

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil dari olah data diketahui bahwa pengguna masih merasa kurang puas terhadap aplikasi DANA terutama pada variabel *Hedonic Quality* yang mendapat nilai 0,80. Sementara untuk variabel yang mendapatkan penilaian tertinggi dari pengguna adalah *Pragmatic Quality* dengan nilai 1,13 dan disusul oleh variabel *Attractiveness* dengan nilai 0,94. Dari data yang telah diperoleh maka variabel *Hedonic Quality* harus ditingkatkan.
2. Berdasarkan hasil nilai bentuk benchmark maka pada aspek *Perspicuity*, *Efficiency*, dan *Novelty* mendapatkan nilai Above average yang berarti ketiga aspek tersebut sudah diatas rata-rata, sedangkan aspek *Attractiveness*, *Dependability*, dan *Stimulation* mendapatkan nilai benchmark Below average atau dibawah rata rata hal ini menunjukkan bahwa ketiga aspek tersebut mempengaruhi pengalaman pengguna terhadap kualitas aplikasi DANA karena mendapatkan hasil benchmark yang dibawah rata-rata. Pengguna sudah merasa puas dengan aspek *Perspicuity*, *Efficiency*, dan *Novelty*. Namun pengguna kurang merasa puas dengan aspek *Attractiveness*, *Dependability*, dan *Stimulation*
3. Rekomendasi yang diberikan Untuk meningkatkan variabel "Attractiveness" dalam aplikasi DANA, langkah-langkah konkret dapat diambil dengan melakukan pembaruan desain antarmuka pengguna (UI). Peningkatan ini dapat dicapai dengan memfokuskan pada elemen visual yang menarik dan modern. Optimalisasi gambar dan grafis, bersama dengan penggunaan animasi yang cermat, dapat meningkatkan daya tarik visual tanpa mengurangi kinerja aplikasi. Uji responsivitas antarmuka pada berbagai perangkat menjadi penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang konsisten. Menambahkan fitur-fitur kreatif seperti program insentif atau elemen gamifikasi juga dapat memberikan nilai tambah serta meningkatkan daya tarik

pengguna. Selanjutnya, pilihan personalisasi dan pemantauan tren desain terbaru juga diperlukan untuk memperbarui aplikasi sesuai dengan preferensi dan ekspektasi pengguna, menciptakan kesan inovatif. Menggali umpan balik pengguna melalui fitur komentar akan membantu mengidentifikasi area perbaikan yang lebih spesifik. Melalui implementasi langkah-langkah ini, diharapkan variabel "Attractiveness" dalam aplikasi DANA dapat meningkat secara signifikan. Sementara itu, untuk meningkatkan aspek "*Dependability*" dalam aplikasi DANA, beberapa saran perbaikan yang dapat diadopsi mencakup memastikan keamanan aplikasi dari serangan peretas, perbaikan bug atau kesalahan pada aplikasi, peningkatan kecepatan aplikasi agar responsif, dan kompatibilitas pada berbagai perangkat. Peningkatan kualitas layanan pelanggan juga penting untuk memastikan respons cepat dan membantu pengguna dalam menyelesaikan masalah mereka. Selanjutnya, untuk meningkatkan aspek "*Stimulation*", saran perbaikan mencakup penambahan fitur baru yang menarik dan inovatif, seperti fitur augmented reality atau interaksi pengguna dengan pengguna lain. Peningkatan kualitas grafis dan animasi, penambahan elemen gamifikasi seperti penghargaan atau sistem level, serta fitur personalisasi dan berbagi pengalaman melalui media sosial juga dapat meningkatkan tingkat stimulasi dalam aplikasi DANA. Dengan penerapan langkah-langkah ini, diharapkan aplikasi DANA dapat memberikan pengalaman yang lebih memuaskan dan menarik bagi pengguna.

5.2. Saran

Dari temuan yang diperoleh melalui penelitian ini, peneliti mencatat adanya beberapa kelemahan dalam pelaksanaan penelitian ini, termasuk :

1. Keterbatasan dalam penelitian ini hanya terfokus pada evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi DANA dengan menggunakan *User Experience Questionnaire*, menitikberatkan pada aspek-aspek tertentu. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu melakukan analisis yang lebih holistik dengan melakukan perbandingan antara pengalaman pengguna pada aplikasi DANA dan aplikasi pesaing, menggunakan metode *User Experience Questionnaire*.

2. Pendekatan pengumpulan data dalam penelitian ini terbatas pada metode survei dengan penyebaran kuesioner kepada responden di seluruh wilayah Indonesia. Pada penelitian berikutnya, diharapkan dapat dilakukan penyelidikan yang lebih mendalam terkait pengalaman pengguna dengan metode penelitian yang lebih teknis dan komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. M. Unud, "PENGARUH DIMENSI KUALITAS LAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN INDIHOME TRIPLE PLAY," vol. 7, no. 3, pp. 1282–1309, 2018.
- [2] R. D. Putra and D. R. Prehanto, "analisis kepuasan pengguna aplikasi flip.id menggunakan metode TAM dan EUCS," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 2, no. 4, p. 8, 2021.
- [3] S. Rohmah and M. Ary, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Studi kasus : pada Akulaku dan Kredivo Indonesia) Departemen Sistem Informasi , Fakultas Teknologi Informasi , Industri keuangan," *J. Sist. Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 2230–2245, 2021.
- [4] A. L. T. Adinegoro, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, "Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id)," *Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 11, pp. 5862–5870, 2018, [Online]. Available: Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
- [5] A. Noor and E. L. Hadisaputro, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4, pp. 672–677, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1881.
- [6] M. A. Kresnanto, B. T. Hanggara, and B. S. Prakoso, "Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada RedDoorz dan Airy)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3637–3646, 2020.
- [7] F. D. N. Annisa, J. N. U. Jaya, and S. Surmiati, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi E-Wallet OVO dan GOPAY Dengan Metode User Experience Questionnaire," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 3, pp. 242–251, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i3.1527.
- [8] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, "Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [9] R. N. D. Setiawansyah Setiawansyah, Qadhli Jafar Adrian, "Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience," *J. Manaj. Inform.*, vol. 11, 2021.
- [10] A. D. Putra and A. D. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 17–24, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.145.

- [11] G. Y. Swara and Y. Pebriadi, "Rekayasa Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Web," *J. TEKNOIF*, vol. 4, no. 2, pp. 27–39, 2016.
- [12] I. Priana and L. Fitriani, "Perancangan Aplikasi Perangkat Lunak Pengelolaan Data Bank Sampah di PT. Inpower Karya Mandiri Garut," *J. Algoritma*, vol. 13, no. 2, pp. 407–413, 2017, doi: 10.33364/algoritma/v.13-2.407.
- [13] A. Voutama and E. Novalia, "Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas," *J. Tekno Kompak*, vol. 15, no. 1, p. 104, 2021, doi: 10.33365/jtk.v15i1.920.
- [14] N. Diva, R. Rembulan, and E. A. Firmansyah, "Perilaku Konsumen Muslim Generasi-Z Dalam Pengadopsian Dompot Digital," *Valid J. Ilm.*, vol. 17, no. 2, p. 111, 2020.
- [15] A. Samara, "Pengaruh Kemudahan Penggunaan , Pengalaman Pengguna Dan Kepuasan Pelanggan Terhadap Loyalitas Pelanggan Pada Penggunaan Aplikasi Dompot Digital (E-Wallet) di Kalangan Mahasiswa Universitas Buddhi Dharma," vol. 1, no. 2, 2023.
- [16] E. U. Diani, . Y., and E. V. Sari, "Pengaruh Persepsi Mahasiswa Mengenai E-Money Terhadap Pelaku Pengguna Aplikasi Dana (Studi Pada Mahasiswa Universitas Bengkulu)," *J. Kaganga J. Ilm. Sos. dan Hum.*, vol. 4, no. 2, pp. 40–47, 2020, doi: 10.33369/jkaganga.4.2.40-47.
- [17] M. Surahman, N. Widiyasono, and R. Gunawan, "Analisis Usability dan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Menggunakan System Usability Scale dan User Experience Questionnaire," *J. Siliwangi Seri Sains dan Teknol.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–8, 2021.
- [18] I. Rofni Wulandari and L. Dwi Farida, "Pengukuran User Experience pada E-Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Mantik Penusa*, vol. 2, no. August 2018, pp. 146–151, 2018.
- [19] S. R. Henim and R. P. Sari, "User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. Vol. 6 No. 1 (2020), pp. 69–78, 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- [20] I. Jayusman and O. A. K. Shavab, "Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah," *J. Artefak*, vol. 7, no. 1, p. 13, 2020, doi: 10.25157/ja.v7i1.3180.
- [21] D. Firmansyah and Dede, "Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review," *J. Ilm. Pendidik. Holistik*, vol. 1, no. 2, pp. 85–114, 2022, doi: 10.55927/jiph.v1i2.937.

- [22] B. A. Kusuma and B. P. S. P. Putri, "Pengaruh Social Media Marketing terhadap Brand Equity," *Jimupb*, vol. 7, no. 1, p. 18, 2019.
- [23] N. M. Janna and Herianto, "KONSEP Uji VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS," *J. Darul Dakwah Wal-Irsyad*, no. 18210047, pp. 1–12, 2021.
- [24] K. A. Pramuaji and L. Loekmono, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian : Questionnaire Empathy," *J. Ilm. Bimbing. Konseling Undiksha*, vol. 9, no. 2, pp. 74–78, 2018, doi: 10.24036/XXXXXXXXXX-X.
- [25] Molly Wahyuni, *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Olah Data Manual dan SPSS versi 25*, no. Mi. Yogyakarta: Bintang Pustaka Mandani, 2020.
- [26] A. Prayoga, C W Kusuma, M Christy, and R Andika, "Analisis User Experience Jogjakita Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq)," *Tek. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 4, no. 1, pp. 53–60, 2023, doi: 10.46764/teknimedia.v4i1.98.
- [27] 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.

Lampiran

Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Dana Menggunakan *User Experience Questionnaire*



Dengan hormat,
Saya Ridho Ahmad Fahreza, mahasiswa program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian Tugas Akhir mengenai "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Dana Menggunakan User Experience Questionnaire". Kuesioner ini ditujukan bagi:
Pengguna aktif dari Aplikasi DANA yang berada di seluruh Indonesia

Mohon bantuan rekan-rekan yang merupakan pengguna aktif dari aplikasi DANA agar dapat membantu penelitian saya dengan mengisi kuesioner ini seakurat mungkin sesuai dengan pengalaman masing-masing saat menggunakan Aplikasi DANA. Identitas dan data yang diperoleh dalam penelitian ini hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja.
Atas bantuan dan kesediaan rekan-rekan, saya ucapkan terima kasih.

Peneliti,
Ridho Ahmad Fahreza

Nama *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

- ☐ Laki Laki
- ☐ Perempuan

Usia *

- ☐ 17
- ☐ < 25
- ☐ 25 - 30
- ☐ >30

Domisili *

- ☐ Pulau Jawa
- ☐ Pulau Nusa Tenggara
- ☐ Pulau Sumatera
- ☐ Pulau Sulawesi
- ☐ Pulau Kalimantan
- ☐ Pulau Papua

Apakah anda pengguna DANA *

- ☐ Ya
- ☐ Tidak

Dayak tarik



Penjelasan daya tarik

Seberapa menyenangkan pengalaman penggunaan aplikasi Dana? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Menyusahkan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Menyenangkan

Seberapa baik kualitas layanan Dana ? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Baik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Buruk

Apakah pengguna menyukai aplikasi DANA? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Mengembirkan

Apakah pengguna nyaman ketika menggunakan aplikasi DANA? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Nyaman

Seberapa menakjubkannya aplikasi ini ketika digunakan? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Atraktif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak Atraktif

Seberapa ramah pengguna aplikasi ini? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Ramah Pengguna	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak Ramah Pengguna

Kejelasan

Penjelasan kejelasan

Apakah aplikasi ini cukup mudah dipahami? *

1 2 3 4 5 6 7

tidak dapat dipahami ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ dapat dipahami

Seberapa mudah aplikasi Dana untuk dipelajari? *

1 2 3 4 5 6 7

Mudah dipelajari ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sulit dipelajari

Seberapa sederhana aplikasi ini ketika lagi digunakan? *

1 2 3 4 5 6 7

Rumit ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sederhana

Seberapa jelasnya aplikasi DANA ketika digunakan? *

1 2 3 4 5 6 7

Jelas ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Membingungkan

Efisiensi



Deskripsi (opsional)

Seberapa cepatnya aplikasi DANA ini dalam merespon anda? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Cepat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Lambat

Seberapa efisien aplikasi dalam menangani tugas? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Efisien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Efisien

Seberapa praktisnya aplikasi DANA ketika digunakan? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Praktis	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Praktis

Seberapa teratur aplikasi dalam menangani tugas? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Terorganisir	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Berantakan

Keandalan



Deskripsi (opsional)

Apakah aplikasi DANA dapat diprediksi? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak dapat diprediksi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Dapat diprediksi

Seberapa besar aplikasi DANA ini dapat mendukung kegiatan transaksi anda? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Menghalangi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Mendukung

Seberapa aman aplikasi DANA ini? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Aman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak Aman

Seberapa besar aplikasi DANA dapat memenuhi ekspektasi pengguna? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Memenuhi ekspektasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak memenuhi ekspektasi

Stimulasi

Deskripsi (opsional)

Seberapa besar manfaat yang diberikan oleh aplikasi DANA? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Bermanfaat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Kurang Bermanfaat

Seberapa seru pengalaman penggunaan aplikasi DANA ini? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Membosankan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Mengasyikan

Seberapa menariknya aplikasi DANA ini? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak Menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Menarik

Seberapa termotivasinya pengguna ketika mengakses aplikasi DANA? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Memotivasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Tidak Memotivasi

Kebaruan

Deskripsi (opsional)

Seberapa kreatifnya aplikasi DANA dalam keseluruhannya? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Kreatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Monoton

Seberapa cerdasnya aplikasi DANA menurut anda? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Berdaya cipta	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Konvensional

Apakah aplikasi DANA terkemuka? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Lazim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Terdepan

Seberapa inovatifnya aplikasi DANA? *

	1	2	3	4	5	6	7	
Konservatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Inovatif

Please enter the data here!

Use the item numbers in the printed questionnaire and the categories 1 (if the alternative on the extreme left is marked) to 7 (if the alternative on the extreme right is marked).

Leave the cell empty if the person has not answered the item. Please do not enter a special character in such cases, since this would cause errors in the calculations.

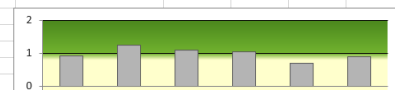
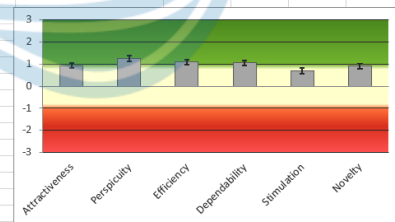
You can enter data for a **maximum of 1000** participants. If you need more, you have to adjust the formulas in the Excel.

The data analysis tool is delivered with some example data in this work sheet. Simply delete them before you enter your data here.

Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
5	5	4	3	6	5	1	3	6	3	3	4	3	5	2	4	5	5	2	5	4	2	4	6	3	5	
5	5	4	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	1	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	
6	2	5	2	2	2	6	2	6	2	4	5	6	2	4	6	5	3	3	4	5	3	3	4	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
3	4	5	3	5	5	6	2	6	3	3	5	6	2	5	6	4	3	3	3	5	4	3	5	3	3	
4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
6	7	6	7	7	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	7	6	6	6	5	6	6	6	6	5	
6	6	7	7	7	6	6	6	6	6	7	6	6	6	6	6	7	6	6	6	6	7	6	6	6	6	
7	7	4	7	7	6	4	6	6	6	7	6	6	6	5	6	7	6	6	6	6	6	6	6	6	5	
6	6	5	7	7	6	5	5	6	6	7	6	6	5	5	6	7	6	6	6	7	7	6	5	6	5	
6	7	5	7	7	5	6	6	7	7	7	7	6	6	6	6	7	6	6	6	6	7	7	6	6	6	
6	7	5	7	7	6	5	5	6	6	7	7	6	6	6	6	7	6	7	6	7	7	6	6	6	6	
6	7	5	7	7	6	5	6	7	7	7	6	6	6	6	6	7	6	6	6	6	6	7	6	6	6	
6	7	6	6	6	7	5	7	6	7	7	6	6	5	6	6	7	5	6	6	6	6	7	6	7	6	
6	7	6	6	6	6	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	7	6	6	6	7	7	7	6	6	6	
7	7	5	7	6	5	5	5	7	7	7	7	7	5	6	6	7	6	6	6	6	7	7	6	6	6	
5	7	7	7	7	6	5	5	7	7	7	7	6	6	6	6	7	5	6	6	7	7	7	5	6	5	
6	7	7	6	7	5	5	5	7	7	7	6	6	7	5	6	7	6	7	6	7	6	6	6	6	6	

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	1.7	1.2	1.1	400	annoying	enjoyable	Attractiveness
12	0.4	4.0	2.0	400	good	bad	Attractiveness
14	1.4	2.0	1.4	400	unlikable	pleasing	Attractiveness
16	1.4	1.5	1.2	400	unpleasant	pleasant	Attractiveness
24	0.2	3.6	1.9	400	attractive	unattractive	Attractiveness
25	0.5	4.6	2.1	400	friendly	unfriendly	Attractiveness
9	0.4	4.0	2.0	400	fast	slow	Efficiency
20	1.7	1.5	1.2	400	inefficient	efficient	Efficiency
22	1.7	1.4	1.2	400	impractical	practical	Efficiency
23	0.7	4.7	2.2	400	organized	cluttered	Efficiency
3	0.2	3.7	1.9	400	creative	dull	Novelty
10	0.4	4.7	2.2	400	inventive	conventional	Novelty
15	1.4	2.1	1.4	400	usual	leading edge	Novelty
26	1.6	1.4	1.2	400	conservative	innovative	Novelty
2	1.9	1.5	1.2	400	not understandable	understandable	Perspicuity
4	0.8	5.6	2.4	400	easy to learn	difficult to learn	Perspicuity
13	1.9	1.4	1.2	400	complicated	easy	Perspicuity
21	0.4	4.2	2.0	400	clear	confusing	Perspicuity
8	1.5	2.0	1.4	400	unpredictable	predictable	Dependability
11	1.8	1.6	1.3	400	obstructive	supportive	Dependability
17	0.4	4.7	2.2	400	secure	not secure	Dependability
19	0.5	4.8	2.2	400	meets expectations	does not meet expectations	Dependability
5	0.4	4.6	2.1	400	valuable	inferior	Stimulation
6	1.2	2.5	1.6	400	boring	exciting	Stimulation
7	1.0	2.2	1.5	400	not interesting	interesting	Stimulation
18	0.2	4.0	2.0	400	motivating	demotivating	Stimulation

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	0.937	1.05
Perspicuity	1.253	1.43
Efficiency	1.094	1.33
Dependability	1.057	1.31
Stimulation	0.688	1.53
Novelty	0.905	1.33



Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Attractiveness	0,94	Below average	50% of results better, 25% of results worse
Perspicuity	1,25	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efficiency	1,09	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Dependability	1,06	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Stimulation	0,69	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Novelty	0,91	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

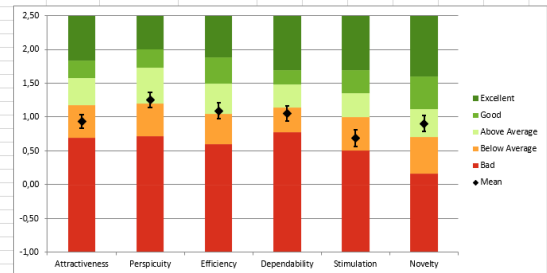
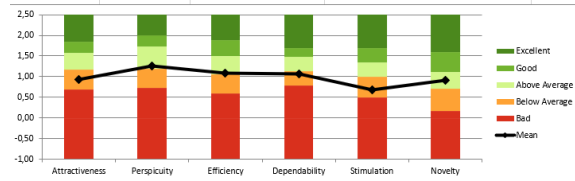


Table to create the benchmark graph (purely technical, please ignore)

Scale	Lower Border	Bad	Below Average	Above Average	Good	Excellent	Mean
Attractiveness	-1,00	0,69	0,49	0,4	0,26	0,66	0,94
Perspicuity	-1,00	0,72	0,48	0,53	0,27	0,5	1,25
Efficiency	-1,00	0,6	0,45	0,45	0,38	0,62	1,09
Dependability	-1,00	0,78	0,36	0,34	0,22	0,8	1,06
Stimulation	-1,00	0,5	0,5	0,35	0,35	0,8	0,69
Novelty	-1,00	0,16	0,54	0,42	0,48	0,9	0,91

