

**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI PLATFORM MERDEKA
MENGAJAR (PMM) DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA DENGAN
MENGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)”**

Oleh

Ni Komang Devi Saraswati, NIM 1715051019

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email : nikomangdevisaraswati26@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) di SMA Negeri 3 Singaraja dengan menggunakan metode *User experience Questionnaire* (UEQ). *User experience* (UX) adalah pengguna berinteraksi dengan suatu produk atau layanan yang ditawarkan oleh perusahaan atau organisasi, dan peran para pengguna sangat mempengaruhi keberhasilan suatu aplikasi. Aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) adalah sebuah platform yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran jarak jauh di Indonesia. Meskipun demikian, pengalaman pengguna PMM di SMA Negeri 3 Singaraja masih menemukan beberapa kesulitan dalam menggunakan aplikasi PMM. Oleh karena itu, metode UEQ digunakan untuk mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna seperti, *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, *Novelty*. Dalam penelitian ini pengambilan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner berbantuan Google Form dan diisi oleh 60 responden. Hasil dari penelitian berdasarkan 6 aspek UEQ masuk dalam kategori positif dengan nilai rata-rata aspek *Attractiveness* 1,481, aspek *Perspiciuity* 1,454, aspek *Efficiency* 1,500, aspek *Dependability* 1,463, aspek *Stimulation* 1,525, dan aspek *Novelty* 1.429. Hasil perbandingan *Benchmark* pada aspek *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency* dan *Dependability* berada pada kategori “*Above Average*” sedangkan aspek *Stimulation* dan *Novelty* berada pada aspek “*Good*”.

Kata Kunci : Platform Merdeka Mengajar (PMM), *User experience Questionnaire* (UEQ), SMA Negeri 3 Singaraja

**ANALYSIS OF THE USE OF THE APPLICATION PLATFORM MERDEKA
MENGAJAR (PMM) AT SMA NEGERI 3 SINGARAJA USING THE USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)"**

By

Ni Komang Devi Saraswati, NIM 1715051019

Study Program in Educational Informatics Engineering

Major in Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email : nikomangdevisaraswati26@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of the In Platform Merdeka Mengajar (PMM) at SMA Negeri 3 Singaraja using the User experience Questionnaire (UEQ) method. User experience (UX) is when users interact with a product or service offered by a company or organization, and the role of users greatly affects the success of an application. The application Platform Merdeka Mengajar (PMM) is a platform designed to facilitate the distance learning process in Indonesia. However, the experience of PMM users at SMA Negeri 3 Singaraja still finds some difficulties in using the PMM application. Therefore, the UEQ method is used to measure various aspects of user experience such as, Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, Novelty. In this study, data collection was carried out by distributing a questionnaire assisted by a Google Form and filled out by 60 respondents. The results of the study based on 6 aspects of UEQ are in the positive category with an average value of 1,481 in the Attractiveness aspect, 1,454 in the Perspicuity aspect, 1,500 in the Efficiency aspect, 1,463 in the Dependability aspect, 1,525 in the Stimulation aspect, and the Novelty aspect. 1.429. The results of the Benchmark comparison in the aspects of Attractiveness, Perspicuity, Efficiency and Dependability are in the category of "Above Average" while the aspects of Stimulation and Novelty are in the "Good" aspect.

Keywords: Platform Merdeka Mengajar(PMM), User experience Questionnaire (UEQ), SMA Negeri 3 Singaraja