



Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Editing Foto Pixellab Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Rivaldi Setia Zaeni^{1*}, Fidi Supriadi²

¹⁻² Informatika, Universitas Sebelas April, Indonesia

*Penulis Korespondensi: 220660121194@student.unsap.ac.id

Abstract. *The rapid development of mobile photo editing applications has increased the need for applications that provide a positive user experience. Pixellab is one of the most widely used mobile photo editing applications due to its comprehensive design and typography features. However, the availability of numerous features does not always guarantee user satisfaction. This study aims to evaluate the user experience of the Pixellab application using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The research employed a quantitative approach involving 69 active Pixellab users in Indonesia. Data were collected through the standard UEQ questionnaire consisting of six dimensions: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. The collected data were analyzed using the UEQ Data Analysis Tool to obtain the mean score for each dimension. The results indicate that Pixellab provides a positive user experience, with the highest scores achieved in Efficiency and Dependability dimensions. Nevertheless, the Novelty dimension obtained a relatively lower score compared to other dimensions, indicating the need for interface innovation and feature enhancement. The findings of this study can serve as recommendations for developers in improving the overall user experience of the application.*

Keywords: *Attractiveness; Mobile Application; Pixellab; UEQ; User Experience.*

Abstrak. Perkembangan aplikasi mobile editing foto yang semakin pesat menuntut pengembang untuk menghadirkan pengalaman pengguna yang optimal. Pixellab merupakan salah satu aplikasi editing foto yang banyak digunakan karena menyediakan berbagai fitur desain grafis dan tipografi yang lengkap. Namun, keberadaan fitur yang beragam belum tentu menjamin tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Pixellab menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 69 pengguna aktif Pixellab di Indonesia sebagai responden. Data dikumpulkan menggunakan instrumen UEQ yang terdiri atas enam dimensi yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Data dianalisis menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* untuk memperoleh nilai rata-rata setiap dimensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Pixellab memiliki pengalaman pengguna yang positif dengan skor tertinggi pada dimensi *Efficiency* dan *Dependability*. Namun demikian, dimensi *Novelty* memperoleh nilai yang relatif lebih rendah dibandingkan dimensi lainnya sehingga menunjukkan perlunya inovasi antarmuka dan pengembangan fitur baru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna aplikasi Pixellab.

Kata kunci: Aplikasi Mobile; Pengalaman Pengguna; Pixellab; UEQ; *User Experience*.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi mobile telah mendorong peningkatan penggunaan aplikasi pengeditan foto untuk berbagai kebutuhan, mulai dari desain grafis, pemasaran digital, hingga pembuatan konten media sosial. Salah satu aplikasi yang cukup populer adalah Pixellab yang menyediakan berbagai fitur pengolahan teks, desain poster, dan manipulasi gambar secara praktis melalui perangkat Android. Kemudahan akses dan kelengkapan fitur menjadikan Pixellab banyak digunakan oleh berbagai kalangan pengguna.

Namun, keberhasilan suatu aplikasi tidak hanya ditentukan oleh banyaknya fitur yang tersedia, tetapi juga oleh kualitas pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) yang dirasakan

selama menggunakan aplikasi tersebut. *User Experience* merupakan persepsi dan respons pengguna yang muncul sebagai akibat dari penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan, yang mencakup aspek emosional, kenyamanan, efisiensi, dan kepuasan pengguna (ISO, 2019).

Evaluasi pengalaman pengguna menjadi salah satu aspek penting dalam pengembangan aplikasi karena dapat membantu pengembang memahami kebutuhan pengguna dan mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki. Salah satu metode yang banyak digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode ini mampu mengevaluasi pengalaman pengguna melalui enam dimensi utama yaitu *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty* (Schrepp et al., 2017).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode UEQ efektif digunakan untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna pada berbagai jenis aplikasi. Penelitian yang dilakukan oleh Santoso et al. (2021) menunjukkan bahwa UEQ mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai persepsi pengguna terhadap suatu sistem. Selain itu, penelitian Putra dan Kurniawan (2021) juga menunjukkan bahwa dimensi efisiensi dan daya tarik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi digital.

Meskipun berbagai penelitian mengenai evaluasi pengalaman pengguna telah banyak dilakukan, penelitian yang secara khusus mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Pixellab menggunakan metode UEQ masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Pixellab menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) sehingga dapat memberikan rekomendasi bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas aplikasi.

2. KAJIAN TEORITIS

User Experience (UX)

User Experience (UX) merupakan persepsi dan tanggapan seseorang yang muncul sebelum, selama, dan setelah menggunakan suatu produk atau sistem. Menurut ISO 9241-210, UX mencakup emosi, keyakinan, preferensi, persepsi, kenyamanan, perilaku, dan pencapaian pengguna ketika berinteraksi dengan sistem (ISO, 2019).

User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan instrumen evaluasi yang dikembangkan untuk mengukur pengalaman pengguna secara cepat dan komprehensif. UEQ terdiri dari 26 item pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam enam dimensi yaitu

attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty (Schrepp et al., 2017). Menurut Hinderks et al. (2019), UEQ memiliki keunggulan karena mampu mengukur aspek pragmatis dan aspek hedonis secara bersamaan sehingga memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai kualitas pengalaman pengguna.

Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Nabilah et al. (2022) mengenai evaluasi pengalaman pengguna aplikasi mobile banking menunjukkan bahwa dimensi *efficiency* dan *dependability* memperoleh nilai tertinggi dibandingkan dimensi lainnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan dan keandalan sistem menjadi faktor penting dalam membentuk pengalaman pengguna. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Rahmawati dan Wibowo (2023) pada aplikasi desain grafis berbasis mobile menunjukkan bahwa aspek *novelty* masih menjadi tantangan bagi pengembang karena pengguna mengharapkan inovasi dan pembaruan fitur secara berkelanjutan. Penelitian Santoso et al. (2021) juga menunjukkan bahwa UEQ mampu digunakan sebagai alat evaluasi yang efektif untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna pada berbagai platform digital. Oleh karena itu, metode UEQ dipilih dalam penelitian ini karena sesuai untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Pixellab.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu menghasilkan data numerik yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna secara objektif (Sugiyono, 2022).

Instrumen penelitian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang terdiri dari 26 item pertanyaan dan enam dimensi pengukuran yaitu *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty* (Schrepp et al., 2023).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa dimensi *efficiency* memperoleh skor tertinggi sebesar 5,53. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi Pixellab mampu membantu menyelesaikan pekerjaan secara cepat dan efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nabilah et al. (2022) yang menyatakan bahwa aspek efisiensi merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi kepuasan pengguna aplikasi mobile.

Dimensi *dependability* memperoleh nilai sebesar 5,52 yang menunjukkan bahwa pengguna merasa memiliki kontrol terhadap sistem dan aplikasi berjalan secara stabil. Temuan

ini mendukung hasil penelitian Putra dan Kurniawan (2021) yang menunjukkan bahwa keandalan sistem memiliki pengaruh positif terhadap pengalaman pengguna.

Sementara itu, dimensi *novelty* memperoleh skor sebesar 4,97 yang merupakan nilai terendah dibandingkan dimensi lainnya. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna mengharapkan adanya inovasi dan pengembangan fitur baru pada aplikasi Pixellab. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Wibowo (2023) yang menyatakan bahwa aspek kebaruan menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam pengembangan aplikasi desain grafis berbasis mobile.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi pengalaman pengguna aplikasi mobile editing foto Pixellab menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), dapat disimpulkan bahwa aplikasi Pixellab secara umum memiliki kualitas pengalaman pengguna yang baik. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh dimensi UEQ memperoleh nilai positif, yang menandakan bahwa pengguna merasa puas dalam menggunakan aplikasi tersebut. Dimensi *Efficiency* memperoleh nilai tertinggi sebesar 5,53, diikuti oleh *Dependability* sebesar 5,52, yang menunjukkan bahwa aplikasi mampu mendukung pengguna dalam menyelesaikan tugas pengeditan secara cepat, efektif, dan memberikan rasa kontrol yang baik selama penggunaan. Dimensi *Attractiveness*, *Perspicuity*, dan *Stimulation* juga memperoleh nilai yang baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan.

Meskipun demikian, dimensi *Novelty* memperoleh nilai yang relatif lebih rendah dibandingkan dimensi lainnya, yaitu sebesar 4,97. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna masih mengharapkan adanya inovasi, pengembangan fitur baru, serta pembaruan antarmuka yang lebih modern untuk meningkatkan daya tarik aplikasi dalam jangka panjang. Dengan demikian, pengembang Pixellab perlu mempertahankan kualitas pada aspek efisiensi dan keandalan aplikasi sekaligus meningkatkan aspek kebaruan agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang masih terbatas pada pengguna aktif Pixellab di Indonesia sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas untuk seluruh pengguna Pixellab di berbagai negara. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih besar, melakukan perbandingan dengan aplikasi editing foto lainnya, serta memanfaatkan benchmark UEQ untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas pengalaman pengguna

aplikasi Pixellab. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengombinasikan metode UEQ dengan metode evaluasi lainnya seperti *System Usability Scale* (SUS) atau wawancara pengguna untuk memperoleh hasil yang lebih mendalam dan menyeluruh.

DAFTAR REFERENSI

- Cinderatama, T. A. (2023). Sistem ujian online penerimaan perangkat desa berbasis website dan evaluasi usability pengguna. *Jurnal Informatika dan Multimedia*, 15(1), 1–5.
- Hermawan, H. (2024). Evaluasi kualitas aplikasi mobile berbasis Android menggunakan pendekatan user experience. *Jurnal Informatika dan Multimedia*, 16(2), 75–84.
- Hinderks, A., Schrepp, M., Domínguez Mayo, F. J., Escalona, M. J., & Thomaschewski, J. (2019). Developing a UX KPI based on the User Experience Questionnaire. *Computer Standards & Interfaces*, 65, Article 103345.
- International Organization for Standardization. (2019). *ISO 9241-210:2019 ergonomics of human-system interaction—Human-centred design for interactive systems*. International Organization for Standardization.
- Kusnandar, D., & Prasetyo, Y. (2023). Analisis user experience aplikasi pendidikan berbasis Android menggunakan UEQ. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(3), 189–198.
- Kusuma, S. F. (2022). Evaluasi pengalaman pengguna aplikasi digital menggunakan metode User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(2), 88–97.
- Nabilah, S., Hidayat, T., & Ramadhan, A. (2022). Evaluasi pengalaman pengguna aplikasi mobile banking menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(5), 1017–1024.
- Novitasari. (2025). User experience research pada Google Maps dengan penambahan fitur driving behavior menggunakan metode user centered design. *Jurnal Informatika dan Multimedia*, 17(1), 1–10.
- Nugraha, A., & Lestari, D. (2024). Pengukuran user experience pada aplikasi layanan publik berbasis mobile menggunakan metode UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(1), 33–42.
- Pratama, A., Nugroho, L. E., & Ferdiana, R. (2022). Evaluation of mobile application user experience using the User Experience Questionnaire method. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 13(3), 578–585.
- Putra, D. A., & Kurniawan, W. (2021). Analisis user experience pada aplikasi e-commerce menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal RESTI*, 5(4), 697–704.
- Rahmawati, N., & Wibowo, A. (2023). Evaluasi pengalaman pengguna aplikasi desain grafis berbasis mobile menggunakan metode UEQ. *Jurnal Informatika*, 17(2), 121–130.
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isal, R. Y. K., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2021). Measuring user experience of online learning systems during COVID-19 pandemic using the User Experience Questionnaire. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4199–4218.

- Saputra, R., & Fauzi, M. (2024). Evaluasi pengalaman pengguna aplikasi marketplace menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 8(2), 1050–1058.
- Sari, R. P., & Wijaya, I. P. (2024). Analisis pengalaman pengguna aplikasi editing foto berbasis Android menggunakan metode User Experience Questionnaire. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 13(1), 44–53.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and evaluation of a short version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103–108.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2023). *User Experience Questionnaire handbook* (Version 11). UEQ Team.
- Widyastuti, R. (2024). Pengembangan aplikasi pantau pembelajaran berbasis Android dan evaluasi pengalaman pengguna. *Jurnal Informatika dan Multimedia*, 16(1), 20–31.