

Analisis Perbandingan *User Experience* pada Aplikasi Playstore dan Appstore Terhadap Mahasiswa Universitas IGM Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*

Salbani¹⁾, Faradillah²⁾, Abdul Kholik³⁾

^{1), 2), 3)} Sistem Informasi, Universitas Indo Global Mandiri

[Jl. Jend. Sudirman Km. 4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Timur I, Palembang, Sumatera Selatan 3012]

Email : salarbela25@gmail.com¹⁾, faradillah.hakim@ugim.ac.id²⁾, abdul@ugim.ac.id³⁾

ABSTRACT

With the rapid development of digital technology, students increasingly rely on app distribution platforms such as the Google Play Store and App Store to support both academic and daily activities. Variations in interface design, access speed, system stability, and distribution policies are assumed to influence user experience (UX). This study aims to analyze and compare the UX of students at Universitas Indo Global Mandiri (UIGM), while also examining the behavior and perceptions of digital as native students by considering differences in application usage across Android and iOS platforms. This research employs a quantitative approach using a survey method. Data were collected through the User Experience Questionnaire (UEQ), which includes six dimensions: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The sample consisted of 360 undergraduate students at UIGM who were active in the odd semester of the 2025/2026 academic year, selected using Simple Random Sampling. The results indicate that in the dimensions of attractiveness, dependability, and efficiency, both platforms show T-test and T-statistic values below 1.95, leading to the rejection of the hypothesis and indicating relatively poor UX. In contrast, the novelty dimension shows strong results (T-test = 4.592; T-statistic = 3.699), suggesting good UX. Overall, the Google Play Store demonstrates a relative advantage over the App Store in shaping students' user experience. These findings are expected to assist developers in improving application performance and serve as a reference for future UX research.

Keywords : *User experience, UEQ, PLAYSTORE , APPSTORE, UIGM Students*

ABSTRAK

Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, mahasiswa memanfaatkan platform toko aplikasi seperti Google Play Store dan App Store untuk menunjang aktivitas akademik dan sehari-hari. Perbedaan karakteristik antarmuka, kecepatan akses, stabilitas sistem, dan kebijakan distribusi diduga memengaruhi pengalaman pengguna (UX). Penelitian ini bertujuan menganalisis dan membandingkan UX mahasiswa Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) pada kedua platform tersebut. Penelitian ini mengkaji perilaku dan persepsi UX mahasiswa sebagai generasi *digital native* dengan mempertimbangkan perbedaan pengalaman penggunaan aplikasi pada *platform* Android dan iOS. Penelitian ini menggunakan metode *User experience Questionnaire* (UEQ) yang terdiri dari enam dimensi: *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian yang digunakan dalam studi ini berjumlah 360 mahasiswa program Strata-1 Universitas Indo Global Mandiri yang aktif pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PLAYSTORE dan APPSTORE. Pada dimensi *attractiveness, dependability, dan efficiency*, baik PLAYSTORE maupun APPSTORE menunjukkan nilai T-test dan T-statistik yang berada di bawah 1,95 sehingga hipotesis ditolak dan diklasifikasikan sebagai *user experience* yang kurang baik, sedangkan pada dimensi *novelty*, T-test mencapai angka 4.592 dan T-statistik 3.699 sehingga hipotesis diterima dan dikategorikan memiliki *user experience* yang baik. Secara keseluruhan, PLAYSTORE memiliki keunggulan relatif dalam membentuk *user experience* mahasiswa UIGM dibandingkan APPSTORE. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembang PLAYSTORE dan APPSTORE untuk meningkatkan performa aplikasi serta sebagai referensi dalam meneliti persepsi pengguna kedua aplikasi tersebut.

Kata Kunci : *User experience, UEQ, PLAYSTORE, APPSTORE, Mahasiswa UIGM*

1. Pendahuluan

Arus teknologi yang terus berkembang di kehidupan menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari, terutama dalam kehidupan masyarakat yang saat ini masih menggunakan bantuan teknologi digital. Hal ini disebabkan karena berbagai teknologi yang digunakan di era modern saat ini diketahui sangat membantu membawa berbagai kemajuan di berbagai bidang, seperti di bidang pemerintahan, industri, hingga pendidikan, sehingga banyak lapisan masyarakat yang bergantung padanya (Syukron, 2023). Penggunaan teknologi digital memungkinkan para penggunanya mudah mengoperasikan teknologi dengan sedikit bantuan tenaga manusia dan lebih banyak dengan bantuan sistem otomatis melalui sistem komputer. (Wibowo et al., 2023).

Mahasiswa sebagai pengguna aktif *smartphone* dan internet membutuhkan *platform mobile* yang menyediakan aplikasi penunjang pembelajaran, pertukaran informasi, dan jejaring antarmahasiswa (Putriyani, 2024). *Platform mobile* yang saat ini umum digunakan di perangkat seluler, yaitu GOOGLE PLAYSTORE dan APPSTORE. PLAYSTORE merupakan *platform* layanan digital milik Google yang menawarkan beragam konten seperti aplikasi, permainan, film, musik, dan buku, yang diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori (Handayani et al., 2023; Apriliyani et al., 2024). APPSTORE merupakan *platform* daring yang memungkinkan pengguna iPhone, iPad, dan iPod Touch untuk menemukan dan mengunduh berbagai aplikasi seluler (Reza et al., 2022). Melalui *platform* tersebut, mahasiswa dapat mengunduh berbagai aplikasi akademik dan non-akademik, dengan perbedaan desain antarmuka, kecepatan akses, stabilitas, dan kebijakan distribusi yang memengaruhi pengalaman pengguna (UX) (Jtik et al., 2024).

User experience (UX) adalah strategi perancangan produk yang berorientasi pada sudut pandang pengguna, berdasarkan preferensi, persepsi, emosi, serta respon fisik dan psikologis pengguna yang muncul sebelum, selama, dan setelah menggunakan suatu produk (Saputra et al., 2022). Konsep *user experience* (UX) digunakan untuk menganalisis persepsi dan respons pengguna terhadap aplikasi melalui enam aspek, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan yang memengaruhi kemudahan serta kepuasan pengguna (Herdjuno & Kusumo, n.d.). Pengukuran konsep UX dapat dilakukan dengan bantuan *User experience* Questionnaire (UEQ) melalui media kuisioner yang dibagikan kepada para responden.

User experience Questionnaire (UEQ) adalah metode untuk menilai kualitas pengalaman pengguna secara subjektif dengan cara yang praktis, andal, dan valid (Prasetyaningsih et al., 2021). UEQ terdiri atas 26 butir pertanyaan yang terbagi ke dalam enam skala utama, yaitu Kebaruan (*Novelty*) untuk menilai aspek kebaruan suatu produk sebagai sesuatu yang kreatif dan inovatif. Selanjutnya, Kejelasan (*Perspicuity*), yakni menilai sejauh mana suatu produk mudah dipahami dan dipelajari

oleh pengguna, Ketepatan (*Dependability*) menilai keamanan dan keakuratan dari suatu produk Efisiensi (*Efficiency*), untuk menilai keefektifan dan kemampuan produk. Daya Tarik (*Attractiveness*), yakni menilai preferensi terhadap suatu produk. Stimulasi (*Stimulation*), yakni menilai ketertarikan dan motivasi terhadap suatu produk. Metode ini diketahui menjadi *tools* yang sangat berguna bagi peneliti dalam menganalisis data dan hasilnya secara akurat (Jtik et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Nurfaldini, et al. (2024) meneliti pengaruh sistem UX yang baik terhadap kenyamanan mahasiswa dalam mengakses layanan kampus membuktikan bahwa sistem UX yang baik memberikan pengaruh terhadap kenyamanan para mahasiswa. Rahmadiansyah, et al. (2020) turut menunjukkan bahwa konsep UX pada aplikasi pembelajaran pemrograman di Indonesia memiliki nilai rata-rata kategori baik pada aspek *usable*, *valuable*, dan *useful*. Arisandy, et al. (2022) mengemukakan bahwa perbandingan UX antara dua aplikasi berbeda yang memiliki fungsi serupa dapat dipengaruhi oleh desain antarmuka dan kestabilan sistem. Navintino, et al. (2025) membahas perbandingan sistem keamanan pada aplikasi Android dan iOS dan menunjukkan adanya perbedaan struktur dan kebijakan antarsistem aplikasi yang juga dapat berdampak terhadap kenyamanan dan kepuasan para penggunanya.

Berdasarkan telaah literatur tersebut, belum ditemukan penelitian di Indonesia yang menganalisis perbandingan konsep UX pada dua *platform* aplikasi PLAYSTORE dan APPSTORE pada mahasiswa di universitas swasta, khususnya Universitas Indo Global Mandiri menggunakan pendekatan terukur seperti *User experience* Questionnaire (UEQ). Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami perilaku dan persepsi mahasiswa sebagai generasi *digital native* terhadap penggunaan *platform* digital, khususnya perbedaan pengalaman penggunaan perangkat Android dan iOS dalam aspek kenyamanan, kecepatan akses, dan efisiensi aplikasi. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi pengembang dan pengelola teknologi informasi kampus dalam meningkatkan kualitas UX lintas *platform* serta memperkaya literatur akademik mengenai perbandingan UX antar *platform* di Indonesia.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei karena tujuan penelitian adalah memperoleh gambaran umum serta kecenderungan data dari sejumlah responden secara objektif dan terukur. Pemilihan metode ini didasari oleh cara pengumpulan data yang dilakukan melalui penyebaran pertanyaan kepada para responden, yaitu mahasiswa aktif program Strata-1 di Universitas Indo Global Mandiri. Objek penelitian ini adalah *platform* Google PLAYSTORE dan APPLE APPSTORE. Populasi yang digunakan pada penelitian yang diteliti ini adalah mahasiswa aktif strata-1 di Universitas Indo Global Mandiri semester ganjil tahun akademik 2025/2026. Penarikan sampel dari populasi

yang ada dilakukan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Peneliti melakukan penarikan sampel dengan menerapkan rumus slovin dengan margin kesalahan 5% untuk sampel mahasiswa yang akan digunakan sebagai responden. Adapun rumus Slovin yang digunakan, yakni:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \dots\dots(1)$$

$$n = \frac{3647}{1 + 3647(0.05)^2}$$

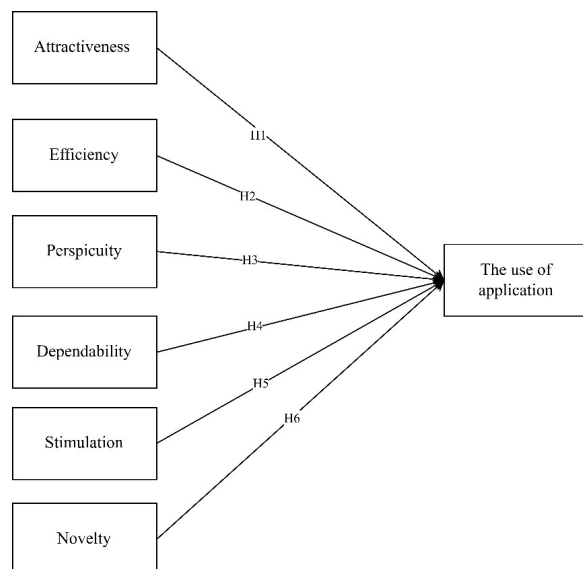
$$n = \frac{3647}{1 + 9,1175}$$

$$n = \frac{3647}{10,1175}$$

$$n = 360$$

Dari perhitungan yang dilakukan, diperoleh bahwa sampel pada penelitian ini ialah sebanyak 360 partisipan. Adapun kriteria yang harus dimiliki responden ialah Mahasiswa aktif strata-1 yang terdaftar pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026 Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) dan Pernah menggunakan GOOGLE PLAYSTORE dan APPSTORE.

Penelitian ini menggunakan model *User experience Questionnaire* (UEQ) sebagai dasar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis model pengukuran (*outer model*) dan analisis model struktural (*inner model*) (Hardisman, 2021). Adapun model konseptual dari penelitian ini digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Konseptual Penelitian

Berdasarkan model penelitian konseptual di atas, hipotesis penelitian akan disusun sebagai berikut:

1. H1: *Attractiveness* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi.
2. H2: *Efficiency* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi
3. H3: *Perspicuity* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi
4. H4: *Dependability* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi
5. H5: *Stimulation* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi
6. H6: *Novelty* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi

Adapun indikator pada masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Penelitian

Variabel	Indikator	Kode
<i>Attractiveness</i>	Menyusahkan atau Menyenangkan	ATT1
	Buruk atau Baik	ATT2
	Tidak Disukai atau Menggembirakan	ATT3
	Tidak Nyaman atau Nyaman	ATT4
	Tidak Atraktif atau Atraktif	ATT5
	Tidak Ramah Pengguna atau Ramah Pengguna	ATT6
<i>Perspicuity</i>	Tidak dapat dipahami atau Dapat Dipahami	PER1
	Sulit Dipelajari atau Mudah Dipelajari	PER2
	Rumit atau Sederhana	PER3
	Membingungkan atau Jelas	PER4
<i>Efficiency</i>	Lambat atau Cepat	EFF1
	Tidak Efisien atau Efisien	EFF2
	Praktis atau Praktis	EFF3
	Berantakan atau Terorganisir	EFF4
<i>Dependability</i>	Tidak dapat diprediksi atau dapat diprediksi	DEP1
	Menghalangi atau Mendukung	DEP2
	Tidak aman atau aman	DEP3
	Tidak memenuhi ekspektasi atau Memenuhi ekspektasi	DEP4
<i>Stimulation</i>	Kurang bermanfaat atau Bermanfaat	ST1
	Membosankan atau Mengasyikan	ST2

Variabel	Indikator	Kode
Novelty	Tidak Menarik atau Menarik	ST3
	Tidak Memotivasi atau Memotivasi	ST4
	Monton atau Kreatif	NOV1
	Konvensional atau Berdaya Cipta	NOV2
The use of application	Lazim atau Terdepan	NOV3
	Konservatif atau Inovatif	NOV4
	Aplikasi dapat diakses dan mudah dipahami	US1
	Aplikasi memiliki interface yang sesuai	US2
	Aplikasi memiliki fungsionalitas yang sesuai harapan dan kebutuhan	US3
	Aplikasi dapat diakses secara flexible dan praktis	US4

Respon para responden terhadap kuesioner diukur menggunakan skala likert pada Tabel 2.

Tabel 2. Bobot Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Tidak Setuju
4	Netral
5	Cukup Setuju
6	Setuju
7	Sangat Setuju

3. Pembahasan

A. Profil Responden

Data responden dalam penelitian ini mencakup informasi berupa nama, nomor pokok mahasiswa (NPM), jenis kelamin, dan program studi.

Tabel 3. Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Total
1	Perempuan	239
2	Laki-laki	121

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3, terlihat bahwa dari total 360 partisipan kuesioner yang mengisi, mayoritas merupakan perempuan sebanyak 239 responden sedangkan laki-laki 121 responden.

Tabel 4. Jumlah Responden Berdasarkan Fakultas.

No	Program Studi	Total
1	Akuntansi	25
2	Arsitektur	8
3	Biologi	9
4	Desain Komunikasi Visual	30
5	Ilmu Pemerintahan	15
6	Kedokteran	0
7	Keselamatan dan Kesehatan Kerja	5
8	Kimia	0
9	Manajemen	44
10	Pendidikan Bahasa Inggris	10
12	Perencanaan Wilayah dan Kota	10
13	Sistem Informasi	132
14	Sistem Komputer	30
15	Teknik Geomatika	1
16	Teknik Informatika	29
17	Teknik Sipil	12

Berdasarkan Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa sebagian besar partisipan berasal dari program studi sistem informasi sebanyak 132 responden dari total 360 responden dibutuhkan.

B. Uji Kualitas Data

Penelitian ini menggunakan model analisis PLS-SEM yang mencakup dua tahap pengujian, yaitu evaluasi *outer model* dan *inner model*, dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS versi 4.1.1.6.

1. Uji Outer Model

Analisis *outer model* digunakan untuk menilai validitas dan reliabilitas setiap indikator atau *item* pengukuran terhadap variabel laten masing-masing. Evaluasi *outer model* mencakup penilaian validitas konvergen, validitas diskriminan, serta reliabilitas. Tabel 5 menunjukkan hasil pengujian *outer model* pada aplikasi PLAYSTORE.

Tabel 5. Nilai Outer Model Aplikasi PLAYSTORE

	Variabel						
	<i>attractiveness</i>	<i>dependability</i>	<i>efficiency</i>	<i>novelty</i>	<i>perspicuity</i>	<i>stimulations</i>	<i>the use of application</i>
ATT1	0.871	0.757	0.719	0.710	0.785	0.722	0.748

	Variabel						
	<i>attractiveness</i>	<i>dependability</i>	<i>efficiency</i>	<i>novelty</i>	<i>perspicuity</i>	<i>simulations</i>	<i>the use of application</i>
ATT2	0.889	0.754	0.745	0.721	0.802	0.749	0.761
ATT3	0.868	0.732	0.737	0.724	0.780	0.741	0.757
ATT4	0.880	0.730	0.717	0.725	0.763	0.730	0.736
ATT5	0.868	0.724	0.716	0.727	0.752	0.746	0.751
ATT6	0.841	0.739	0.714	0.701	0.761	0.719	0.716
DEP1	0.755	0.873	0.785	0.769	0.757	0.811	0.737
DEP2	0.668	0.828	0.776	0.730	0.670	0.743	0.663
DEP3	0.716	0.837	0.694	0.723	0.733	0.741	0.730
DEP4	0.734	0.846	0.718	0.705	0.717	0.740	0.743
EF1	0.745	0.779	0.879	0.794	0.768	0.789	0.766
EF2	0.709	0.747	0.868	0.719	0.721	0.713	0.712
EF3	0.725	0.766	0.867	0.747	0.694	0.769	0.728
EF4	0.720	0.761	0.866	0.751	0.741	0.765	0.698
NOV1	0.707	0.768	0.745	0.861	0.736	0.776	0.781
NOV2	0.741	0.745	0.759	0.866	0.737	0.756	0.757
NOV3	0.699	0.745	0.766	0.863	0.695	0.766	0.736
NOV4	0.721	0.744	0.739	0.884	0.737	0.769	0.751
PER1	0.781	0.690	0.681	0.675	0.838	0.687	0.763
PER2	0.760	0.743	0.741	0.732	0.872	0.743	0.757
PER3	0.790	0.762	0.760	0.757	0.892	0.770	0.802
PER4	0.755	0.757	0.733	0.738	0.866	0.762	0.760
ST1	0.749	0.795	0.795	0.796	0.789	0.882	0.758
ST2	0.682	0.771	0.741	0.726	0.674	0.832	0.705
ST3	0.758	0.757	0.761	0.771	0.770	0.875	0.786
ST4	0.718	0.769	0.711	0.748	0.706	0.857	0.747
US1	0.725	0.731	0.718	0.752	0.786	0.761	0.871
US2	0.696	0.697	0.712	0.731	0.732	0.727	0.848
US3	0.789	0.756	0.729	0.776	0.784	0.771	0.879
US4	0.756	0.758	0.733	0.757	0.775	0.753	0.865
AVE	0.770	0.770	0.770	0.770	0.770	0.770	0.770
Cronbach's Alpha	0.936	0.936	0.936	0.936	0.936	0.936	0.936

Berdasarkan hasil pengujian *Outer Model* pada Tabel 5, menunjukkan bahwa:

- Semua variabel memiliki nilai *outer loading* > 0,7 sehingga dinyatakan pada aplikasi GOOGLE PLAYSTORE semua variabel valid.
- Suatu indikator atau item dikatakan valid apabila nilai AVE lebih dari 0,5. Seluruh variabel pada aplikasi Google PLAYSTORE, sehingga semua variabel dinyatakan valid.
- Validitas diskriminan dinilai melalui nilai *Cross Loading*. Nilai *Cross Loading* pada seluruh indikator

memiliki nilai loading tertinggi pada variabel laten yang diukurnya, sehingga indikator pada aplikasi PLAYSTORE dinyatakan valid.

- Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai konsistensi suatu instrumen penelitian. Reliabilitas dapat diamati melalui nilai Cronbach's alpha, di mana suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's alpha (α) melebihi 0,7. Semua variabel pada aplikasi Google PLAYSTORE menunjukkan nilai Cronbach's alpha di atas 0,7. Dengan demikian, seluruh variabel dapat dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

Selanjutnya, pada aplikasi APPSTORE menunjukkan nilai hasil pengujian *Outer Model* seperti pada Tabel 6.

Tabel 6. *Outer Model Aplikasi APPSTORE*

	Variabel						
	<i>attractiveness</i>	<i>dependability</i>	<i>efficiency</i>	<i>novelty</i>	<i>perspicuity</i>	<i>simulation</i>	<i>the use of application</i>
ATT1	0.874	0.754	0.786	0.761	0.806	0.791	0.732
ATT2	0.862	0.704	0.764	0.745	0.769	0.767	0.731
ATT3	0.880	0.747	0.793	0.775	0.788	0.770	0.756
ATT4	0.857	0.738	0.753	0.746	0.771	0.750	0.714
ATT5	0.846	0.725	0.738	0.721	0.742	0.726	0.702
ATT6	0.860	0.759	0.802	0.741	0.785	0.761	0.772
DEP1	0.745	0.885	0.784	0.727	0.757	0.756	0.759
DEP2	0.762	0.899	0.791	0.772	0.775	0.765	0.755
DEP3	0.744	0.879	0.771	0.730	0.771	0.760	0.749
DEP4	0.750	0.847	0.780	0.733	0.746	0.771	0.716
EF1	0.783	0.780	0.884	0.771	0.786	0.782	0.756
EF2	0.783	0.790	0.866	0.763	0.750	0.751	0.744
EF3	0.787	0.787	0.883	0.763	0.771	0.761	0.767
EF4	0.796	0.775	0.883	0.790	0.800	0.787	0.780
NOV1	0.798	0.743	0.796	0.871	0.767	0.780	0.804
NOV2	0.737	0.727	0.763	0.884	0.761	0.771	0.775
NOV3	0.733	0.752	0.758	0.870	0.752	0.742	0.763
NOV4	0.765	0.735	0.757	0.877	0.754	0.767	0.784
PER1	0.799	0.750	0.783	0.756	0.880	0.764	0.754
PER2	0.782	0.751	0.757	0.765	0.874	0.741	0.739
PER3	0.772	0.753	0.769	0.761	0.885	0.776	0.757
PER4	0.785	0.776	0.772	0.739	0.848	0.745	0.735
ST1	0.792	0.765	0.764	0.769	0.766	0.877	0.755
ST2	0.755	0.752	0.741	0.745	0.780	0.871	0.737
ST3	0.796	0.774	0.808	0.795	0.789	0.906	0.811
ST4	0.743	0.755	0.756	0.751	0.704	0.848	0.714
US1	0.760	0.728	0.758	0.769	0.756	0.748	0.874
US2	0.698	0.713	0.708	0.738	0.706	0.710	0.860

	Variabel						
	<i>attractiveness</i>	<i>dependability</i>	<i>efficiency</i>	<i>novelty</i>	<i>perspicuity</i>	<i>stimulation</i>	<i>the use of application</i>
US3	0.732	0.726	0.763	0.790	0.736	0.748	0.859
US4	0.760	0.774	0.773	0.794	0.769	0.781	0.873
AVE	0.716	0.716	0.716	0.716	0.716	0.716	0.716
Cronbach's Alpha	0.932	0.932	0.932	0.932	0.932	0.932	0.932

Berdasarkan hasil pengujian *Outer Model* pada Tabel 6, menunjukkan bahwa:

- Semua variabel memiliki nilai *outer loading* lebih dari 0,7 sehingga dinyatakan pada aplikasi APPSTORE semua variabel valid.
- Suatu indikator atau *item* dikatakan valid apabila nilai AVE lebih dari 0,5. Nilai AVE pada aplikasi APPSTORE memiliki nilai AVE yang melebihi 0,5. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dinyatakan valid.
- Validitas diskriminan dinilai melalui nilai *Cross Loading*. Nilai *Cross Loading* pada seluruh indikator memiliki nilai *loading* yang lebih tinggi pada variabel laten yang diukurnya, sehingga indikator pada aplikasi APPSTORE dinyatakan valid.
- Reliabilitas dapat diamati melalui nilai Cronbach's alpha, di mana suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's alpha (α) melebihi 0,7. Semua variabel pada aplikasi APPSTORE menunjukkan nilai Cronbach's alpha di atas 0,7. Dengan demikian, seluruh variabel dapat dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

Berdasarkan hasil pengujian *outer model* menggunakan pendekatan PLS-SEM, seluruh indikator pada setiap variabel telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Selain itu, variabel *Attractiveness*, *Dependability*, *Efficiency*, *Novelty*, *Perspicuity*, *Stimulation*, dan *The Use of Application* dinyatakan valid serta reliabel, sehingga dapat diterapkan pada tahap analisis selanjutnya untuk menilai perbandingan *user experience* PLAYSTORE dan APPSTORE.

2. Uji Inner Model

Analisis *inner model* atau analisis struktural dilakukan untuk menguji hipotesis dan mengevaluasi apakah model yang dikembangkan memiliki signifikansi secara statistik. Dalam analisis ini, parameter utama yang diperhatikan meliputi nilai *R-Square* serta tingkat signifikansi yang ditunjukkan oleh nilai T-statistik, *p-value*, dan *F-Square*. Tabel 7 menunjukkan hasil pengujian *R-Square*.

Tabel 7. Uji *R-square* PLAYSTORE dan APPSTORE

	R-square (PLAYSTORE)	R-square (APPSTORE)
<i>the use of application</i>	0.856	0.854

Mengacu pada Tabel 7, nilai *R-Square* variabel *the use of application* pada aplikasi PLAYSTORE sebesar 0,856, sedangkan pada aplikasi APPSTORE sebesar 0,854. Nilai tersebut menunjukkan bahwa model pada kedua aplikasi memiliki tingkat kekuatan yang tergolong kuat.

Selanjutnya, pada Tabel 8 disajikan hasil uji *F-Square*.

Tabel 8. Uji *F-square* PLAYSTORE dan APPSTORE

	<i>the use of application</i> (PLAYSTORE)	<i>the use of application</i> (APPSTORE)
<i>attractiveness</i>	0.017	0.002
<i>dependability</i>	0.002	0.018
<i>efficiency</i>	0.000	0.012
<i>novelty</i>	0.087	0.183
<i>perspicuity</i>	0.149	0.011
<i>stimulations</i>	0.030	0.020

Berdasarkan Tabel 8, variabel *attractiveness* pada aplikasi PLAYSTORE tidak memberikan pengaruh terhadap *the use of application* dengan nilai 0,017, dan hasil yang serupa juga ditemukan pada aplikasi APPSTORE dengan nilai 0,002.

Adapun pengujian selanjutnya ialah pengujian nilai signifikansi untuk menyatakan kelayakan suatu model atau hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai T melebihi 1,95 dan nilai p berada di bawah 0,05 pada tingkat signifikansi atau margin error 5%. Tabel 9 disajikan hasil pengujian signifikansi.

Tabel 9. Uji Nilai Signifikansi PLAYSTORE dan APPSTORE

	T-test (PLAYSTORE)	T statistics (APPSTORE)	P values (PLAYSTORE)	P values (APPSTORE)	Analisis	
					PLAYSTORE	APPS TORE
<i>attractiveness -> the use of application</i>	0.552	1.768	0.077	0.581	Ditolak	Ditolak
<i>dependability -> the use of application</i>	1.690	0.664	0.507	0.091	Ditolak	Ditolak
<i>efficiency -> the use of application</i>	1.804	0.030	0.976	0.071	Ditolak	Ditolak

<i>novelty -> the use of application</i>	4.5 92	3.6 99	0.0 00	0.0 00	Diterima	Diterima
<i>perspicuity -> the use of application</i>	1.4 06	5.9 00	0.0 00	0.1 60	Diterima	Ditolak
<i>stimulation -> the use of application</i>	1.7 09	2.7 69	0.0 06	0.0 87	Diterima	Ditolak

Berdasarkan hasil yang tertera pada Tabel 9, didapatkan kesimpulan bahwa variabel *Novelty* memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi baik pada PLAYSTORE maupun APPSTORE. Dengan demikian, unsur kebaruan menjadi faktor yang konsisten dan dominan dalam mendorong penggunaan aplikasi pada kedua platform dalam konteks mahasiswa UIGM.

C. Pengujian Perbandingan *User experience* pada Aplikasi PLAYSTORE dan APPSTORE

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terhadap enam dimensi *user experience*, perbandingan pengalaman pengguna mahasiswa Universitas IGM pada aplikasi PLAYSTORE dan APPSTORE menunjukkan adanya persamaan maupun perbedaan pada setiap dimensi yang dianalisis.

Pada dimensi *attractiveness*, *dependability*, dan *efficiency*, baik PLAYSTORE maupun APPSTORE menghasilkan temuan yang serupa, yaitu hipotesis ditolak dan diklasifikasikan sebagai *user experience* yang kurang baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa kedua aplikasi tersebut belum mampu secara optimal meningkatkan daya tarik visual, keandalan sistem, serta efisiensi penggunaan dalam mendukung pengalaman pengguna mahasiswa Universitas IGM.

Pada dimensi *novelty*, hasil pengujian menunjukkan bahwa PLAYSTORE dan APPSTORE sama-sama memperoleh hipotesis diterima dan dikategorikan memiliki *user experience* yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa kedua platform berhasil menghadirkan unsur kebaruan dan inovasi yang memberikan dampak positif terhadap pengalaman pengguna.

Adapun perbedaan hasil pengujian ditemukan pada dimensi *perspicuity* dan *stimulation*. Pada kedua dimensi tersebut, PLAYSTORE memperoleh hipotesis diterima dan dikategorikan sebagai *user experience* yang baik, sedangkan APPSTORE memperoleh hipotesis ditolak dan dikategorikan sebagai *user experience* yang kurang baik. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa PLAYSTORE memiliki keunggulan dibandingkan APPSTORE dalam hal kejelasan *user experience* serta kemampuan aplikasi dalam memberikan pengalaman yang menarik dan memotivasi pengguna.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data penelitian mengenai perbandingan *user experience* pada aplikasi PLAYSTORE dan APPSTORE terhadap mahasiswa UIGM dengan menggunakan metode *User*

experience Questionnaire (UEQ), diperoleh bahwa PLAYSTORE dan APPSTORE memiliki karakteristik pengalaman pengguna yang berbeda pada enam dimensi yang diteliti, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. PLAYSTORE dan APPSTORE memiliki performa yang setara pada aspek *novelty* yang menunjukkan bahwa kedua aplikasi berhasil menghadirkan elemen kebaruan dan inovasi yang memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman pengguna mahasiswa. PLAYSTORE menunjukkan keunggulan komparatif dibandingkan APPSTORE pada aspek *perspicuity* dan *stimulation*. Perbandingan *user experience* menunjukkan bahwa PLAYSTORE memiliki keunggulan relatif dalam membentuk *user experience* mahasiswa UIGM dibandingkan APPSTORE, meskipun kedua aplikasi sama-sama unggul dalam aspek kebaruan.

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan ruang penelitian selanjutnya agar dapat meneliti penelitian serupa yang melibatkan karakteristik responden lebih beragam dan mengombinasikan metode UEQ dengan metode lainnya sehingga memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Diharapkan pula bagi kedua platform aplikasi untuk dapat meningkatkan performa pengembangan aplikasi tersebut.

Daftar Pustaka

- Apriliyani, M., Musyaffaq, M. I., & Aini, S. N. (2024). Implementasi analisis sentimen pada ulasan aplikasi Duolingo di Google PLAYSTORE menggunakan algoritma Naïve Bayes. 21(2), 298–311.
- Arisandy, D., -, R., Shinta, J. E., & Kalyana, C. (2022). Pengukuran dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi WhatsApp dan Telegram dengan Metode UEQ+ pada Mahasiswa Universitas Mikroskil. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 23(2), 135–146. <https://doi.org/10.55601/jsm.v23i2.892>
- Handayani, F. D., & Rosyida, I. (2023). Clustering Review Pengguna Aplikasi Zenius pada Layanan GOOGLE PLAYSTORE Menggunakan Metode DBSCAN dan HDBSCAN. 1(2), 178–191.
- Herdjuno, R., & Kusumo, P. (n.d.). Evaluasi *User experience* Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode *User experience Questionnaire* (UEQ).
- Jtik, J., Teknologi, J., Fadzana, M. S., & Diartono, D. A. (2024). Pengaruh *User experience* (UX) Design Terhadap Kemudahan Pengguna dalam Menggunakan Aplikasi TIX ID. 8(3).
- Navantino et al. (2025). Tinjauan Literatur : Perbandingan Sistem Keamanan Pada. *STORAGE – Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 4(1), 22–28.
- Nurfaldini, S. I., Alfarizi, M. F. R., & Kuncoro, P. D. H. (2024). Analisis *User experience* pada Aplikasi

- Mobile SIA Universitas Teknologi Yogyakarta
Dengan Metode *User experience* Questionnaire.
*Teknomatika: Jurnal Informatika Dan
Komputer*, 17(1), 48–55.
<https://doi.org/10.30989/teknomatika.v17i1.1288>
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). *Analisa User experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User experience Questionnaire*. 13(2), 147–157.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). *Analisa User experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User experience Questionnaire*. 13(2), 147–157.
- Rahmadiansyah, R., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2020). Evaluasi *User experience* Pada Aplikasi Programming HUB Menggunakan Indikator UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2186–2194.
- Reza, M., Pulungan, U., Ratnawati, D. E., & Rahayudi, B. (2022). *Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi PeduliLindungi dengan Metode Random*. 6(9), 4378–4385.
- Saputra, D., Kania, R., & Kunci, K. (2022). *Implementasi Design Thinking untuk User experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital*. 13–14.
- Syukron, F. W. (2023). Analisis *User Experience* Pada Aplikasi Mobile Menggunakan Metode Systematic Literature Review SkripsiI Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer oleh : Fildzah Waalidein Syukron 2023 M / 1444 H. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 15.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/71162>
- Wibowo, S. H. (n.d.). *Teknologi Digital Di Era Modern*.