

Skipsi Anip.pdf

par . .

Date de l'envoi: 15-oct.-2025 02:26PM (UTC+0100)

N° du document envoyé: 2781871659

Nom du fichier: Skipsi_Anip.pdf (723.82K)

Nombre de mots: 9686

Nombre de caractères: 60466

**STUDI PERBANDINGAN APLIKASI AL-QUR'AN MENGGUNAKAN
METODE USER EXPERIENCE QUESTIONER (UEQ)**

SKRIPSI



DI SUSUN OLEH:

M. ANIP

403211010051

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ISLAM INDARGIRI**

2025

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul "Studi Perbandingan Aplikasi Al-Qur'an Menggunakan Metode User Experience Questioner (UEQ)". Shalawat beserta salam tetap tercurahkan kehadiran junjungan Nabi Besar Muhammad S.A.W. yang telah menerangi dunia ini dengan Al-Quran dan Hadistnya. Sehubungan dengan bantuan dalam bentuk materil maupun spiritual yang diterima secara langsung ataupun tidak langsung, maka sudah sepantasnya pada kesempatan ini untuk mengucapkan rasa terima kasih kepada :

- 1 Bapak Dr. H. Najamuddin, Lc., MA. sebagai Rektor Universitas Islam Indragiri Tembilahan, yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam penulisan ini.
- 2 Ibu Dr. Siti Wardah, S.T., M.T. sebagai Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer.
- 3 Ibu Fitri Yunita, S.SI., M.Kom. selaku Ketua Kaprodi Sistem Informasi sekaligus Dosen Pembimbing Pendamping yang telah banyak memberikan waktu, tenaga dan pikiran dalam penulisan karya tulis ini.
- 4 Bapak Prof. Dr. H. Abdullah, S.SI., M.Kom. sebagai Pembimbing Utama sekaligus Pembimbing Akademik pada saat penulis semester 1 yang telah memberikan motivasi, bimbingan, waktu dan arahannya dalam penulisan karya tulis ini.

- 5 Bapak Dr. Muannif Ridwan, S.Pd.I., MH sebagai Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan proses akademik dengan baik.
- 6 Bapak Daroses dan Ibu Robaniyah orang tua tercinta yang tidak pernah lelah berusaha untuk terus dan selalu memberikan do'a restunya kepada penulis, serta kepada saudara-saudara penulis maupun orang terdekat yang senantiasa selalu memberikan dukungannya.
- 7 Seluruh Dosen Universitas Islam Indragiri Terkhusus Dosen Progrsm Studi Sistem Informasi yang telah membimbing penulis dari awal perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
- 8 Saudara Bambang Edi Saputra, S.Pd yang telah memberikan semangat dan dukungannya terhadap adik-adiknya untuk terus maju mengejar cita-citanya, serta adik saya Muhammad Rifai.
- 9 Seluruh teman-teman Mahasiswa Unisi terutama untuk kelas A prodi Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan, tenaga dan pikirannya kepada penulis.
- 10 Seluruh pihak yang telah ikut membantu baik dalam bentuk materil maupun moril yang secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian karya tulis ini.

Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis dibalas oleh Allah SWT dengan limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya. Tentunya dalam penulisan karya tulis ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi teknik penyajian penulisan, maupun materi penulisan mengingat keterbatasan ilmu yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, sangat diharapkan segala bentuk kritik dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan karya tulis ini. Akhir kata, semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membaca.

Tembilahan, 1 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Penelitian	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
TINJAUAN LITERATUR	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Rangkuman	15
BAB III	17
METODE PENELITIAN	17
3.1 Kerangka Penelitian	17
3.2 Perencanaan	18
3.3 Pengumpulan Data	19
3.4 Analisis dan Pembahasan	21
3.5 Dokumentasi	21
BAB IV	22

HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Deskripsi Responden	22
4.2 Uji Validitas	27
4.3 Uji Reliabilitas	31
4.4 Hasil User Experience Questioner (UEQ)	31
BAB V	49
PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan	49
5.1 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	iv

DAFTAR TABEL

Table 2.1 <i>Literatur Riview</i>	7
Table 2.1 <i>Literatur Riview</i> (Lanjutan)	8
Table 2.1 <i>Literatur Riview</i> (Lanjutan)	9
Table 2.1 <i>Literatur Riview</i> (Lanjutan)	10
Table 2.1 <i>Literatur Riview</i> (Lanjutan)	10
Table 2.1 <i>Literatur Riview</i> (Lanjutan)	10
Table 2.1 <i>Literatur Riview</i> (Lanjutan)	10
Table 2.1 <i>Literatur Riview</i> (Lanjutan)	10
Tabel 4.1 Data Responden Jenis Kelamin Pengguna ngaji.ai	22
Tabel 4.2 Data Responden Jenis Kelamin Pengguna Quranic	23
Tabel 4.3 Data Responden Jenis Kelamin Pengguna iqra.ai	23
Tabel 4.4 Data Responden Jenis Kelamin Pengguna Tarteel	23
Tabel 4.5 Data Responden Usia Pengguna ngaji.ai	24
Tabel 4.6 Data Responden Usia Pengguna Quranic	24
Tabel 4.7 Data Responden Usia Pengguna Iqra.ai	25
Tabel 4.8 Data Responden Usia Pengguna Tarteel	25
Tabel 4.9 Data Responden Intensitas Penggunaan Aplikasi ngaji.ai	26
Tabel 4.10 Data Responden Intensitas Penggunaan Aplikasi Quranic	26
Tabel 4.11 Data Responden Intensitas Penggunaan Aplikasi Iqra.ai	27
Tabel 4.12 Data Responden Intensitas Penggunaan Aplikasi Tarteel	27
Tabel 4.13 Uji Validitas Dibalik	28
Tabel 4.13 Uji Validitas Dibalik (Lanjutan)	28
Tabel 4.13 Uji Validitas Dibalik (Lanjutan)	30
Tabel 4.14 Uji Validitas Tidak Dibalik	30
Tabel 4.14 Uji Validitas Tidak Dibalik (Lanjutan)	31

34	Tabel 4.15 Uji Reliabilitas	32
	Tabel 4.16 Hasil Analisa Daya Tarik (Attractiveness) Aplikasi ngaji.ai	33
9	Tabel 4.17 Hasil Analisa Daya Tarik (Attractiveness) Aplikasi Quranic	33
	Tabel 4.18 Hasil Analisa Kejelasan (Perpicuty) Aplikasi ngaji.ai.....	34
	Tabel 4.19 Hasil Analisa Kejelasan (Perpicuty) Aplikasi Quranic	34
	Tabel 4.20 Hasil Analisa Efisiensi (Efeciency) Aplikasi ngaji.ai	35
	Tabel 4.21 Hasil Analisa Efisiensi (Efeciency) Aplikasi Quranic	35
	Tabel 4.22 Hasil Analisa Ketepatan (Depentability) Aplikasi ngaji.ai	35
	Tabel 4.23 Hasil Analisa Ketepatan (Depentability) Aplikasi Quranic	36
	Tabel 4.24 Hasil Analisa Stimulasi (Stimulaion) Aplikasi ngaji.ai	36
	Tabel 4.25 Hasil Analisa Stimulasi (Stimulaion) Aplikasi Quranic	37
	Tabel 4.26 Hasil Analisa Kebaruan (Novelty) Aplikasi ngaji.ai	37
	Tabel 4.27 Hasil Analisa Kebaruan (Novelty) Aplikasi Quranic	37
	Tabel 4.28. Scale Means Aplikasi ngaji.ai	38
	Tabel 4.29 Sacle Means Aplikasi Quranic	39
9	Tabel 4.16 Hasil Analisa Daya Tarik (Attractiveness) Aplikasi Iqra.ai	41
9	Tabel 4.17 Hasil Analisa Daya Tarik (Attractiveness) Aplikasi Tarteel	41
	Tabel 4.18 Hasil Analisa Kejelasan (Perpicuty) Aplikasi Iqra.ai	42
	Tabel 4.19 Hasil Analisa Kejelasan (Perpicuty) Aplikasi Tarteel	42
	Tabel 4.20 Hasil Analisa Efisiensi (Efeciency) Aplikasi Iqra.ai	42
	Tabel 4.21 Hasil Analisa Efisiensi (Efeciency) Aplikasi Tarteel	43
	Tabel 4.22 Hasil Analisa Ketepatan (Depentability) Aplikasi Iqra.ai	43
	Tabel 4.23 Hasil Analisa Ketepatan (Depentability) Aplikasi Tarteel	43
	Tabel 4.24 Hasil Analisa Stimulasi (Stimulaion) Aplikasi Iqra.ai	44
	Tabel 4.25 Hasil Analisa Stimulasi (Stimulaion) Aplikasi Tarteel.....	44
	Tabel 4.26 Hasil Analisa Kebaruan (Novelty) Aplikasi Iqra.ai	45

Tabel 4.27 Hasil Analisa Kebaruan (Novelty) Aplikasi Tarteel	45
Tabel 4.28. Scale Means Aplikasi Iqra.ai	45
Tabel 4.29 Sacle Means Aplikasi Tarteel	46

DAFTAR GAMBAR

67	
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	17
Gambar 3.2 Rancangan Kuesioner UEQ	19
Gambar 4.1 Benchmark Aplikasi ngaji.ai	38
Gambar 4.2 Benchmark Aplikasi Quranic	39
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Berdasarkan Skala.....	40
Gambar 4.4 Benchmark Aplikasi Iqra.ai	46
Gambar 4.5 Benchmark Aplikasi Tarteel.....	47
Gambar 4.6 Grafik Perbandingan Berdasarkan Skala.....	47

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat telah mendorong inovasi di berbagai bidang, termasuk dalam penyediaan media pembelajaran berbasis digital[1]. Salah satu implementasi nyata dari kemajuan ini adalah hadirnya berbagai aplikasi pembelajaran Al-Qur'an yang dirancang untuk mendukung proses belajar membaca dan memahami Al-Qur'an secara lebih efektif dan efisien[2]. Aplikasi-aplikasi seperti Ngaji.ai, Iqra.ai, Quranic, dan Tarteel menjadi contoh pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan agama dengan menawarkan fitur-fitur interaktif.

Namun, di balik potensi besar dari penggunaan aplikasi-aplikasi ini, masih ditemukan sejumlah kendala dalam implementasinya, khususnya di lingkungan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ), Maghrib Mengaji dan Pondok Pesantren (Ponpes). Banyak Pimpinan TPQ, Maghrib Mengaji dan Pondok Pesantren yang belum mengetahui adanya aplikasi pembelajaran Al-Qur'an ini atau masih belum memahami secara optimal fungsionalitas dan keunggulan masing-masing aplikasi. Kurangnya informasi dan pelatihan mengenai penggunaan teknologi ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pemanfaatannya belum merata di lembaga-lembaga pendidikan Islam.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di berbagai TPQ, Magrib Mengaji dan Pondok Pesantren di Kabupaten Indragiri Hilir diketahui bahwa masih banyak santri dan guru ngaji yang belum mengetahui atau memanfaatkan aplikasi pembelajaran Al-Qur'an berbasis Android. Hal ini terjadi karena guru ngaji belum

memiliki referensi aplikasi yang tepat untuk direkomendasikan kepada para santri. Di sisi lain, meskipun banyak aplikasi pembelajaran Al-Qur'an tersedia, masih belum diketahui secara pasti aplikasi mana yang paling efektif dalam mendukung proses pembelajaran khususnya dalam aspek tahsin (membaca Al-Qur'an dengan tartil dan tajwid yang baik).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan studi perbandingan terhadap empat aplikasi pembelajaran tahsin, yaitu Ngaji.ai, Iqra.ai, Quranic, dan Tarteel. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing aplikasi, serta memberikan rekomendasi bagi lembaga pendidikan Islam untuk memilih dan mengimplementasikan aplikasi yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kondisi mereka. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan literasi digital dalam pengajaran Al-Qur'an secara lebih luas.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian " Studi Perbandingan Aplikasi Al-Qur'an Menggunakan Metode User Experience Questioner (UEQ)" adalah:

1. Banyaknya aplikasi pembelajaran yang ada sehingga membuat santri dan guru bingung aplikasi mana yang sesuai dengan kebutuhan.
2. Hingga saat ini belum diketahui tingkat efektivitas dari masing-masing aplikasi pembelajaran (ngaji.AI, Iqra.ai, Quranic, dan Tarteel) dalam meningkatkan proses pembelajaran.
3. Belum ada kajian yang mendalam terkait perbandingan fitur-fitur yang ada di aplikasi tersebut.

1.3. Batasan Penelitian

Penelitian "Studi Perbandingan Aplikasi ngaji.AI, Iqra.ai, Quranic dan Tarteel dalam Meningkatkan Pembelajaran Tahsin Al-Qur'an" ini memiliki beberapa batasan penelitian sebagai berikut:

- 1 Penelitian ini hanya membandingkan empat aplikasi pembelajaran (ngaji.AI, Iqra.ai, Quranic, dan Tarteel) yang peneliti temukan dan saran dari pembimbing.
- 2 Data yang digunakan bersumber dari data santri Musholla Nurul Falah, Masjid Nurul Ikhlas, Ponpes Modern Darul Muttaqien, TPQ/MDTA Al- Faruqi dan Pengguna Umum.
- 3 Penilaian Aplikasi dilakukan berdasarkan fitur pembelajaran, tampilan antar muka, kemudahan penggunaan dan efektivitas pembelajaran dari pengguna.
- 4 Evaluasi performa metode didasarkan pada akurasi, presisi, dan waktu komputasi tanpa melibatkan parameter lain seperti kompleksitas implementasi atau kebutuhan perangkat keras.
- 5 Penelitian ini tidak mencakup aspek teknis pengembangan aplikasi seperti pemograman atau keamanan sistem.
- 6 Fokus penelitian ini adalah membandingkan dua aplikasi tahsin (ngaji.ai dengan Quranic) dan dua aplikasi tahfidz (Iqra.ai dengan Tarteel).

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian "Studi Perbandingan Aplikasi ngaji.AI, Iqra.ai, Quranic dan Tarteel dalam Meningkatkan Pembelajaran Tahsin Al-Qur'an" ini adalah:

- 1 Memberikan informasi dan rekomendasi kepada pengguna mengenai aplikasi pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan.
- 2 Mengukur tingkat efektivitas masing-masing aplikasi berdasarkan kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang diberikan.
- 3 Mengetahui perbedaan fitur, kekurangan dan kelebihan dari beberapa aplikasi pembelajaran.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian " Studi Perbandingan Aplikasi Al-Qur'an Menggunakan Metode User Experience Questioner (UEQ)" ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1 Memberikan informasi yang membantu memilih aplikasi pembelajaran yang paling efektif.
- 2 Menjadi bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran digital yang dapat menunjang proses belajar mengajar.
- 3 Memberikan masukan untuk pengembangan dan perbaikan fitur aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- 4 Menjadi sumber informasi dan rujukan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis teknologi.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian " Studi Perbandingan Aplikasi Al-Qur'an Menggunakan Metode User Experience Questioner (UEQ)" ini disusun secara sistematis agar memudahkan pembaca memahami isi dan alur pembahasan. Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan, dan sistematika penulisan sebagai dasar dan arah penelitian.

28

BAB II Tinjauan Literatur

Bab ini memuat teori-teori relevan dan kajian penelitian terdahulu yang mendukung pembahasan topik perbandingan aplikasi.

45

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan jenis, lokasi, waktu penelitian, sumber dan teknik pengumpulan serta analisis data yang digunakan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil analisis dan perbandingan aplikasi serta pembahasan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

66

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini merangkum hasil penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN LITERATUR

¹⁸ Bab ini membahas landasan teori dan tinjauan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini. Sumber yang digunakan mencakup jurnal, artikel ilmiah, buku, dan skripsi, yang memberikan wawasan mengenai performa algoritma klasifikasi dalam berbagai aplikasi. Penelitian terdahulu dikaji untuk memahami perkembangan, keunggulan, dan keterbatasan metode perbandingan yang digunakan, serta untuk mengidentifikasi celah penelitian. Tinjauan ini menjadi dasar dalam menyusun metodologi dan analisis yang spesifik untuk membandingkan aplikasi.

²⁵ 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kajian terhadap karya ilmiah yang telah dilakukan sebelumnya dan memiliki relevansi dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Tinjauan terhadap penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui kontribusi ilmiah yang telah ada, memahami metode dan hasil yang digunakan, serta menemukan celah penelitian yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Dalam penelitian ini, beberapa studi terkait Metode perbandingan telah dikaji untuk memberikan landasan yang kuat bagi analisis dan pembahasan.⁷¹ Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik klasifikasi.

Table 2.1 Literatur Riview

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Analisis Perbandingan Kualitas Aplikasi <i>E-Wallet</i> Berdasarkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Metode User Experience Questioner UEQ (Alji Ridwan Syah Alam, Medyantiwi Rahmawita, Megawati dan Mona Fronita, 2022)	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengalaman pengguna aplikasi dompet digital Go-Pay dan OVO saat menjalankannya.	Penelitian ini secara keseluruhan mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) dan memberikan wawasan tentang bagaimana penilaian terhadap aplikasi e-wallet Go-Pay dan OVO. Penelitian menggunakan kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 pertanyaan yang mencakup enam aspek, yaitu daya tarik kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan untuk mengukur UX.

Table 2.2 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
2	Analisis Perbandingan <i>User Experience</i> pada <i>Website</i> dan Aplikasi <i>Mobile</i> Shopee menggunakan UEQ (Sandi Prasetyaningsih dan Salsa Putri Nabila Muchtar, 2023)	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan User Experience UX pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee.	Peneliti menggunakan metode penelitian <i>user experience questionnaire</i> . Metode ini digunakan untuk menentukan <i>platform</i> mana yang sering digunakan pengguna dalam melakukan kegiatan belanja, dan untuk mengetahui kualitas user experience mana yang lebih baik antara <i>website desktop</i> dan <i>aplikasi mobile</i> . Serta untuk mengetahui persepsi penggunaan kedua <i>platform</i> , penulis menggunakan metode penelitian kualitatif <i>focus group discussion</i> .

Table 2.3 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
3	Perbandingan Arcgis Dengan Google My Maps Dalam Membantu Pembelajaran Sistem Informasi Geografis (Rahmat Al Fauzi, Erika Octyana Dewi, Arcita Rizara, Riki Ridwana dan Ahmad Yani, 2022)	Penelitian ini bertujuan membandingkan aplikasi Arcgis dan Google My Maps untuk membantu proses pembelajaran Sistem Informasi Geografis (SIG)	Penelitian ini bersifat deskriptif yang akan memberikan gambaran secara sistematis agar terlihat bagaimana perbandingan antara ArcGIS dengan Google My Maps. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif karena dengan pendekatan tersebut dapat terlihat berbagai alasan terkait penggunaan ArcGIS dan Google My Maps pada pembelajaran Sistem Informasi Geografis.
4	Perbandingan Penggunaan Platform Google Classrom dan Grup	Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan penggunaan	Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian <i>quasi experiment</i> untuk melihat akibat dari suatu

Table 2.4 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
	Whatsapp Dalam Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19 (Endah Yuliani dan Romadhiyana Kisno Saputri, 2021)	Platform Goole Classroom dan Grup Whatsapp dalam Pembelajaran Online.	perlakuan dengan membandingkan hasil belajar dua kelompok kelas. Adapun desain yang digunakan adalah <i>pretest-postest nonequivalent multiple-group design</i> .
5	Analisa Perbandingan Pengguna Aplikasi Tiktok dengan Snack Video menggunakan Metode UTAUT dan EUCS (Putri Amelia Agustin dan I Kadek Dwi Nuryana, 2022)	Penelitian ini bertujuan menganalisa perbandingan kesuksesan penggunaan Aplikasi Tiktok dan Snack Video menggunakan Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode gabungan dari Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dan End User Computing Satisfaction (EUCS).

Table 2.5 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
		(UTAUT) dan End User Computing Satisfaction (EUCS).	
6	Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ) (M. Azman Maricar, Dian Pramana dan Dian Rahmani Putri, 2021)	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap pengguna SLiMS pada E-Library	Penelitian ini melibatkan Dosen, Mahasiswa dan Pustakawan hal ini akan memberikan perbedaan pendapat dan pandangan dari masing-masing responden
7	Perbandingan Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Ride-Hailing Gojek dan Grab Menggunakan	Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Gojek dan Grab	Peneliti menggunakan Metode Algoritma Multinomial Naïve Bayes untuk perbandingan.

Table 2.6 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
	Algoritma Multinomial Naïve Bayes (Muhammad Ali Akbar dan Achmad Solichin, 2024)	berdasarkan Ulasan di Google PlayStore	
8	Evaluasi Pengalaman Penggunaan Aplikasi Onklas pada SMAN 11 Surabaya Megggunakan Metode User Experience Questionnaire(UEQ) (Noer Alam Yahya, 2024)	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap Plikasi Onklas menggunakan metodeUser Experience Questionnaire(UEQ)	Fokus penelitian ini hanya mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna tapi tidak membandingkan dengan aplikasi lain.
9	Evaluasi User Experience Sistem Informasi	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil	Peneliti menggunakan metode penelitian <i>user experience questionnaire</i> .

Table 2.7 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
	Rekapitulasi Menggunakan Metode User Experience Questionnair (UEQ) (Andi Syamsiah dan Nurjannah, 2024)	evaluasi pengguna terhadap sistem informasi SIREKAP.	Salah satu metode Evaluasi yang sering digunakan oleh peneliti karena mudah digunakan.
10	Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Ticketing Menggunakan User Experience Questionnaire (Elsa Anjamilen Bailaen dan Dwi Hosanna Bangkalang, 2025)	Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna terhadap beberapa aplikasi pemesanan tiket online dengan menggunakan metode UEQ.	Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur <i>user experience</i> pengguna empat aplikasi <i>mobile ticketing</i> , yaitu Traveloka, Tiket.com, Booking.com, dan Agoda.

Melalui hasil penelitian terdahulu, penulis akan membandingkan serta memberikan rekomendasi aplikasi yang paling sesuai dengan kebutuhan sama

menggunakan metode ¹⁸ *User Experience Questionnaire* (UEQ) seperti pada penelitian yang dilakukan oleh ³⁸ Alji Ridwan Syah Alam, Medyantiwi Rahmawita, Megawati dan ³¹ Mona Fronita, yang bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan ²² pengalaman pengguna aplikasi dompet digital Go-Pay dan OVO saat menjalankannya[3]. Sandi Prasetyaningsih dan Salsa Putri Nabila Muchtar untuk untuk menganalisis perbedaan ⁷² User Experience UX pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee[4]. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh ⁴ Rahmat Al Fauzi, Erika Octyana Dewi, Arcita Rizara, Riki Ridwana dan Ahmad Yani untuk membandingkan aplikasi Arcgis dan Google My Maps untuk membantu proses pembelajaran Sistem Informasi Geografis (SIG) Perbandingan dilakukan berdasarkan tahapan kerja yang ada di dalam Sistem Pembelajaran Geografis, mulai dari masukan data hingga luaran data[5].

Demikian pula pada penelitian yang dilakukan oleh Endah Yuliani dan Romadhiyana Kisno Saputri ⁸⁶ penelitian ini bertujuan untuk membandingkan penggunaan Platform Goole Classroom dan Grup Whatsapp dalam Pembelajaran Online menggunakan metode ⁸ penelitian *quasi experiment* untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan membandingkan hasil belajar dua kelompok kelas[6]. ³¹ Putri Amelia Agustin dan I Kadek Dwi Nuryana, Penelitian ini bertujuan menganalisa ⁶ perbandingan kesuksesan penggunaan Aplikasi Tiktok dan Snack Video menggunakan Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dan End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode gabungan dari keduanya metode ini menekankan kepuasan pengguna akhir dengan melihat aspek teknologi dari beberapa faktor yaitu konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu[7]. M. Azman Maricar, Dian Pramana dan Dian

Rahmani Putri, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap pengguna SLiMS pada E-Library menggunakan metode User Experience Question (EUQ)[8]. Muhammad Ali Akbar dan Achmad Solichin, menggunakan Algoritma Multinomial Naïve bertujuan untuk membandingkan tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Gojek dan Grab berdasarkan Ulasan di Google PlayStore[9]. Noer Alam Yahya, Fokus penelitian ini hanya mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna tapi tidak membandingkan dengan aplikasi lain[10]. Andi Syamsiah dan Nurjannah Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi pengguna terhadap sistem informasi SIREKAP pada Universitas Islam Indragiri[11]. Elsa Anjamilen Bailaen dan Dwi Hosanna Bangkalang, Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna terhadap beberapa aplikasi pemesanan tiket online dengan menggunakan metode UEQ[12].

2.2 Rangkuman

Berdasarkan dari beberapa jurnal diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa adanya hubungan antara jurnal penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, akan tetapi ada juga jurnal yang sedikit berbeda seperti pada jurnal Perbandingan Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi *Ride-Hailing* Gojek dan Grab Menggunakan Algoritma Multinomial Naïve Bayes. Meskipun menggunakan metode yang berbeda tetapi jurnal tersebut memiliki keterkaitan yaitu tujuannya adalah perbandingan aplikasi.

Kekurangan dari penelitian-penelitian terdahulu misalnya pada penelitian Perbandingan Arcgis Dengan Google My Maps Dalam Membantu Pembelajaran

Sistem Informasi Geografis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu membedakan aplikasi hanya berdasarkan proses masukan data hingga keluaran data tanpa menilai dari pengalaman pengguna.

Adapun perbedaan dari penelitian ini dapat dilihat dari segi: (1) Objek Penelitian, pada penelitian sebelumnya yaitu pada jurnal Evaluasi User Experience Sistem Informasi Rekapitulasi Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (EUQ) Objek penelitiannya adalah Sistem Informasi Rekapitulasi (SIREKAP) dan hanya satu karena fokus penelitiannya adalah Evaluasi. Sedangkan pada penelitian ini yang menjadi Objek penelitiannya adalah Aplikasi Ngaji.AI, Qara'a, Quranic dan Tarteel. (2) Metode, Pada penelitian sebelumnya yaitu pada jurnal penelitian Perbandingan Penggunaan Platform Google Classroom dan Grup Whatsapp Dalam Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19 metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* yaitu untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan membandingkan hasil belajar dua kelompok kelas. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode User Experience Questionnaire (EUQ) dengan mengambil survei dari pengguna aplikasi.

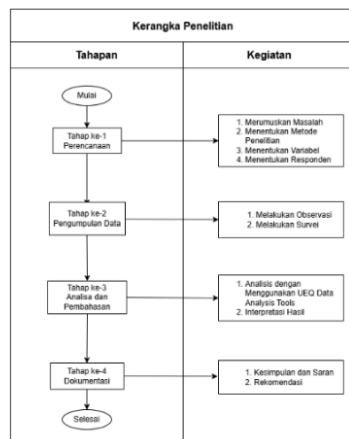
BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana metode atau cara yang dilakukan dalam melakukan perbandingan terhadap aplikasi yang telah ditentukan dan menjelaskan teknik pengolahan data yang dilakukan sehingga mampu disesuaikan dengan algoritma perbandingan yang digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk membandingkan beberapa aplikasi pembelajaran menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

3.1 Kerangka Penelitian

Ada beberapa tahapan kegiatan dalam proses perbandingan, dalam kerangka penelitian ini mengacu pada diagram yang menjelaskan tata cara dalam melakukan perbandingan. Tahapan tersebut disajikan pada Gambar 3.1:



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian

3.2 Perencanaan

Pada tahapan ini peneliti melakukan sebuah perencanaan kegiatan apa saja yang akan dilakukan ketika penelitian. Kegiatan tersebut antara lain:

3.2.1 Merumuskan Masalah

Dengan melihat dari hasil studi literatur dan observasi langsung maka peneliti dapat merumuskan masalah.

3.2.2 Menentukan Metode Penelitian

Metode penelitian bertujuan untuk menyusun hal apa saja yang akan dilakukan dalam penelitian.

3.2.3 Menentukan Variabel

Selanjutnya untuk menentukan variabel berdasarkan metode yang dipilih yaitu metode UEQ, variabel yang digunakan adalah [3]: Variabel Dependen (Terikat) : Faktor-faktor yang ikut terpengaruh yang disebabkan karena terdapatnya variabel bebas. Variabel Dependen pada penelitian ini adalah 6 skala UEQ yaitu Attractiveness, Efficiency, Perspicuity, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Variabel Independen (Bebas) : Faktor-faktor yang dapat menyebabkan perubahan nilai pada variabel terikat. Variabel Independen pada penelitian ini adalah 26 item UEQ yang ada didalam 6 skala UEQ. Penelitian ini memanfaatkan kuesioner yang dibuat berdasarkan User Experience Questionnaire (UEQ) yang dikembangkan oleh Laugwitz et al. Kuesioner ini terdiri dari 26 pertanyaan yang menggali enam hal pokok dalam pengalaman pengguna, seperti ketertarikan, efisiensi, kejelasan, akurasi, stimulasi, dan kebaruan. Anda dapat melihat tampilan Rancangan kuesioner tersebut di Gambar 3.2.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	dapat dipahami	2
kreatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	monoton	3
mudah dipelajari	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	sulit dipelajari	4
bermanfaat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	kurang bermanfaat	5
memoraskan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	mengayalkan	6
tidak menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menarik	7
tak dapat diprediksi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	dapat diprediksi	8
cepat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	lambat	9
berdaya cipta	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	konvensional	10
menghalangi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	mendukung	11
baik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	buruk	12
rumit	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	sederhana	13
tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menggembarakan	14
lazim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	terdepan	15
tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	nyaman	16
aman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak aman	17
memotivasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	efisien	20
jelas	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	membingungkan	21
tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	praktis	22
terorganisasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	berantakan	23
atraktif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak atraktif	24
ramah pengguna	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak ramah pengguna	25
konervatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	inovatif	26

Gambar 3.2 Rancangan Kuesioner UEQ

3.2.4 Menentukan Responden

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu 20-30 responden dengan yang pernah menggunakan aplikasi pembelajaran Ngaji.Ai, Qara'a, Quranic dan Tarteel. Pemilihan jumlah sampel tersebut mengacu berdasarkan petunjuk User Experience Questionnaire, yang merekomendasikan untuk mengukur user experience agar memberikan hasil yang stabil dan representatif biasanya menggunakan 20- 30 responden[11]. Responden terdiri dari santri maghrib mengaji Masjid Nurul Ikhlas dan Musholla Nurul Falah, Desa Sungai Undan.

3.3 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sudah dijelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian pada BAB I. selanjutnya dalam pengumpulan data penulis menggunakan beberapa cara yaitu:

3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengambil data awal yang digunakan untuk merumuskan masalah. Peneliti melakukan observasi awal untuk memahami aplikasi Ngaji.Ai, Qara'a, Quranic dan Tarteel. Observasi dilakukan dengan meninjau ulasan pengguna di Google Play Store, mengunduh serta menginstal aplikasi, dan menggunakan Ngaji.Ai, Qara'a, Quranic dan Tarteel secara aktif. Hasil dari observasi tersebut mencakup: Memperoleh Informasi Mengenai Kendala Pengguna: Observasi memberikan peneliti wawasan tentang kendala yang dialami oleh pengguna aplikasi Ngaji.Ai, Qara'a, Quranic dan Tarteel. Informasi ini penting untuk memahami pengalaman pengguna sehari-hari dan mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin memengaruhi penerimaan aplikasi. Mengetahui Layanan yang Disediakan: Observasi juga membantu peneliti untuk mengetahui jenis layanan yang disediakan oleh aplikasi Ngaji.Ai, Qara'a, Quranic dan Tarteel. Ini mencakup pemahaman tentang fitur-fitur, kemudahan penggunaan, dan kinerja aplikasi secara keseluruhan.

3.3.2 Survei

Dilakukan untuk mengambil data yang nantinya akan diolah, teknik pengumpulannya adalah dengan cara Quesioner Online menggunakan Google Formulir. Penyebaran kuesioner diperluas dengan membagikannya keplatform WhatsApp grup yang telah dibentuk oleh santri dan guru ngaji, dalam bentuk Google Form yang dapat memfasilitasi pengisian agar mendapatkan tanggapan dari pengguna.

3.4 Analisis dan Pembahasan

Pada tahapan ini melakukan proses analisis data yang telah diperoleh dari hasil penyebaran quisioner untuk mendapatkan hasil dari analisis. Disini penulis menggunakan Metode Analisis UEQ data Analysis Tools yang di peroleh dari link resmi <https://www.ueq-online.org/>.

3.4.1 Analisi dengan menggunakan UEQ Data Analysis Tools

UEQ Data Analysis Tools adalah alat yang telah di siapkan oleh metode UEQ sendiri digunakan untuk menghitung statistik penting seperti: Rata-rata (mean) untuk setiap skala dan item, Varians dan interval kepercayaan, Konsistensi skala dan Perbandingan dengan data benchmark

3.4.2 Interpretasi Hasil

Pada tahapan ini peneliti memberikan rekomendasi dari hasil perhitungan dan perbandingan antar aplikasi menggunakan Grafik-grafik yang menarik dan mudah dipahami.

3.5 Dokumentasi

Dokumentasi penelitian tahap akhir yang melibatkan penulisan laporan yang merangkum seluruh proses penelitian yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti mendokumentasikan metode, proses pengumpulan data, analisis data, pengolahan data dan menampilkan hasil dari pengolahan data. Dokumentasi ini merupakan laporan resmi dari hasil penelitian yang akan diserahkan atau dipresentasikan, yang mencakup pendahuluan, tinjauan literatur, temuan penelitian, kesimpulan, saran dan rekomendasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode penelitian yang dijelaskan di Bab 3. Data yang diperoleh akan disajikan dalam bentuk tabel, grafik dan narasi yang kemudian akan menghasilkan sebuah rekomendasi terkait permasalahan yang ada.

4.1 Deskripsi Responden

Pada penelitian ini, penyebaran kuesioner dilakukan dan mendapatkan tanggapan dari 66 responden. Dari jawaban yang kami terima, kami dapat mengkategorikan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, usia, lama penggunaan aplikasi, dan frekuensi penggunaan aplikasi. Berikut adalah gambaran dari data demografi responden:

4.1.1 Jenis Kelamin

Tabel 4.1. menampilkan data responden pengguna aplikasi ngaji.ai berdasarkan jenis kelamin, bisa di lihat di bawah ini.

Tabel 4.1. Data Responden Jenis Kelamin Pengguna ngaji.ai

No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden ngaji.ai
1.	Laki-laki	2 Orang
2.	Perempuan	15 Orang
Jumlah		17 Orang

Tabel 4.2. menampilkan data responden pengguna aplikasi Quranic berdasarkan jenis kelamin, bisa di lihat di bawah ini.

Tabel 4.2. Data Responden Jenis Kelamin Pengguna Quranic

No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden Quranic
1.	Laki-laki	2 Orang
2.	Perempuan	15 Orang
Jumlah		17 Orang

⁴⁴ Tabel 4.3. menunjukkan bahwa data responden berdasarkan jenis kelamin untuk pengguna aplikasi Iqra.ai, bisa di lihat di bawah ini.

Tabel 4.3. Data Responden Jenis Kelamin Pengguna iqra.ai

No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden Iqra.ai
1.	Laki-laki	17 Orang
2.	Perempuan	29 Orang
Jumlah		46 Orang

Tabel 4.4. menampilkan data responden pengguna aplikasi Tarteel berdasarkan jenis kelamin, bisa di lihat di bawah ini.

Tabel 4.4. Data Responden Jenis Kelamin Pengguna Tarteel

No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden Tarteel
1.	Laki-laki	17 Orang
2.	Perempuan	29 Orang
Jumlah		46 Orang

4.1.2 Usia Pengguna

²¹ Tabel 4.5. dapat dilihat bahwa data responden berdasarkan usia pengguna untuk pengguna aplikasi ngaji.ai, bisa di lihat di bawah ini. ¹⁶

Tabel 4.5. Data Responden Usia Pengguna ngaji.ai

No	Usia Pengguna	Jumlah Responden ngaji.ai
1	7-12 Tahun (SD/ Sederajat)	1 Orang
2	13-15 Tahun (SMP/ Sederajat)	-
3	16-18 Tahun (SMA/ Sederajat)	10 Orang
4	19 Tahun ke-Atas	6 Orang
Jumlah		17 Orang

⁵ Tabel 4.6. dapat dilihat bahwa data responden berdasarkan usia pengguna untuk pengguna aplikasi Quranic, bisa di lihat di bawah ini. ¹⁶

Tabel 4.6. Data Responden Usia Pengguna Quranic

No	Usia Pengguna	Jumlah Responden Quranic
1	7-12 Tahun (SD/ Sederajat)	1 Orang
2	13-15 Tahun (SMP/ Sederajat)	-
3	15-18 Tahun (SMA/ Sederajat)	10 Orang
4	19 Tahun ke-Atas	6 Orang
Jumlah		17 Orang

Tabel 4.7. dapat dilihat bahwa data responden berdasarkan usia pengguna untuk pengguna aplikasi Iqra.ai, bisa di lihat di bawah ini.

Tabel 4.7. Data Responden Usia Pengguna Iqra.ai

No	Usia Pengguna	Jumlah Responden Iqra.ai
1	7-12 Tahun (SD/ Sederajat)	1 Orang
2	13-15 Tahun (SMP/ Sederajat)	5 Orang
3	16-18 Tahun (SMA/ Sederajat)	15 Orang
4	19 Tahun ke-Atas	25 Orang
Jumlah		46 Orang

Tabel 4.8. dapat dilihat bahwa data responden berdasarkan usia pengguna untuk pengguna aplikasi Tarteel, bisa dilihat di bawah ini.

Tabel 4.8. Data Responden Usia Pengguna Tarteel

No	Usia Pengguna	Jumlah Responden Tarteel
1	7-12 Tahun (SD/ Sederajat)	1 Orang
2	13-15 Tahun (SMP/ Sederajat)	5 Orang
3	16-18 Tahun (SMA/ Sederajat)	15 Orang
4	19 Tahun ke-Atas	25 Orang
Jumlah		46 Orang

4.1.3 Asal TPQ/TPA

Tabel 4.9. dapat diketahui bahwa data responden berdasarkan asal TPQ/TPA penggunaan untuk pengguna aplikasi ngaji.ai, bisa dilihat di bawah ini.

Tabel 4.9. Data Responden Intensitas Penggunaan Aplikasi ngaji.ai

No	Usia Pengguna	Jumlah Responden ngaji.ai
1	Nurul Falah	2 Orang
2	Nurul Ikhlas	-
3	Al- Faruqi	-
4	Darul Muttaqien	9 Orang
5	Umum	6 Orang
Jumlah		17 Orang

Tabel 4.10. dapat diketahui bahwa data responden berdasarkan asal TPQ/TPA penggunaan untuk pengguna aplikasi Quranic, bisa di lihat di bawah ini.

Tabel 4.10. Data Responden Intensitas Penggunaan Aplikasi Quranic

No	Usia Pengguna	Jumlah Responden Quranic
1	Nurul Falah	2 Orang
2	Nurul Ikhlas	-
3	Al- Faruqi	-
4	Darul Muttaqien	9 Orang
5	Umum	6 Orang
Jumlah		17Orang

Tabel 4.11. dapat diketahui bahwa data responden berdasarkan asal TPQ/TPA penggunaan untuk pengguna aplikasi Iqra.ai, bisa di lihat di bawah ini.

Tabel 4.11. Data Responden Intensitas Penggunaan Aplikasi Iqra.ai

No	Usia Pengguna	Jumlah Responden iqra.ai
1	Nurul Falah	-
2	Nurul Ikhlas	5 Orang
3	Al- Faruqi	-
4	Darul Muttaqien	10 Orang
5	Umum	31 Orang
Jumlah		46 Orang

Tabel 4.12. dapat diketahui bahwa data responden berdasarkan asal TPQ/TPA penggunaan untuk pengguna aplikasi Tarteel, bisa di lihat di bawah ini.

Tabel 4.12. Data Responden Intensitas Penggunaan Aplikasi Tarteel

No	Usia Pengguna	Jumlah Responden Tarteel
1	Nurul Falah	-
2	Nurul Ikhlas	5 Orang
3	Al- Faruqi	-
4	Darul Muttaqien	10 Orang
5	Umum	31 Orang
Jumlah		46 Orang

4.2 Uji Validitas

Setelah mendapatkan sampel, langkah berikutnya adalah melakukan uji validitas.

Biasanya peneliti menggunakan rumus pada persamaan 2.

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}}\sqrt{\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi (rhitung)

Σx = Total jumlah variabel x

Σy = Total jumlah variabel y

Σxy = Hasil kali nilai butir dengan nilai total

n = Total responden

Tapi pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus Excel.

=CORREL(array1,array2)

Pada penelitian ini peneliti menemukan sebuah terori baru yaitu uji validitas tanpa dibalik, yang biasanya untuk uji validitas bernilai negatif maka pengujian dilakukan dengan membalik nilai tersebut menjadi positif [13], [14]. Pada penelitian ini peneliti tidak perlu membalik nilai quesioner negatif kepositif karena dengan menggunakan Data Analisis UEQ Tolls peneliti tidak perlu membalik nilai quesioner yang negatif ke positif karena data tersebut telah di Tanformasikan secara otomatis.

Pernyataan dikatakan tidak valid karena tidak memenuhi kriteria yaitu nilai rhitung < rtabel [15]. Maka apabila r-hitung lebih besar daripada r tabel pernyataan tersebut dinyatakan valid.

Hasil uji validitas dapat dilihat pada Tabel 4.13 dan 4.14 dibawah ini.

Tabel 4.13. Uji Validitas Dibalik

Item Indikator	Person Corellation	Nilai r-Tabel	Keterangan
Daya tarik ATT1	0,740	0,388	Valid
Daya tarik ATT2	0,496	0,388	Valid

Tabel 4.13. Uji Validitas Dibalik (Lanjutan)

Item Indikator	Person Corellation	13 Nilai r-Tabel	Keterangan
Daya tarik ATT3	0,796	0,388	Valid
Daya tarik ATT4	0,722	0,388	Valid
Daya tarik ATT5	0,829	0,388	Valid
Daya tarik ATT6	0,83	0,388	Valid
Kejelasan PER 1	0,791	0,388	Valid
Kejelasan PER 2	0,609	0,388	Valid
Kejelasan PER 3	0,701	0,388	Valid
Kejelasan PER 4	0,863	0,388	Valid
3 Efisiensi EFF1	0,436	0,388	Valid
Efisiensi EFF2	0,693	0,388	Valid
Efisiensi EFF3	0,707	0,388	Valid
Efisiensi EFF4	0,830	0,388	Valid
Ketepatan DEP1	0,746	0,388	Valid
Ketepatan DEP2	0,674	0,388	Valid
Ketepatan DEP3	0,769	0,388	Valid
Ketepatan DEP4	0,863	0,388	Valid
Stimulasi STI1	0,635	0,388	Valid
Stimulasi STI2	0,778	0,388	Valid
Stimulasi STI3	0,777	0,388	Valid
Stimulasi STI 4	0,871	0,388	Valid
Kebaruan NOV1	0,599	0,388	Valid

Tabel 4.13. Uji Validitas Dibalik (Lanjutan)

Item Indikator	Person Corellation	Nilai r-Tabel	Keterangan
Kebaruan NOV2	0,53	0,388	Valid
Kebaruan NOV3	0,625	0,388	Valid
Kebaruan NOV4	0,675	0,388	Valid

Tabel 4.14. Uji Validitas Tidak Dibalik

Item Indikator	Person Corellation	Nilai r-Tabel	Keterangan
Daya tarik ATT1	0,727	0,388	Valid
Daya tarik ATT2	0,627	0,388	Valid
Daya tarik ATT3	0,813	0,388	Valid
Daya tarik ATT4	0,741	0,388	Valid
Daya tarik ATT5	0,838	0,388	Valid
Daya tarik ATT6	0,841	0,388	Valid
Kejelasan PER 1	0,801	0,388	Valid
Kejelasan PER 2	0,593	0,388	Valid
Kejelasan PER 3	0,694	0,388	Valid
Kejelasan PER 4	0,875	0,388	Valid
Efisiensi EFF1	0,393	0,388	Valid
Efisiensi EFF2	0,685	0,388	Valid
Efisiensi EFF3	0,817	0,388	Valid
Efisiensi EFF4	0,704	0,388	Valid
Ketepatan DEP1	0,736	0,388	Valid
Ketepatan DEP2	0,660	0,388	Valid

Tabel 4.14. Uji Validitas Tidak Dibalik (Lanjutan)

Item Indikator	Person Corellation	Nilai r-Tabel	Keterangan
Ketepatan DEP3	0,760	0,388	Valid
Ketepatan DEP4	0,843	0,388	Valid
Stimulasi STI1	0,644	0,388	Valid
Stimulasi STI2	0,766	0,388	Valid
Stimulasi STI3	0,794	0,388	Valid
Stimulasi STI 4	0,859	0,388	Valid
Kebaruan NOV1	0,586	0,388	Valid
Kebaruan NOV2	0,547	0,388	Valid
Kebaruan NOV3	0,609	0,388	Valid
Kebaruan NOV4	0,692	0,388	Valid

4.3 Uji Reliabilitas

Setelah memvalidasi data, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas sampel jawaban tersebut menggunakan Rumus ini.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right\}$$

α = nilai reliabilitas Cronbach's Alpha

k = jumlah item/kuesioner

σ_i = varians masing-masing item

σ^2 = varians total (skor total semua item)

apabila suatu variable menunjukan nilai Alpha Cronbach >0.60 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur[15].

Berikut adalah hasil pengujian reliabilitas setiap variabel aplikasi yang tercantum dalam Tabel 4.15.

Tabel 4.15. Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
Attractiveness	0,856	Reliabel
Perspiciuity	0,703	Reliabel
Efficiency	0,74	Reliabel
Dependability	0,817	Reliabel
Stimulation	0,785212	Reliabel
Novelty	0,558405	Tidak Reliabel

4.4 Hasil User Experience Questioner (UEQ)

Setelah melakukan transformasi data, dilanjutkan dengan melakukan perhitungan untuk mendapatkan hasil utama dari 26 pertanyaan yang ada dalam UEQ. Perhitungan ini melibatkan mean, varians, dan standar deviasi untuk setiap pertanyaan. Mean merupakan nilai tengah dari semua tanggapan yang dikumpulkan berdasarkan aspeknya masing-masing. Varians menunjukkan seberapa tersebar data. Nilai rata-rata respons berkisar antara -0,8 hingga 0,8. Jika nilainya berada di tengah-tengah, itu artinya evaluasinya netral. Kalau nilainya lebih dari 0,8, berarti evaluasinya positif. Namun, jika nilainya kurang dari -0,8, maka evaluasinya negatif.

4.4.1 Tahsin

Pada tahapan evaluasi dan perbandingan di Tahsin terdapat dua aplikasi yaitu ngaji.ai dan Quranic. Berikut hasil kuesioner yang menampilkan rata-rata respons dari responden terhadap ngaji.ai dan Quranic untuk setiap variabel penelitian.

1. Attractiveness

Tabel 4.16 Hasil Analisa Daya Tarik (Attractiveness) Aplikasi ngaji.ai

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
ATT 1	Menyusahkan	Menyenangkan	1,6	Positif
ATT 2	Baik	Buruk	1,0	Positif
ATT 3	Tidak Disukai	Menggembirakan	1,4	Positif
ATT 4	Atraktif	Tidak Atraktif	1,9	Positif
ATT 5	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	1,4	Positif
ATT 6	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	1,9	Positif
Daya Tarik			1,5	Positif

Tabel 4.17 Hasil Analisa Daya Tarik (Attractiveness) Aplikasi Quranic

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
ATT 1	Menyusahkan	Menyenangkan	1,7	Positif
ATT 2	Baik	Buruk	1,6	Positif
ATT 3	Tidak Disukai	Menggembirakan	1,6	Positif
ATT 4	Tidak Nyaman	Nyaman	1,8	Positif
ATT 5	Atraktif	Tidak Atraktif	1,5	Positif
ATT 6	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	1,5	Positif
Daya Tarik			1,6	Positif

Berdasarkan Tabel 4.16 dan 4.17 di atas, jika dilihat per item pada variabelnya, aplikasi ngaji.ai dan Quranic nilai evaluasi yang diperoleh adalah positif, namun terdapat perbedaan nilai saja aplikasi quranic lebih tinggi daya tariknya daripada aplikasi ngaji.ai

2. Perspicuity

Variabel *Perspicuity* menitik beratkan pada sejauh mana kemudahan pemahaman pengguna terhadap penggunaan aplikasi, dengan fokus pada kemampuan pengguna apakah bisa memahami dan terbiasa menggunakan aplikasi ngaji.ai dan Quranic secara mudah.

Tabel 4.18 Hasil Analisa Kejelasan (Perpicuty) Aplikasi ngaji.ai

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
PER 1	Tak Dapat Dipahami	Dapat Dipahami	1,8	Positif
PER 2	Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari	0,5	Negatif
PER 3	Rumit	Sederhana	1,4	Positif
PER 4	Jelas	Membingungkan	1,4	Positif
	Kejelasan		1,3	Positif

Tabel 4.19 Hasil Analisa Kejelasan (Perpicuty) Aplikasi Quranic

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
PER 1	Tak Dapat Dipahami	Dapat Dipahami	1,3	Positif
PER 2	Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari	1,4	Positif
PER 3	Rumit	Sederhana	1,7	Positif
PER 4	Jelas	Membingungkan	1,7	Positif
	Kejelasan		1,5	Positif

Berdasarkan Tabel 4.18 dan 4.19 di atas, jika dilihat pada item mudah dipelajari dan sulit dipelajari, terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada aplikasi ngaji.ai dan Quranic. Item mudah dipelajari dan sulit dipelajari pada aplikasi ngaji.ai bernilai Negatif sedangkan pada aplikasi Quranic bernilai Positif.

3. *Efficiency*

Variabel *Efficiency* merupakan indikator evaluasi pengalaman pengguna yang menekankan kemampuan aplikasi untuk membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan efisiensi dan praktis.

Tabel 4.20 Hasil Analisa Efesiensi (Efficiency) Aplikasi ngaji.ai

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
EFF 1	1,4 Cepat	Lambat	1,5	Positif
EFF 2	Tidak Efisien	Efisien	1,4	Positif
EFF 3	Tidak Praktis	Praktis	1,2	Positif
EFF 4	Terorganisasi	Berantakan	1,1	Positif
Efesiensi			1,3	Positif

Tabel 4.21 Hasil Analisa Efesiensi Efeciency) Aplikasi Quranic

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
EFF 1	1,1 Cepat	Lambat	1,2	Positif
EFF 2	Tidak Efisien	Efisien	1,8	Positif
EFF 3	Tidak Praktis	Praktis	1,6	Positif
EFF 4	Terorganisasi	Berantakan	1,3	Positif
Efesiensi			1,5	Positif

53 Berdasarkan Tabel 4.20 dan 4.21 di atas, jika dilihat per item pada variabelnya, semuanya memiliki nilai evaluasi positif. Hanya saja perbedaan nilai rata-rata pada setiap item, aplikasi Quranic lebih tinggi daripada ngaji.ai

4. *Dependability*

Variabel *Dependability* menyoroti tingkat kontrol dan keamanan yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi.

Tabel 4.22 Hasil Analisa Ketepatan (Dependability) Aplikasi ngaji.ai

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
DEP1	Tak Dapat Diprediksi	Dapat Diprediksi	1,5	Positif
DEP2	Menghalangi	Mendukung	1,5	Positif
DEP3	Aman	Tidak Aman	1,2	Positif
DEP4	Memenuhi Ekspektasi	Tidak Memenuhi Ekspektasi	1,1	Positif
Ketepatan			1,3	Positif

Tabel 4.23 Analisa Ketepatan (Dependability) Aplikasi Quranic

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
DEP1	Tak Dapat Diprediksi	Dapat Diprediksi	1,2	Positif
DEP2	Menghalangi	Mendukung	1,2	Positif
DEP3	Aman	Tidak Aman	1,5	Positif
DEP4	Memenuhi Ekspektasi	Tidak Memenuhi Ekspektasi	1,5	Positif
Ketepatan			1,3	Positif

Berdasarkan Tabel 4.22 dan 4.23 di atas, jika dilihat per item pada variabelnya, ngaji.ai dan Quranic sama-sama memiliki nilai evaluasi Positif dan memiliki total nilai yang sama, yang membedakannya adalah nilai dari masing-masing item didalamnya.

5. Stimulation

Variabel stimulation merupakan salah satu faktor yang menonjolkan tingkat motivasi dan kepuasan pengguna saat mereka menggunakan aplikasi dalam pengalaman pengguna.

Tabel 4.24 Hasil Analisa Stimulasi (Stimulation) Aplikasi ngaji.ai

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
STI 1	Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	1,4	Positif
STI 2	Membosankan	Mengasyikkan	1,2	Positif
STI 3	Tidak Menarik	Menarik	1,2	Positif
STI 4	Memotivasi	Tidak Memotivasi	1,6	Positif
Stimulasi			1,4	Positif

Tabel 4.25 Hasil Analisa Stimulasi (Stimulation) Aplikasi Qurranic

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
STI 1	Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	1,5	Positif
STI 2	Membosankan	Mengasyikkan	1,2	Positif
STI 3	Tidak Menarik	Menarik	1,7	Positif
STI 4	Memotivasi	Tidak Memotivasi	1,8	Positif
Stimulasi			1,6	Positif

Berdasarkan Tabel 21 dan 22 di atas, jika dilihat per item pada variabelnya, kedua aplikasi memiliki nilai evaluasi yang sama yaitu positif. Hanya saja Quranic lebih tinggi dibandingkan dengan ngaji.ai

6. Novelty

Variabel novelty adalah dimensi pengalaman pengguna yang menilai tingkat inovasi dan kreativitas dari aplikasi.

Tabel 4. 26 Hasil Analisa Kebaruan (Novelty) Aplikasi ngaji.ai

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
NOV 1	Kreatif	Monoton	0,8	Positif
NOV 2	Berdaya Cipta	Konvensional	0,6	Negatif
NOV 3	Lazim	Terdepan	1,1	Positif
NOV 4	Konservatif	Inovatif	1,7	Positif
Kebaruan			1,1	Positif

Tabel 4.27 Hasil Analisa Kebaruan (Novelty) Aplikasi Quranic

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
NOV 1	Kreatif	Monoton	1,5	Positif
NOV 2	Berdaya Cipta	Konvensional	1,4	Positif
NOV 3	Lazim	Terdepan	1,5	Positif
NOV 4	Konservatif	Inovatif	1,4	Positif
Kebaruan			1,4	Positif

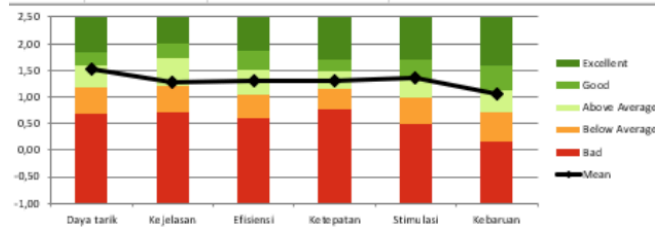
Berdasarkan Tabel 4.26 dan 4.27 di atas, jika dilihat pada item berdaya cipta dan konvensional, terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada aplikasi ngaji.ai dan

Quranic. Item berdaya cipta dan konvensional aplikasi ngaji.ai bernilai Negatif sedangkan pada aplikasi Quranic bernilai Positif. Pada Tabel 4.28 dapat dilihat rata-rata jawaban untuk aplikasi ngaji.ai

Tabel 4.28 Scale Means Aplikasi ngaji.ai

UEQ Scales Rat-rata (Mean)		
Item	Rata-rata	Keterangan
Daya tarik	1,53	Positif
Kejelasan	1,26	Positif
Efisiensi	1,29	Positif
Ketepatan	1,31	Positif
Stimulasi	1,35	Positif
Kebaruan	1,06	Positif

Semua fitur dalam aplikasi ngaji.ai, termasuk daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan presisi, serta dampaknya, memberikan kesan positif. Namun, dalam hal inovasi, aplikasi ini dianggap netral, dapat ditemukan dalam Gambar 3 di bawah ini:



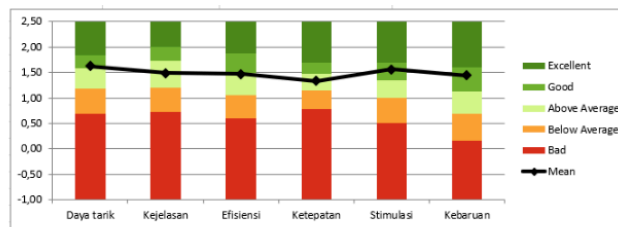
Gambar 4.1 Benchmark Aplikasi ngaji.ai

Pada Tabel 4.29 di bawah ini akan menampilkan rata-rata jawaban aplikasi Quranic

Tabel 4.29 Sacle Means Aplikasi Quranic

UEQ Scales Rat-rata (Mean)		
Item	Rata-rata	Keterangan
Daya tarik	1,63	Positif
Kejelasan	1,49	Positif
Efisiensi	1,47	Positif
Ketepatan	1,34	Positif
Stimulasi	1,56	Positif
Kebaruan	1,44	Positif

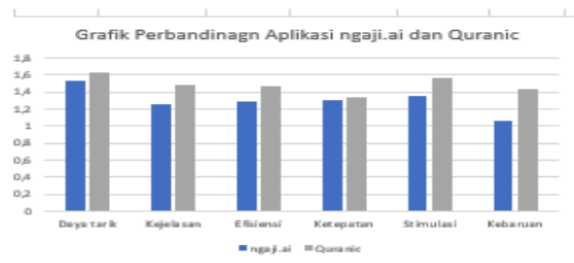
Pada Gambar 4.2 dapat dilihat bahwa Quranic mendapat penilaian baik pada semua aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan stimulasi, ketepatan dan kebaruan dinilai positif.



Gambar 4.2 Benchmark Aplikasi Quranic

Grafik perbandingan hasil rata-rata aplikasi ngaji.ai dan aplikasi Quranic

berdasarkan skala UEQ dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Berdasarkan Skala

Rata-rata setiap skala UEQ pada masing-masing aplikasi dilakukan uji benchmark, dapat disimpulkan bahwa pada aplikasi ngaji.ai untuk skala attractiveness dengan rata-rata 1,53 termasuk kategori above average, skala perspicuity dengan rata-rata 1,26 termasuk kategori above average, skala efficiency dengan rata-rata 1,29 termasuk kategori above average, skala dependability dengan rata-rata 1,29 termasuk kategori above average, skala stimulation dengan rata-rata 1,35 termasuk kategori good dan skala novelty dengan rata-rata 1,06 termasuk kategori above average.

Sementara pada aplikasi Quranic untuk skala attractiveness dengan rata-rata 1,63 termasuk kategori good, skala perspicuity dengan rata-rata 1,49 termasuk kategori above average, skala efficiency dengan rata-rata 1,47 termasuk kategori above average, skala dependability dengan rata-rata 1,34 termasuk kategori above average, skala stimulation dengan rata-rata 1,56 termasuk kategori good dan skala novelty dengan rata-rata 1,44 termasuk kategori good.

4.4.2 Tahfidz

Pada tahapan evaluasi dan perbandingan di Tahfidz terdapat dua aplikasi yaitu Iqrai.ai dan Tarteel. Berikut hasil kuesioner yang menampilkan rata-rata respons dari responden terhadap Iqrai.ai dan Tarteel untuk setiap variabel penelitian.

1. Attractiveness

Tabel 4.30 Hasil Analisa Daya Tarik (Attractiveness) Aplikasi Iqra.ai

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
ATT 1	Menyusahkan	Menyenangkan	1,5	Positif
ATT 2	Baik	Buruk	1,7	Positif
ATT 3	Tidak Disukai	Menggembirakan	1,7	Positif
ATT 4	Tidak Nyaman	Nyaman	1,7	Positif
ATT 5	Atraktif	Tidak Atraktif	1,2	Positif
ATT 6	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	1,3	Positif
Daya Tarik			1,5	Positif

Tabel 4.31 Hasil Analisa Daya Tarik (Attractiveness) Aplikasi Tarteel

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
ATT 1	Menyusahkan	Menyenangkan	1,3	Positif
ATT 2	Baik	Buruk	1,5	Positif
ATT 3	Tidak Disukai	Menggembirakan	1,1	Positif
ATT 4	Tidak Nyaman	Nyaman	1,3	Positif
ATT 5	Atraktif	Tidak Atraktif	1,1	Positif
ATT 6	Ramah Pengguna	Tidak Ramah Pengguna	1,3	Positif
Daya Tarik			1,3	Positif

Berdasarkan Tabel 4.30 dan 4.31 di atas, jika dilihat per item pada variabelnya, aplikasi ngaji.ai dan Quranic nilai evaluasi yang diperoleh adalah positif, namun terdapat perbedaan nilai saja aplikasi tarteel lebih tinggi daya tariknya daripada aplikasi iqra.ai

2. Perspicuity

Variabel *Perspicuity* menitik beratkan pada sejauh mana kemudahan pemahaman pengguna terhadap penggunaan aplikasi, dengan fokus pada kemampuan pengguna apakah bisa memahami dan terbiasa menggunakan aplikasi Iqraai dan Tarteel secara mudah.

Tabel 4.32 Hasil Analisa Kejelasan (Perpicuty) Aplikasi Iqra.ai

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
PER 1	Tak Dapat Dipahami	Dapat Dipahami	1,3	Positif
PER 2	Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari	0,7	Netral
PER 3	Rumit	Sederhana	1,5	Positif
PER 4	Jelas	Membingungkan	1,2	Positif
Kejelasan			1,2	Positif

Tabel 4.33 Hasil Analisa Kejelasan (Perpicuty) Aplikasi Tarteel

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
PER 1	Tak Dapat Dipahami	Dapat Dipahami	1,2	Positif
PER 2	Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari	0,8	Positif
PER 3	Rumit	Sederhana	0,9	Positif
PER 4	Jelas	Membingungkan	1,0	Positif
Kejelasan			1,0	Positif

Berdasarkan Tabel 4.32 dan 4.33 di atas, jika dilihat pada item mudah dipelajari dan sulit dipelajari, terdapat sedikit perbedaan pada aplikasi Iqra.ai dan Tarteel. Item mudah dipelajari dan sulit dipelajari pada aplikasi Iqra.ai bernilai Netral sedangkan pada aplikasi Tarteel bernilai Positif.

3. *Efficiency*

Variabel *Efficiency* merupakan indikator evaluasi pengalaman pengguna yang menekankan kemampuan aplikasi untuk membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan efisiensi dan praktis.

Tabel 4.34 Hasil Analisa Efisiensi (Efficiency) Aplikasi Iqra.ai

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
EFF 1	Cepat	Lambat	0,5	Netral
EFF 2	Tidak Efisien	Efisien	1,7	Positif
EFF 3	Tidak Praktis	Praktis	1,5	Positif
EFF 4	Terorganisasi	Berantakan	1,2	Positif
Efisiensi			1,2	Positif

Tabel 4.35 Hasil Analisa Efisiensi Eficiency) Aplikasi Tarteel

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
EFF 1	Cepat	Lambat	0,9	Positif
EFF 2	Tidak Efisien	Efisien	1,2	Positif
EFF 3	Tidak Praktis	Praktis	1,3	Positif
EFF 4	Terorganisasi	Berantakan	1,2	Positif
Efisiensi			1,2	Positif

Berdasarkan Tabel 4.34 dan 4.35 di atas, jika dilihat per item pada variabelnya, semuanya memiliki nilai evaluasi positif. Hanya saja terdapat perbedaan nilai rata-rata pada item cepat dan lambat, aplikasi Tarteel bernilai positif sedangkan aplikasi Iqra.ai bernilai netral.

4. *Dependability*

Variabel *Dependability* menyoroti tingkat kontrol dan keamanan yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi.

Tabel 4.36 Hasil Analisa Ketepatan (Dependability) Aplikasi Iqra.ai

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
DEP1	Tak Dapat Diprediksi	Dapat Diprediksi	1,2	Positif
DEP2	Menghalangi	Mendukung	2,1	Positif
DEP3	Aman	Tidak Aman	1,3	Positif
DEP4	Memenuhi Ekspektasi	Tidak Memenuhi Ekspektasi	1,2	Positif
Ketepatan			1,4	Positif

Tabel 4.37 Analisa Ketepatan (Dependability) Aplikasi Tarteel

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
DEP1	Tak Dapat Dipahami	Dapat Dipahami	1,0	Positif
DEP2	Mudah Dipelajari	Sulit Dipelajari	1,3	Positif
DEP3	Rumit	Sederhana	1,0	Positif
DEP4	Jelas	Membingungkan	1,0	Positif
Ketepatan			1,1	Positif

¹⁰ Berdasarkan Tabel 4.36 dan 4.37 di atas, jika dilihat per item pada variabelnya, Iqra.ai dan Tarteel sama-sama memiliki nilai evaluasi Positif, yang membedakannya adalah nilai dari masing-masing item didalamnya.

5. Stimulation

Variabel stimulation merupakan salah satu faktor yang menonjolkan tingkat motivasi dan kepuasan pengguna saat mereka menggunakan aplikasi dalam pengalaman pengguna.

Tabel 4.38 Hasil Analisa Stimulasi (Stimulation) Aplikasi Iqra.ai

Kode	¹⁴ Item		Mean	Evaluasi Penelitian
STI 1	Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	1,2	Positif
STI 2	Membosankan	Mengasyikkan	1,8	Positif
STI 3	Tidak Menarik	Menarik	2,0	Positif
STI 4	Memotivasi	Tidak Memotivasi	1,6	Positif
Stimulasi			1,6	Positif

Tabel 4.39 Hasil Analisa Stimulasi (Stimulation) Aplikasi Tarteel

Kode	¹³ Item		Mean	Evaluasi Penelitian
STI 1	Bermanfaat	Kurang Bermanfaat	1,3	Positif
STI 2	Membosankan	Mengasyikkan	0,8	Positif
STI 3	Tidak Menarik	Menarik	1,2	Positif
STI 4	Memotivasi	Tidak Memotivasi	1,2	Positif
Stimulasi			1,1	Positif

¹⁰ Berdasarkan Tabel 4.38 dan 4.39 di atas, jika dilihat per item pada variabelnya, kedua aplikasi memiliki nilai evaluasi yang sama yaitu positif. Hanya saja Iqra.ai lebih tinggi dibandingkan dengan Tarteel.ai

6. Novelty

Variabel novelty adalah dimensi pengalaman pengguna yang menilai tingkat inovasi dan kreativitas dari aplikasi.

Tabel 4.40 Hasil Analisa Kebaruan (Novelty) Aplikasi Iqra.ai

Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
NOV 1	Kreatif	Monoton	0,4	Netral
NOV 2	Berdaya Cipta	Konvensional	0,3	Netral
NOV 3	Lazim	Terdepan	1,2	Positif
NOV 4	Konservatif	Inovatif	1,3	Positif
Kebaruan			0,8	Netral

Tabel 4.1 Hasil Analisa Kebaruan (Novelty) Aplikasi Tarteel

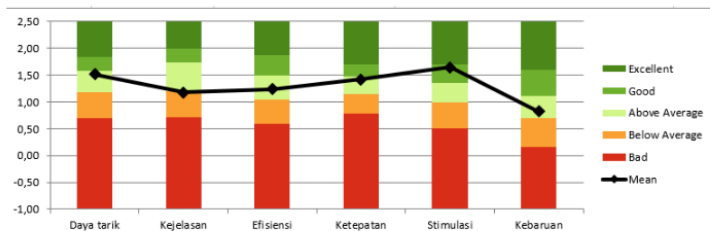
Kode	Item		Mean	Evaluasi Penelitian
NOV 1	Kreatif	Monoton	0,8	Positif
NOV 2	Berdaya Cipta	Konvensional	0,6	Netral
NOV 3	Lazim	Terdepan	1,0	Positif
NOV 4	Konservatif	Inovatif	1,1	Positif
Kebaruan			0,9	Positif

Berdasarkan Tabel 4.40 dan 4.41 di atas, jika dilihat keseluruhan maka aplikasi Tarteel lebih tinggi nilainya dibandingkan dengan Iqra.ai. Terdapat tiga item pada aplikasi Iqra.ai yang bernilai netral sedangkan pada aplikasi Tarteel hanya satu item yang bernilai netral. Pada Tabel 4.42 dapat dilihat rata-rata jawaban untuk aplikasi Iqra.ai.

Tabel 4.42 Scale Means Aplikasi Iqra.ai

UEQ Scales Rata-rata (Mean)		
Item	Rata-rata	Keterangan
Daya tarik	1,53	Positif
Kejelasan	1,26	Positif
Efisiensi	1,29	Positif
Ketepatan	1,31	Positif
Stimulasi	1,35	Positif
Kebaruan	1,06	Netral

Semua fitur dalam aplikasi Iqra.ai, termasuk daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan presisi, serta dampaknya, memberikan kesan positif. Namun, dalam hal inovasi, aplikasi ini dianggap netral, dapat ditemukan dalam Gambar 4.4 di bawah ini:



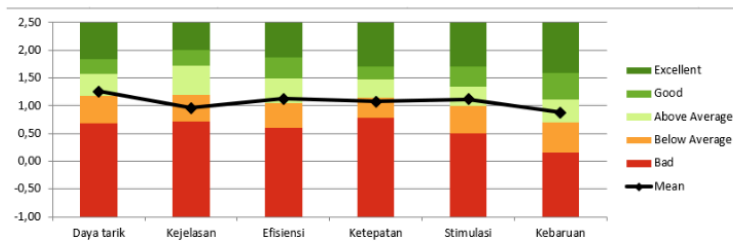
Gambar 4.4 Benchmark Aplikasi Iqra.ai

Pada Tabel 4.43 di bawah ini akan menampilkan rata-rata jawaban aplikasi Tarteel.

Tabel 4.43 Sacle Means Aplikasi Tarteel

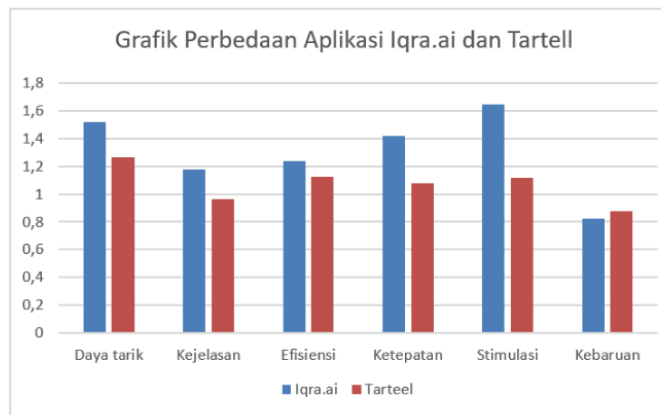
UEQ Scales Rata-rata (Mean)		
Item	Rata-rata	Keterangan
Daya tarik	1,26	Positif
Kejelasan	0,96	Positif
Efisiensi	1,13	Positif
Ketepatan	1,08	Positif
Stimulasi	1,11	Positif
Kebaruan	0,88	Positif

Pada Gambar 4.5 dapat dilihat bahwa Quranic mendapat penilaian baik pada semua aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan stimulasi, ketepatan dan kebaruan dinilai positif.



Gambar 4.5 Benchmark Aplikasi Tarteel

Grafik perbandingan hasil rata-rata aplikasi Iqra.ai dan aplikasi Tarteel berdasarkan skala UEQ dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut.



Gambar 4.6 Garfik Perbandingan Berdasarkan Skala

Rata-rata setiap skala UEQ pada masing-masing aplikasi dilakukan uji benchmark, dapat disimpulkan bahwa pada aplikasi Iqra.ai untuk skala attractiveness dengan rata-rata 1,52 termasuk kategori above average, skala perspicuity dengan rata-rata 1,17 termasuk kategori below average, skala efficiency dengan rata-rata 1,24 termasuk kategori above average, skala dependability dengan rata-rata 1,42 termasuk kategori above average, skala stimulation dengan rata-rata 1,65 termasuk kategori good, dan skala novelty dengan rata-rata 0,83 termasuk kategori above average.

Sementara pada aplikasi Tarteel untuk skala attractiveness dengan rataa 1,26 termasuk kategori above average, skala perspicuity dengan rataa 0,96 termasuk kategori below average, skala efficiency dengan rataa 1,13 termasuk kategori above average, skala dependability dengan rataa 1,08 termasuk kategori below average, skala stimulation dengan rataa 1,11 termasuk kategori above average, dan skala novelty dengan rataa 0,88 termasuk kategori above average.

BAB V

50 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang mencakup jawaban terhadap rumusan masalah serta saran yang diberikan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut. Dengan sistematika penulisan ini, laporan penelitian diharapkan dapat tersusun secara logis dan memberikan informasi yang jelas serta terstruktur kepada pembaca.

90 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan dua pasang aplikasi pembelajaran Al-Qur'an, yaitu aplikasi tahsin (Ngaji.ai dan Quraniic) serta aplikasi tahfidz (Iqra.ai dan Tarteel), berdasarkan enam variabel pengalaman pengguna: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada kategori aplikasi tahsin, Quraniic secara konsisten unggul dibandingkan Ngaji.ai dalam hampir seluruh variabel, terutama pada kejelasan, efisiensi, dan ketepatan. Pengguna merasakan tampilan Quraniic lebih menarik dan fitur-fiturnya lebih mudah dipahami dan digunakan. Sementara itu, pada kategori aplikasi tahfidz, Iqra.ai menunjukkan keunggulan dibandingkan Tarteel pada variabel stimulasi, kebaruan dan daya tarik. Iqra.ai dinilai mampu memberikan pengalaman belajar lebih interaktif dan modern, dengan fitur pelacakan hafalan dan umpan balik yang lebih efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Quraniic merupakan aplikasi tahsin yang lebih unggul, terutama dalam kejelasan dan efisiensi penggunaan. Sedangkan Iqra.ai merupakan aplikasi tahfidz yang lebih baik, khususnya dalam

menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan inovatif. ³⁴ Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengguna dalam memilih aplikasi sesuai kebutuhan, serta menjadi dasar pengembangan aplikasi pembelajaran Al-Qur'an yang lebih efektif.

5.2 Saran

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji lebih lanjut aspek pembelajaran jangka panjang dan pengaruhnya terhadap hasil belajar, serta melibatkan beragam kelompok usia dan latar belakang yang berbeda untuk generalisasi hasil yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] ³⁹ U. H. Salsabila, ³⁶ U. Z. Mufidah, F. Ufairroh, ⁷ Y. L. Azizah, and ³⁸ V. Qotrunnada, "Pemanfaatan Aplikasi Al-Qur'an Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Pai Pada Siswa," *J. Pendidik. dan Pemikir. Islam*, vol. 6, no. 06, p. 196, 2022.
- [2] M. Mustapa, S. S. ³⁶ Arishin, and J. Saili, "Penggunaan Teknologi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Al-Quran: Tinjauan Terhadap Aspek Etika dan Kesannya dalam Pembentukan Nilai Moral," *J. Pengaj. Islam*, vol. 17, no. 1, pp. 1–6, 2024, doi: 10.53840/jpi.v17i1.254.
- [3] ⁷³ A. Ridwan, ³⁸ Syah Alam, R. Medyantiwi, M. Megawati, and M. Fronita, "Analisis Perbandingan Kualitas Aplikasi E-Wallet Berdasarkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Metode User Experience Questioner (UEQ)," ⁷ *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 7, no. 1, pp. 41–49, 2024.
- [4] ¹² S. Prasetyaningsih and S. P. N. Muchtar, "Analisis Perbandingan User Experience pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee Menggunakan UEQ," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 5, no. 3, pp. 162–170, 2023, doi: 10.35746/jtim.v5i3.326.
- [5] ²³ R. Al Fauzi, E. O. Dewi, A. Rizara, R. Ridwana, and A. Yani, "Perbandingan Arcgis Dengan Google My Maps dalam Membantu Pembelajaran Sistem Informasi Geografis," *J. Pendidik. Geogr. Undiksha*, vol. 10, no. 2, pp. 186–196, 2022, doi: 10.23887/jjpg.v10i2.46378.
- [6] E Yuliani and R. K. Saputri, "Perbandingan Penggunaan Platform Google Classrom dan Grup Whatsapp Dalam Pembelajaran Online Selama Pandemi

- Covid-19,” *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 7, no. 1, pp. 238–243, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i1.934.
- [7] P. A. Agustin and I. K. D. Nuryana, “Analisa Perbandingan Pengguna Aplikasi Tiktok dengan Snack Video menggunakan Metode UTAUT dan EUCS,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 4, pp. 80–90, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/48646%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- [8] M. A. Maricar, D. Pramana, and D. R. Putri, “Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 319–328, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824443.
- [9] M. A. Akbar and A. Solichin, “Perbandingan Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Ride-Hailing Gojek dan Grab Menggunakan Algoritma Multinomial Naïve Bayes,” *KRESNA J. Ris. dan Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–11, 2024, doi: 10.36080/kresna.v4i1.129.
- [10] N. A. Yahya, “Evaluasi Pengalaman Penggunaan Aplikasi Onklas Pada SMAN 11 Surabaya Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Ilm. Sist. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 207–214, 2024, doi: 10.55606/juisik.v4i1.764.
- [11] A. Syamsiah and N. Nurjannah, “Evaluasi User Experience Sistem Informasi Rekapitulasi Menggunakan Metode User Experience Questioner (UEQ),” *Sist. Inf.*, vol. 2, no. 4, pp. 524–530, 2024, doi: 10.1134/s0514749219040037.

- [12] A. Bailan and D. H. Bangkalang, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Ticketing Menggunakan User Experience Questionnaire Evaluating the User Experience of a Mobile Ticketing Application using the User Experience Questionnaire (UEQ)," vol. 14, pp. 1460–1470, 2025.
- [13] Jaensson, Maria, and U. Nilsson. "Impact of changing positively worded items to negatively worded items in the Swedish web-version of the Quality of Recovery (SwQoR) questionnaire." *Journal of evaluation in clinical practice* 23.3 (2017): 502-507.
- [14] G. D. Hughes, "The impact of incorrect responses to reverse-coded survey items." *Research in the Schools* 16.2 (2009).
- [15] E. Rosita, W. Hidayat, and W. Yuliani, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prosocial," *FOKUS (Kajian Bimbingan. Konseling dalam Pendidikan)*, vol. 4, no. 4, p. 279, 2021, doi: 10.22460/fokus.v4i4.7413.

36%

INDICE DE SIMILITUDE

34%

SOURCES INTERNET

13%

PUBLICATIONS

16%

COPIES DE L'ÉTUDIANT

SOURCES PRINCIPALES

1	Submitted to Sriwijaya University Copie de l'étudiant	4%
2	repository.unisi.ac.id Source Internet	4%
3	Indra Firdaus, Kemal Ade Sekarwati. "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Epic Games Store Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq)", Jurnal Pengembangan Rekayasa dan Teknologi, 2023 Publication	1%
4	123dok.com Source Internet	1%
5	openjournal.unpam.ac.id Source Internet	1%
6	ejournal.unesa.ac.id Source Internet	1%
7	sistemasi.ftik.unisi.ac.id Source Internet	1%
8	ejournal.unma.ac.id Source Internet	1%
9	repository.its.ac.id Source Internet	1%
10	jurnal.unimed.ac.id Source Internet	1%

11	jurnal.bsi.ac.id Source Internet	1 %
12	ojs.stmik-banjarbaru.ac.id Source Internet	1 %
13	journal.irpi.or.id Source Internet	1 %
14	ejournal-binainsani.ac.id Source Internet	1 %
15	ejurnal.seminar-id.com Source Internet	1 %
16	core.ac.uk Source Internet	1 %
17	Rudy Sofian, Heri Purwanto, Edi Andriansyah, Rikky Wisnu Nugraha, Fahmi Reza Ferdiansyah, Teguh Wiharko. "Application of the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2) Model to Acceptance of Electronic Learning Media", 2023 17th International Conference on Telecommunication Systems, Services, and Applications (TSSA), 2023 Publication	1 %
18	repository.ub.ac.id Source Internet	1 %
19	Submitted to STIE PGRI Dewantara Jombang Copie de l'étudiant	1 %
20	seminar-fst.uin-suska.ac.id Source Internet	<1 %
21	pt.scribd.com Source Internet	<1 %

journal.sekawan-org.id

22	Source Internet	<1 %
23	ojsamik.amikmitragama.ac.id Source Internet	<1 %
24	www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id Source Internet	<1 %
25	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Copie de l'étudiant	<1 %
26	ejournal.pelitaindonesia.ac.id Source Internet	<1 %
27	Xinhe Wang, Vahid Aryadoust. "An eye-tracking and neuroimaging study of negative wording effects on cognitive load in a metacognitive awareness tool", System, 2025 Publication	<1 %
28	eprints.undip.ac.id Source Internet	<1 %
29	journal.sinov.id Source Internet	<1 %
30	journal.unpak.ac.id Source Internet	<1 %
31	repository.radenintan.ac.id Source Internet	<1 %
32	Submitted to UPN Veteran Yogyakarta Copie de l'étudiant	<1 %
33	Ali Mundzir. "Pengaruh Lingkungan Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Karyawan Pada PT.Besuk Sukses Harmoni (BSH)", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2025 Publication	<1 %

34	dspace.uir.ac.id Source Internet	<1 %
35	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Copie de l'étudiant	<1 %
36	Submitted to University of Nottingham Copie de l'étudiant	<1 %
37	ejournal.undiksha.ac.id Source Internet	<1 %
38	garuda.kemdikbud.go.id Source Internet	<1 %
39	jurnalidaktika.org Source Internet	<1 %
40	repository.ar-raniry.ac.id Source Internet	<1 %
41	repository.trisakti.ac.id Source Internet	<1 %
42	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Copie de l'étudiant	<1 %
43	repository.unsri.ac.id Source Internet	<1 %
44	id.123dok.com Source Internet	<1 %
45	openlibrary.telkomuniversity.ac.id Source Internet	<1 %
46	scholar.archive.org Source Internet	<1 %
47	Bahareh Javadizadeh, Matthew Aplin-Houtz, Maureen Casile. "Using SCARF as a	<1 %

motivational tool to enhance students' class performance", The International Journal of Management Education, 2022

Publication

48

Fatya Hanifa, Reisa Permatasari, Dhian Satria Yudha Kartika. "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN DESAIN UI/UX APLIKASI HAFALAN AL-QUR'AN", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024

Publication

<1 %

49

id.scribd.com

Source Internet

<1 %

50

Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Copie de l'étudiant

<1 %

51

Dimas Adha Septyan. "Faktor Penghambat Adopsi Mobile Banking Pada Generasi Milenial Mahasiswa Universitas Mulawarman", Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis, 2020

Publication

<1 %

52

ejournal.gunadarma.ac.id

Source Internet

<1 %

53

etheses.uin-malang.ac.id

Source Internet

<1 %

54

repository.upnjatim.ac.id

Source Internet

<1 %

55

Submitted to Universitas Hasanuddin

Copie de l'étudiant

<1 %

56

eprints.uns.ac.id

Source Internet

<1 %

57

ppid.kepriprov.go.id

Source Internet

<1 %

58	ejurnal.stmik-budidarma.ac.id Source Internet	<1 %
59	idoc.pub Source Internet	<1 %
60	jurnal.unai.edu Source Internet	<1 %
61	library.ajman.ac.ae Source Internet	<1 %
62	www.scribd.com Source Internet	<1 %
63	Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto Copie de l'étudiant	<1 %
64	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Copie de l'étudiant	<1 %
65	Submitted to Fakultas Teknik Copie de l'étudiant	<1 %
66	Submitted to Politeknik Negeri Bandung Copie de l'étudiant	<1 %
67	repository.ubharajaya.ac.id Source Internet	<1 %
68	sinta.unud.ac.id Source Internet	<1 %
69	Submitted to Dongguk University Copie de l'étudiant	<1 %
70	Submitted to Universitas Islam Indonesia Copie de l'étudiant	<1 %
71	digilib.uinsby.ac.id Source Internet	<1 %

72	m2.mtmt.hu Source Internet	<1 %
73	repository.uin-suska.ac.id Source Internet	<1 %
74	Submitted to IAIN Purwokerto Copie de l'étudiant	<1 %
75	Pratama Angga Buana, Luthfi Haikalul Hafidz, Andika Rahmat Hartadi, Yusuf Ivan Kurniawan, Hari Tri Anggoro, Nanda Shofa Saghita. "Judul Ini Perlu Untuk Ditinjau Kembali Agar Doi Aktif", Indexia, 2025 Publication	<1 %
76	Submitted to Universitas Negeri Padang Copie de l'étudiant	<1 %
77	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Copie de l'étudiant	<1 %
78	lib.unnes.ac.id Source Internet	<1 %
79	media.neliti.com Source Internet	<1 %
80	mtalaqidah.blogspot.com Source Internet	<1 %
81	repository.poltekkesbengkulu.ac.id Source Internet	<1 %
82	repository.unhas.ac.id Source Internet	<1 %
83	www.teknologipintar.org Source Internet	<1 %
84	contohwebdesa.blogspot.com Source Internet	<1 %

85	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Source Internet	<1 %
86	digilib.uin-suka.ac.id Source Internet	<1 %
87	ejournal3.undip.ac.id Source Internet	<1 %
88	Muhammad Hassan Massaty, Dimas Pamilih Epin Andrian, Slamet Kurniawan Fahrurozi. "Pengalaman Pengguna Pada Platform Magang : Pengembangan Dan Evaluasi Melalui Pengujian Berbasis UEQ", Jurnal Ilmiah SINUS, 2025 Publication	<1 %
89	ejournal.jak-stik.ac.id Source Internet	<1 %
90	ejurnal.poltekpos.ac.id Source Internet	<1 %
91	jurnaldrpm.budiluhur.ac.id Source Internet	<1 %
92	serbaserbisiska.wordpress.com Source Internet	<1 %
93	www.researchgate.net Source Internet	<1 %
94	Laras Dwi Hartini, Noor Indah Rahmawati. "Pengaruh Standarisasi ISO 9001: 2008 dan Budaya Organisasi terhadap Kinerja Karyawan pada PT. Sumberdaya Dian Mandiri", Jurnal Ekobis : Ekonomi Bisnis & Manajemen, 2020 Publication	<1 %
95	jurnal.polibatam.ac.id Source Internet	

<1 %

96

text-id.123dok.com

Source Internet

<1 %

Exclure les citations Arret

Exclure la bibliographie Arret

Exclure les
correspondances

Arret