membuat pengguna ragu untuk bergantung pada aplikasi ini dalam jangka panjang. Untuk meningkatkan dimensi ketergantungan, aplikasi perlu ditingkatkan pada aspek keandalan sistem dan kepastian fungsi, sehingga pengguna merasa lebih percaya dan terdorong untuk menggunakannya secara konsisten.

Saya tidak merasa terdorong untuk menggunakan aplikasi ini lebih sering.	Average per respondent	Overall Average
6	6	3
5	5	3
4	4	3
3	3	3
5	5	3
1	1	3
5	5	3
4	4	3
2	2	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
1	1	3
4	4	3
4	4	3

Saya tidak merasa terdorong untuk menggunakan aplikasi ini lebih sering.	Average per respondent	Overall Average
2	2	3
3	3	3
2	2	3
3	3	3
5	5	3
3	3	3
3	3	3
4	4	3
0	0	3
3	3	3
2	2	3
4	4	3
2	2	3
1	1	3
0	0	3

Gambar 6. Hasil Dari Dependability

3. 5 Stimulation

Rata-rata untuk dimensi stimulasi adalah 4,80. yang termasuk cukup tinggi. Skor ini menunjukkan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi V-Soft Akuntansi. terutama dalam hal pengelolaan utang dan piutang. dianggap menarik dan memberikan motivasi bagi pengguna untuk terus berinteraksi dengan aplikasi. Nilai ini mengindikasikan bahwa aplikasi mampu menciptakan pengalaman yang memotivasi dan menyenangkan bagi pengguna. sehingga dapat memperkuat keterlibatan mereka. Meskipun skor stimulasi sudah baik. peningkatan pada fitur interaktif dan desain visual dapat lebih mengoptimalkan pengalaman pengguna agar mereka semakin tertarik untuk menggunakan aplikasi dalam jangka panjang.

Fitur dalam aplikasi ini terasa inovatif dalam pengelolaan utang dan piutang.	Average per respondent	Overall Average
6	6	4,8
5	5	4,8
5	5	4,8
2	2	4,8
4	4	4,8
6	6	4,8
3	3	4,8
5	5	4,8
3	3	4,8
5	5	4,8
5	5	4,8
4	4	4,8
6	6	4,8
6	6	4,8
4	4	4,8

Fitur dalam aplikasi ini terasa inovatif dalam pengelolaan utang dan piutang.	Average per respondent	Overall Average
4	4	4,8
5	5	4,8
4	4	4,8
4	4	4,8
4	4	4,8
5	5	4,8
5	5	4,8
5	5	4,8
3	3	4,8
7	7	4,8
5	5	4,8
6	6	4,8
4	4	4,8
5	5	4,8
7	7	4,8
7	7	4,8

Gambar 7. Hasil Dari Stimulation

3. 6 Novelty

Rata-rata skor untuk dimensi kebaruan adalah 5,03. yang tergolong cukup tinggi. Skor ini mengindikasikan bahwa pengguna menilai aplikasi V-Soft Akuntansi memiliki nilai inovatif. terutama dalam fitur pelaporan keuangannya yang dianggap memberikan pendekatan baru yang menarik.

Saya merasa fitur pelaporan keuangan di aplikasi ini memberikan pendekatan baru,	Average per respondent	Overall Average	Saya merasa fitur pelaporan keuangan di aplikasi ini memberikan pendekatan baru,	Average per respondent	Overall Average
7	7	5,033333	4	4	5,033333
4	4	5,033333	3	3	5,033333
4	4	5,033333	5	5	5,033333
4	4	5,033333	3	3	5,033333
4	4	5,033333	2	2	5,033333
5	5	5,033333	4	4	5,033333
4	4	5,033333	4	4	5,033333
5	5	5,033333	5	5	5,033333
5	5	5,033333	7	7	5,033333
4	4	5,033333	7	7	5,033333
6	6	5,033333	7	7	5,033333
4	4	5,033333	7	7	5,033333
6	6	5,033333	7	7	5,033333
6	6	5,033333	7	7	5,033333
4	4	5,033333	7	7	5,033333

Gambar 8. Hasil Dari Novelty

Penilaian positif pada aspek kebaruan ini menunjukkan bahwa aplikasi berhasil menciptakan pengalaman yang segar dan berbeda. yang dapat memperkuat daya tarik aplikasi bagi pengguna. Meskipun sudah cukup baik. peningkatan dalam fitur kreatif lainnya dapat semakin memperkaya pengalaman pengguna. menjadikan aplikasi ini lebih menonjol di pasar aplikasi akuntansi.

4. KESIMPULAN

Mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi V-Soft Akuntansi menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dengan fokus pada enam dimensi utama: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketergantungan, stimulasi, dan kebaruan. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi mendapat nilai positif pada daya tarik (4,88) dan kebaruan (5,03). menandakan bahwa pengguna merasa aplikasi ini menarik dan inovatif. khususnya pada fitur pelaporan keuangan. Dimensi stimulasi juga mencatat skor tinggi (4.80). mengindikasikan bahwa fitur aplikasi memberikan motivasi dan daya tarik tersendiri bagi pengguna.

Namun. efisiensi (3,27) dan ketergantungan (3,00) menunjukkan skor rendah. yang menandakan adanya kendala dalam penyelesaian tugas secara cepat dan akurat. serta kurangnya motivasi pengguna untuk menggunakan aplikasi secara rutin. Dimensi kejelasan (4,10) berada pada tingkat moderat. menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi masih perlu penyempurnaan agar lebih mudah dipahami. Secara keseluruhan. meskipun aplikasi dinilai menarik dan inovatif.

diperlukan perbaikan pada aspek efisiensi, kejelasan, dan ketergantungan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh.

5. SARAN

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar evaluasi lebih spesifik terhadap sistem V-Soft dapat dilakukan dengan menggunakan metode lain yang melengkapi hasil dari (UEQ). Misalnya, metode *usability testing* dapat digunakan untuk mengamati langsung interaksi pengguna dengan aplikasi, sehingga memberikan wawasan mendalam terkait efisiensi dan alur kerja. Selain itu, pendekatan seperti *System Usability Scale* (SUS) atau *Cognitive Walkthrough* dapat membantu mengidentifikasi potensi hambatan dalam penggunaan aplikasi. Penelitian juga dapat diperluas dengan membandingkan pengalaman pengguna pada V-Soft dengan aplikasi serupa di bidang akuntansi lainnya, untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan relatif sistem. Dengan pendekatan yang lebih beragam, pengembang dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif guna meningkatkan kualitas aplikasi secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi. *Sistem Informasi Akuntansi*. I. Yogyakarta: TMBooks. 2017.
- [2] "V-Soft." <https://vsoftsystem.com/>.
- [3] N. D. Priandani *et al.*. "Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika User Experience Evaluation of Botani Mobile Application using User Experience Questionnaire." vol. 9. no. 1. pp. 12–19. 2023. [Online]. Available: <http://http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jtmi>
- [4] "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Pada Website mahasiswa.pkkb.ac.id Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)." 2024. doi: 10.47065/josh.v5i2.4490.
- [5] "Evaluasi User Experience Aplikasi J-KOPI Jember Ko".
- [6] J. Teknik Komputer AMIK BSI. M. Rifqi Adli. and S. Bahri. "This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License Evaluasi User Experience Pada Pengguna Aplikasi Maxim Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)." vol. 10. no. 2. pp. 171–177. 2024. doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [7] R. Ulyani and N. H. Aini. "Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications User Experience Analysis on the DANA Application Using the User Experience Questionnaire (UEQ) Method." 2024. [Online]. Available: <https://ioinformatic.org/>
- [8] * Kinaya *et al.*. "Analyzing User Experience In The M-Tix Application Using The User Experience Questionnaire Method". doi: 10.62951/ijmeal.v1i3.67.
- [9] A. E. Maulana. "Evaluasi Aplikasi DOI by RJI pada Aspek Usability dan User Experience Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)." 2024.
- [10] Y. Sari. M. Arafah. and Novitasari. "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Dosen Menggunakan User Experience Questionnaire dan Heuristic Walkthrough." *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*. vol. 5. no. 2. pp. 247–253. Apr. 2021. doi: 10.29207/resti.v5i2.3022.
- [11] A. Pratama. A. Faroqi. E. Prakarsa Mandyartha. J. Timur. J. Timur JI Raya Rungkut Madya. and G. Anyar. "Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ)." *Journal of Information Systems and Informatics*. vol. 4. no. 4. 2022. [Online]. Available: <http://journal-isi.org/index.php/isihttp://journal-isi.org/index.php/isi>
- [12] I Gede Iwan Sudipa. Putu Wirayudi Aditama. and Christina Purnama Yanti. "Evaluation of Lontar Prasi Bali Application based on Augmented Reality Using User Experience

- Questionnaire.” *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*. vol. 1. no. 9. pp. 1845–1854. Oct. 2022. doi: 10.55927/eajmr.v1i9.1531.
- [13] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski. “Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S).” *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*. vol. 4. no. 6. p. 103. 2017. doi: 10.9781/ijimai.2017.09.001.
- [14] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski. “Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ).” *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*. vol. 4. no. 4. p. 40. 2017. doi: 10.9781/ijimai.2017.445.
- [15] A. Dirin, M. Nieminen, and T. H. Laine. “Feelings of Being for Mobile User Experience Design.” *Int J Hum Comput Interact*. vol. 39. no. 20. pp. 4059–4079. 2023. doi: 10.1080/10447318.2022.2108964.
- [16] A. Pratama, A. Faroqi, E. Prakarsa Mandyartha, J. Timur, J. Timur Jl Raya Rungkut Madya, and G. Anyar. “Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ).” *Journal of Information Systems and Informatics*. vol. 4. no. 4. 2022. [Online]. Available: <http://journal-isi.org/index.php/isi><http://journal-isi.org/index.php/isi>
- [17] S. Kang and S. R. Kang. “User Experience: Beyond Usability.” [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/254530996>
- [18] E. L. C. Law and P. Van Schaik. “Modelling user experience - An agenda for research and practice.” 2010. *Oxford University Press*. doi: 10.1016/j.intcom.2010.04.006.
- [19] I. D. Sabukunze and A. Arakaza. “Sabukunze, Arakaza (User Experience Analysis on Mobile Application Design Using User Experience Questionnaire) User Experience Analysis on Mobile Application Design Using User Experience Questionnaire.” 2021.
- [20] M. Bagus, A. Kusuma, D. Sartika, and M. Ramadhan. “Penerapan Metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) dalam Perancangan User Interface E-Learning.” 2024.