

# EVALUASI PENGGUNAAN APLIKASI GETCONTACT SEBAGAI PERLINDUNGAN MODUS PENIPUAN DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

Rachma Pavita\*<sup>1)</sup>, Firman Noor Hasan<sup>2)</sup>

1. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia
2. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

## Article Info

**Kata Kunci:** Evaluasi; *GetContact*; Metode UEQ; Modus Penipuan

**Keywords:** Evaluation; Fraud Mode; *GetContact*; UEQ Method

## Article history:

Received 26 September 2024

Revised 17 Oktober 2024

Accepted 6 November 2024

Available online 4 December 2024

## DOI :

<https://doi.org/10.29100/jifi.v9i4.5544>

\* Corresponding author.

Corresponding Author

E-mail address:

[rahmapavita12@gmail.com](mailto:rahmapavita12@gmail.com)

## ABSTRAK

Era digital saat ini, para penipu menggunakan teknologi untuk keuntungan pribadi. Berpura-pura sebagai orang terdekat atau bahkan karyawan bank adalah salah satu taktik yang sering digunakan. Namun, aplikasi bernama *GetContact* muncul untuk mengatasi penipuan ini. Aplikasi ini dapat mencari nomor telepon dan menemukan panggilan dan pesan singkat dari kontak yang tidak dikenal. Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan dalam penelitian aplikasi *GetContact* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dengan berbagai kriteria, seperti daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki beberapa keuntungan dalam mendeteksi dan menghindari modus penipuan dengan nomor yang tidak dikenal, tetapi ada beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki. Dengan nilai sebesar 0.69, ketepatan deteksi nama pada nomor telepon masih dapat ditingkatkan. Selain itu, fitur seperti daya tarik, efisiensi, stimulasi, dan kebaruan aplikasi kurang dari rata-rata. Meskipun aplikasi ini menawarkan kemampuan untuk mengakses informasi dan membantu pengguna menemukan nomor telepon, pengalaman pengguna kurang memuaskan. Namun, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *GetContact* dapat membantu mengidentifikasi dan mencegah modus nomor tidak dikenal. Aplikasi ini memiliki kelemahan, tetapi masih memiliki potensi untuk berkembang dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik di masa mendatang.

## ABSTRACT

In today's digital era, fraudsters use technology for personal gain. Pretending to be someone close to you or even a bank employee is one tactic that is often used. However, an application called *GetContact* emerged to overcome this fraud. This application can search phone numbers and find calls and short messages from unknown contacts. The User Experience Questionnaire (UEQ) method is used in *GetContact* application research to measure the level of user satisfaction with various criteria, such as attractiveness, efficiency, precision, stimulation and novelty. The research results show that this application has several advantages in detecting and avoiding fraud with unknown numbers, but there are several weaknesses that need to be corrected. With a value of 0.69, the accuracy of name detection in telephone numbers can still be improved. Additionally, features such as attractiveness, efficiency, stimulation, and novelty of the app are less than average. Although the app offers the ability to access information and help users find phone numbers, the user experience is less than satisfactory. However, this research found that using *GetContact* can help identify and prevent unknown number mode. This application has its weaknesses, but still has the potential to improve and provide a better user experience in the future.

## I. PENDAHULUAN

**P**ERKEMBANGAN yang sangat cepat teknologi informasi membuat pencarian data dan informasi menjadi lebih mudah. Pencarian informasi sangat penting karena semua sumber daya informasi terutama untuk organisasi, pendidikan, dan bisnis harus aman, terbuka, dan rahasia. Teknologi Informasi merupakan pilihan utama yang digunakan untuk menciptakan suatu sistem informasi yang didapatkan secara akurat dan tepat [1]. Di zaman sekarang, teknologi dan informasi sangat penting sebagai pembelajaran karena mereka membantu membuat layanan yang akurat, tepat, teratur, bertanggung jawab, dan dapat diandalkan [2]. Orang yang tidak berkepentingan dengan mudah menggunakan data pribadi pengguna untuk melakukan berbagai macam kejahatan [3]. Namun, dengan kemajuan teknologi saat ini, penipuan yang mengakibatkan kehilangan kepercayaan pengguna dapat dengan mudah terjadi, dan lebih tepatnya, penipuan yang dilakukan secara online untuk mendapatkan keuntungan dan menjadikan seseorang sebagai sasaran penipuan. Penipuan biasanya terjadi dengan menggunakan smartphone, alat komunikasi yang sering digunakan untuk mendapatkan informasi. Penipuan melalui smartphone sering kali terjadi dengan panggilan telepon oleh seseorang yang tidak dikenal. Namun, aplikasi memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mendeteksi atau mencari panggilan dengan nomor tidak. *GetContact* adalah aplikasi yang memudahkan pencarian dan pelacakan nomor telepon. Aplikasi "Penyekat Spam" dan "Maklumat Pemanggil" dan bagus, *GetContact* menapis panggilan yang mengganggu dan hanya membiarkan orang yang dipilih berbicara dengan pengguna dan cara menggunakan *GetContact* tampaknya tidak terlalu sulit [4]. Dengan *GetContact*, label nama kontak yang diberikan dan disimpan oleh seseorang dapat diberi penanda atau *tag* serta aplikasi *GetContact*, sangat mudah untuk memasukkan nomor telepon yang salah [5]. Keunggulan *GetContact* adalah bahwa itu menyaring panggilan gangguan atau nomor telepon yang tidak dikenali dan memungkinkan kita untuk berkomunikasi hanya dengan nomor telepon yang kita pilih [6]. Aplikasi ini menemukan penelepon dan mencegah panggilan spam dengan mengidentifikasi panggilan yang tidak diinginkan dan memfilter pesan teks, pesan flash, dan panggilan [7], namun Semua orang yang menggunakan aplikasi *GetContact* dapat mengakses informasi nomor ponsel yang diinginkan [8].

Melihat penelitian sebelumnya [9], analisis yang dilakukan untuk aplikasi *GetContact* dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* yang didasarkan pada sepuluh prinsip oleh Jacob Nielsen. Penelitian tersebut mengolah data menggunakan IBM SPSS untuk menguji validitas dan kredibilitas responden. SPSS yaitu kepanjangan dari *Statistical Package For The Social Sciences* suatu aplikasi komputer yang digunakan untuk mengolah dan menganalisa data secara statistik. Saat ini, program ini semakin populer dan dapat digunakan di semua bidang. [10]. Sebagai perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan *heuristic evaluation* yang berfokus pada evaluasi pengalaman dan kegunaan pengguna dari perspektif UI dan menerapkan prinsip Jacob Nielsen, yang memberikan landasan untuk melakukan evaluasi aspek khusus dalam aplikasi *GetContact*. Sementara itu, metode penggunaan *user experience questionnaire* (UEQ) dipilih oleh peneliti karena memberikan pemahaman yang lebih luas tentang pengalaman pengguna secara keseluruhan. Peneliti dapat menggunakan UEQ untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kepuasan, kesenangan, dan kesulitan yang dialami pengguna saat menggunakan aplikasi *GetContact*. Metode ini membantu peneliti memahami bagaimana pengguna menanggapi dan berinteraksi dengan aplikasi dalam kontes penggunaan sehari-hari. Penelitian ini didasarkan pada temuan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya telah memberikan pemahaman yang solid tentang aplikasi *GetContact* melalui analisis evaluasi heuristik yang didasarkan pada prinsip-prinsip Jacob Nielsen dan penggunaan data primer dengan teknik random sampling. Hasil penelitian sebelumnya juga memberikan informasi tentang kegunaan, keamanan, dan pengalaman pengguna yang dapat diperluas dan disempurnakan dalam penelitian ini.

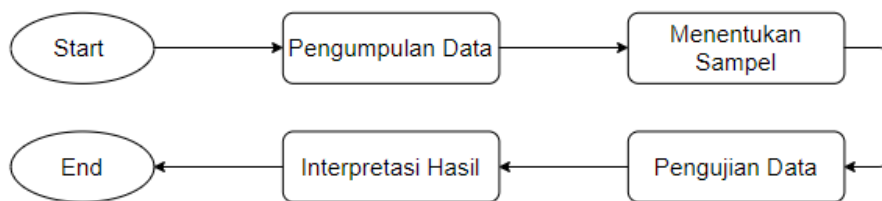
Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode *user experience questionnaire* (UEQ) yang didukung Microsoft Excel untuk analisis data dalam membedakan penelitian lainnya. Dengan melibatkan pengguna dalam penelitian, hasil tetap relevan dengan kehidupan nyata dan membantu memahami bagaimana aplikasi digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Teknik *random sampling* meningkatkan keandalan dan generalisasi hasil penelitian dengan memberikan representasi yang adil dari berbagai kelompok peserta. Dengan demikian, interpretasi menyeluruh penelitian ini dijamin validitas dan keanekaragamannya, dan hasilnya dapat digunakan secara luas untuk mengembangkan aplikasi dan meningkatkan pengalaman pengguna di masa depan. Pada penelitian selanjutnya [11] menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah data primer. Penelitian ini dilakukan menggunakan versi 11 dari alat analisis data, dan penelitian tersebut sangat memperhatikan dimensi *dependability* karena dimensi ini menghasilkan hasil yang sebanding dengan rata-rata. Terdapat juga sebuah penelitian [12] Analisis digital forensik ini menggunakan dua metode: statis dengan menggunakan *Wireshark* untuk merekam kinerja jaringan dan dinamis dengan menggunakan *Network Miner* untuk mengumpulkan data lalu lintas jaringan. Kelima aplikasi memiliki izin akses yang berbahaya, menurut hasil penelitian dengan metode statis. Studi tambahan mengenai kasus pinjaman *online* ilegal dan legal, mulai dari penagih hutang ilegal yang mulai menagih di H-3 tenggang bayar hingga peretas yang menghack handphone korban untuk mengetahui kontak keluarga atau

orang terdekatnya, sehingga OJK sering memblokir aplikasi pinjaman online ilegal di Playstore.. Penelitian tersebut menggunakan metode *statue approach* dan *conceptual approach*, *statue approach* adalah pendekatan perundang-undangan sedangkan *conceptual approach* adalah pendekatan konseptual [13]. Pada penelitian terakhir ini mengenai *risk management* dalam mengatasi penipuan dengan menggunakan metode analisis literatur dari berbagai sumber dengan mendapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa upaya *risk management* yang efektif melibatkan kombinasi strategi teknis dan non teknis.

Demikian proses literasi diatas tersebut, dengan tujuan dari proses literasi di atas adalah untuk melakukan evaluasi aplikasi *GetContact*. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang lebih akurat tentang pengalaman pengguna dengan aplikasi *GetContact*, khususnya dalam hal memantau nomor telepon dengan aman dan mencegah penipuan *smartphone*. Hasil evaluasi diharapkan dapat membantu pengembang meningkatkan fitur yang relevan dan menjaga keamanan pengguna di era digital yang terus berkembang.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Alur Penelitian



Gambar 1. Alur Penelitian

Alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam mendapatkan hasil yang memuaskan yaitu melakukan pengumpulan data dengan menggunakan sebuah kuesioner melalui pengisian *Google Form*. Kemudian tahap alur penelitian selanjutnya adalah menentukan sampel untuk digunakan dalam pengujian data. Menentukan sampel dilakukan menggunakan rumus slovin dengan mencari standar deviasi dan *margin of error* sebagai nilai yang akan digunakan dalam perhitungan rumus. Selanjutnya pada tahap pengujian data dengan menggunakan penilaian UEQ dengan software microsoft excel dalam melakukan pengujian data.

### B. Metode User Experience Questionnaire

Alat pengukuran yang disebut *User Experience Questionnaire* (UEQ) menilai *experience* pengguna dengan produk atau aplikasi berdasarkan faktor-faktor seperti kegunaan, kepuasan, kesan umum, dan faktor emosional. [14]. UEQ adalah kuesioner yang mempercepat pengukuran pengalaman pengguna langsung dengan produk interaktif [15]. Tujuan UEQ adalah untuk memberi end user penilaian cepat yang mencakup pengalaman pengguna yang lebih luas [16]. *User Experience Questionnaire* (UEQ) terdapat hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan metode *User Experience Questionnaire* yaitu menentukan sampel, pengumpulan data, pengujian data, interpretasi hasil. *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai salah satu metode dengan pengujian yang menggunakan sebuah excel dalam mencari data serta dapat melakukan analisis data yang didapatkan. Beberapa persiapan untuk evaluasi usability, seperti penentuan sampel dan pembuatan kuesioner untuk evaluasi dengan UEQ, dilakukan [17].

#### 1. Pengumpulan Data

Metode untuk pengumpulan data yang mudah dan efektif untuk mengumpulkan data dari peserta adalah *Google Form*. Pengisi kuesioner dapat menggunakan *platform* ini untuk mengakses formulir secara *online* dari berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. *Google Form* memungkinkan variasi jenis pertanyaan yang digunakan seperti pilihan ganda, isian singkat, *skala likert*, dan banyak lagi. Pembangunan kuesioner yang lebih terstruktur dan informatif juga dimungkinkan oleh fitur-fitur seperti validasi input dan logika cabang. Data secara otomatis terkumpul dan terorganisir dalam *spreadsheet Google* setelah responden mengisi formulir. Proses pengumpulan data menjadi lebih efisiensi, terukur, dan mudah dilacak dengan menggunakan *Google Form*.

#### 2. Menentukan Sampel

Sampel adalah data yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah pengujian untuk mendapatkan sebuah hasil yang sesuai. Menentukan sebuah sampel dilakukan dengan menggunakan metode *simple random sampling* adalah jenis pengambilan sampel dasar yang sering digunakan untuk mengembangkan metode dalam pengambilan sampel yang lebih kompleks [18]. Untuk penelitian kuantitatif, Rumus Slovin adalah teori penarikan sampel yang

paling populer. Biasanya digunakan untuk menghitung jumlah sampel yang representatif agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Perhitungannya juga tidak memerlukan tabel jumlah sampel [19].

#### a. Standar Deviasi

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}} \quad (1)$$

##### Keterangan :

$\sigma$  = Standar Deviasi

$x$  = Nilai Populasi

$\bar{x}$  = Rata-rata Populasi

$n$  = Jumlah Populasi

Menentukan sebuah sampel diperlukannya beberapa tahap untuk mendapatkan berapa banyak data yang akan diuji. Menentukan standar deviasi dengan beberapa hal yang diperlukan seperti nilai populasi, rata-rata populasi, dan jumlah populasi sebagai hal yang diperlukan dalam perhitungan. Nilai standar deviasi yang semakin kecil maka semakin mendekati nilai rata-rata dan semakin kecil rentang variasi data [20].

#### b. Margin Of Error

$$MoE = z \times \frac{\sigma}{\sqrt{n}} \quad (2)$$

##### Keterangan :

$\sigma$  = Standar Deviasi

$z$  = Confidence Level

$n$  = Ukuran Sampel

Menentukan *margin of error* dengan beberapa nilai yang dibutuhkan yaitu standar deviasi, *confidence level*, dan ukuran sampel.

#### c. Rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} \quad (3)$$

##### Keterangan :

$N$  = Jumlah Populasi

$e$  = Margin Of Error

Menghitung rumus slovin dengan beberapa data yang diperlukan yaitu jumlah populasi dan *margin of error* sebagai nilai untuk perhitungan pada rumus tersebut.

### 3. Pengujian Data

UEQ *Data Analysis Tool* (UEQ-D) menggunakan enam skala pengukuran yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan untuk menawarkan pendekatan yang komprehensif untuk menganalisis data evaluasi pengalaman pengguna. Metode ini memungkinkan peneliti untuk dengan mudah memahami setiap aspek pengalaman pengguna secara individual maupun secara keseluruhan, yang memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan produk atau layanan digital dengan lebih akurat. Alat analisis data UEQ memberikan wawasan yang luas dan kontekstual tentang kualitas keseluruhan dari perspektif pengguna melalui analisis yang mendalam terhadap keenam skala pengukuran ini.

### 4. Interpretasi Hasil

Untuk memahami pengalaman pengguna dengan suatu aplikasi, interpretasi hasil metode UEQ mengevaluasi elemen seperti daya tarik, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Dengan mengetahui hasil interpretasi, pengembang dapat mengetahui apa yang perlu diperbaiki dan pengguna dapat menemukan kelebihan dan kekurangan aplikasi, yang memungkinkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Perbedaan antara metode yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan oleh proses, yaitu pengumpulan data melalui *google form*. Alat yang efektif untuk mengumpulkan tanggapan dari responden penelitian adalah *Google Form*, yang memungkinkan responden mengisi kuesioner penelitian dari berbagai perangkat. Dalam penelitian ini, berbagai jenis pertanyaan seperti pilihan, isian, dan penilaian dengan skala likert digunakan untuk mengumpulkan informasi lebih lanjut tentang pengalaman pengguna. Selain menggunakan *Google Form* untuk mengumpulkan hasil kuesioner juga berhubungan dengan menggunakan metode UEQ untuk menganalisis data. UEQ-D digunakan

untuk menganalisis data yang dikumpulkan dari kuesioner dengan enam skala untuk menilai aspek penting dari pengalaman pengguna: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Melalui analisis ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman pengguna secara keseluruhan dan individual.

Hasil analisis UEQ digunakan untuk memahami pengalaman pengguna dengan aplikasi *GetContact*. Interpretasi hasil ini membantu pengembang menentukan kelebihan dan kekurangan aplikasi dari sudut pandang pengguna serta area mana yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Oleh karena itu, langkah pertama yang sangat penting dalam mengumpulkan data pengguna adalah dengan menggunakan Google Form. Selanjutnya, untuk memahami secara menyeluruh pengalaman pengguna, analisis UEQ dan interpretasi hasilnya akan dilakukan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Pengumpulan Data

Tahap ini data dikumpulkan melalui pedoman *User Experience Questionnaire* (UEQ). Peneliti menggunakan *Google Form* sebagai alat bantu yang membuat pengisian lebih mudah. Dibutuhkan 53 sampel dari 72 responden untuk mengetahui hasil pengumpulan data ini. Mereka yang berusia  $\geq 17$  keatas dan sedang bekerja atau menempuh pendidikan menengah atas dapat mengisi survei ini. Data rata-rata dikumpulkan dari siswa karena melalui pengalaman yang sering mendapat hal-hal yang tidak terduga, seperti penipuan dalam pesan dan panggilan. Selama lebih dari 2 bulan dilakukan pengumpulan hasil dan data dari orang-orang yang mengisi formulir. Aplikasi *smartphone* seperti *broadcast WhatsApp* dan *platform Instagram* digunakan untuk menyebarkan kuesioner.

#### B. Menentukan Sampel

Tahap menentukan sampel yang akan digunakan sebagai bahan pengujian peneliti menggunakan rumus slovin untuk metode sampling random sederhana. Berikut perhitungan untuk mendapatkan sampel sebagai kebutuhan dalam pengujian :

##### 1. Menghitung Standar Deviasi

###### Diketahui :

$x_n = 5, 6, 2, \dots, 6$  (nilai data yang didapatkan dari kuesioner)

$\bar{x} = 4.344551282$  (nilai data dijumlahkan dan dibagi banyaknya data yaitu 1872 dari 26 deret dan 72 baris)

$n = 1872$  (banyak data dihasilkan dari 26 deret dan 72 baris (  $26 \times 72 = 1872$  nilai data ) )

###### Hitungan :

Mencari  $\sum(x_1 - \bar{x})^2 + (x_2 - \bar{x})^2 + \dots + (x_{1872} - \bar{x})^2$  yaitu :

$$= \sum(5 - 4,344551282)^2 + (6 - 4,344551282)^2 + \dots + (6 - 4,344551282)^2$$

$$= \sum(0,429613022) + (2,740510458) + \dots + (2,740510458)$$

$$= (4864,764423)$$

Maka hasil yang didapatkan dalam mencari  $\sum(x_1 - \bar{x})^2 + (x_2 - \bar{x})^2 + \dots + (x_{1872} - \bar{x})^2$  yaitu 4864,764423, selanjutnya adalah dilakukan perhitungan secara lengkap dalam menentukan standar deviasi.

Berikut perhitungan selanjutnya :

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum(x_n - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum 4864,764423}{72 - 1}}$$

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum 4864,764423}{71}}$$

$$\sigma = \sqrt{2,60008788}$$

$$\sigma = 1,6124788$$

Nilai standar deviasi yang lebih rendah mengarah pada nilai yang lebih dekat dengan rata-rata dan rentang variasi data yang lebih kecil [20]. Untuk menghasilkan rata-rata populasi ( $\bar{x}$ ), semua data hasil kuesioner

dijumlahkan, dipangkatkan 2, dan dijumlahkan kembali. Kemudian, data dibagi dengan  $(n) 1872 - 1 = 1871$ , di mana nilai  $n$  dikurangi 1 dari hasil nilai data kuesioner. Hasil standar deviasi sampel 1,6124788 dihitung.

## 2. Menghitung *Margin Of Error*

Tahap menghitung *margin of error* terlebih dahulu melihat data yang sudah didapatkan sebelumnya seperti standar deviasi yang sudah dihitung, maka selanjutnya adalah melakukan perhitungan dalam menentukan *margin of error*. Berikut perhitungan yang dilakukan :

### Diketahui :

$z = 1,96$  *confidence interval* (95% tingkat kepercayaan)

$\sigma = 1,6124788$  standar deviasi

$n = 1872$  ukuran sampel (26 deret dikasi 72 baris [ $26 \times 72 = 1872$ ])

### Hitungan :

$$MoE = z \times \frac{\sigma}{\sqrt{n}}$$

$$MoE = 1.96 \times \frac{1,6124788}{\sqrt{1872}}$$

$$MoE = \frac{3,160458448}{\sqrt{1872}}$$

$$MoE = \frac{3,160458448\sqrt{13}}{156}$$

$$MoE = \frac{11,39519}{156}$$

$$MoE = 0,0730461$$

Menentukan *Margin of Error* (MoE) dengan *Confidence Level* 95% atau 1,96, yang sering digunakan untuk perhitungan sampel. Standar deviasi ( $\sigma$ ) diperoleh pada pembahasan 3.1.1 dengan hasil 1.6124788, dan ukuran sampel ( $n$ ) diperoleh dari banyaknya orang yang mengisi 26 pertanyaan kuesioner, yang berjumlah 72 orang, dan kemudian dikalikan dari 26 pertanyaan dan 72 orang yang mengikuti, sehingga menghasilkan hasil ukuran sampel 1872. Untuk menghitung *Margin of Error* (MoE), hasilnya adalah 0,0730461, yang merupakan presentase 7%.

## 3. Menghitung *Rumus Slovin*

### Diketahui :

MoE = 0,0730461(7%)

$N = 72$

### Hitungan :

$$n = \frac{N}{1 + N \times \frac{MoE^2}{72}}$$

$$n = \frac{72}{1 + (72 \times (0,0730461)^2)}$$

$$n = \frac{72}{1 + (72 \times 0,00533573)}$$

$$n = \frac{72}{1 + 0,38417256}$$

$$n = \frac{72}{1,38417256}$$

$n = 52,0166$  dibulatkan menjadi 53

*Margin Of Error* (MoE) dan ukuran sampel ( $n$ ) diperlukan untuk menentukan sampel menggunakan Rumus Slovin. Seperti yang ditunjukkan oleh nilai yang diperoleh dari perhitungan yang sudah dibahas pada bab sebelumnya dan dapat dilihat bahwa MoE adalah 0,0730461, atau 7%, dan  $n$  adalah 72. Untuk melihat hasil, sekitar 53 peserta yang mengisi kuesioner dan diperlukan sebagai pengujian data, diperlukan perhitungan dalam pembahasan sebelumnya.

### C. Pengujian Data

Setelah mengumpulkan data melalui kuesioner yang dibagikan, peneliti akan melanjutkan ke tahap pengujian. Untuk tahap pengujian peneliti menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan versi *data analysis tool*. Perhitungan menggunakan *User Experience Questionnaire data analysis tool* (UEQ-D) yang dimana beberapa standar diperlukan dalam menentukan hasil data. Standar yang diperlukan dalam metode UEQ-D seperti 26 pertanyaan dan nilai ketentuan dengan kriteria Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, Kebaruan.

Tabel 1. *Cronbachs Alpha-Coefficient*

Daya tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan		Stimulasi		Kebaruan	
Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation
1, 12	0.17	2, 4	-0.04	9, 20	0.15	8, 11	0.38	5, 6	0	3, 10	0.28
1, 14	0.48	2, 13	0.46	9, 22	0.28	8, 17	0.28	5, 7	0.01	3, 15	-0.27
1, 16	0.58	2, 21	0.33	9, 23	0.4	8, 19	0.29	5, 18	0.13	3, 26	0.16
1, 24	0.19	4, 13	0.16	20, 22	0.7	11, 17	0.37	6, 7	0.87	10, 15	-0.45
1, 25	0.4	4, 21	0.41	20, 23	0.42	11, 19	0.41	6, 18	0.23	10, 26	-0.08
12, 14	0.37	13, 21	0.54	22, 23	0.45	17, 19	0.47	7, 18	0.26	15, 26	0.16
12, 16	0.22	<b>Average</b>	0.31	<b>Average</b>	0.4	<b>Average</b>	0.37	<b>Average</b>	0.25	<b>Average</b>	-0.03
12, 24	0.18	<b>Alpha</b>	<b>0.64</b>	<b>Alpha</b>	<b>0.73</b>	<b>Alpha</b>	<b>0.7</b>	<b>Alpha</b>	<b>0.57</b>	<b>Alpha</b>	<b>-0.14</b>
12, 25	0.47	Conf. Int.	0.44	Conf. Int.	0.57	Conf. Int.	0.53	Conf. Int.	0.33	Conf. Int.	-0.79
14, 16	0.65	Alpha (5%)	0.77	Alpha (5%)	0.82	Alpha (5%)	0.81	Alpha (5%)	0.73	Alpha (5%)	0.27
14, 24	0.44										
14, 25	0.52										
16, 24	0.19										
16, 25	0.38										
24, 25	0.62										
<b>Average</b>	0.39										
<b>Alpha</b>	<b>0.79</b>										
Conf. Int.	0.68										
Alpha (5%)	0.87										

Pada tabel 1 berupa hasil perhitungan dari *Cronbachs Alpha-Coefficient* yang didapat peneliti bahwa daya tarik (0.79), kejelasan (0.64), efisiensi (0.73), ketepatan (0.7) yang berarti *reliable*, tetapi stimulasi (0.57) dan kebaruan (-0.14) masih menunjukkan reliabilitas yang cukup untuk aspek ini, meskipun belum mencapai tingkat yang ideal.

Tabel 2. Aspek Penilaian UEQ-D

No	Skala Likert	
1	Sangat menyusahkan	Sangat menyenangkan
2	Sangat bosan	Sangat asik
3	Tidak tertarik	Sangat tertarik
4	Sangat buruk	Sangat baik
5	Sangat tidak nyaman	Sangat tidak nyaman
6	Sangat tidak atraktif	Sangat atraktif
7	Sangat tidak ramah pengguna	Sangat tidak ramah pengguna
8	Tidak mudah diprediksi	Mudah diprediksi
9	Sangat menghalangi	Sangat mendukung
10	Sangat tidak aman	Sangat aman
11	Tidak sesuai ekspektasi	Sesuai ekspektasi
12	Sangat lambat	Sangat cepat
13	Sangat tidak efisiensi	Sangat efisiensi
14	Sangat tidak praktis	Sangat praktis
15	Tidak terorganisasi	Terorganisasi
16	Tidak ada kreatif	Sangat ada kreatif
17	Tidak konvensional	Sangat berdaya cipta
18	Tidak konservatif	Sangat inovatif
19	Sulit dipahami	Mudah dipahami

20	Sangat sulit dipelajari	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Sangat mudah dipelajari
21	Sangat rumit	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Lebih sederhana
22	Sangat membingungkan	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Mudah dan Jelas
23	Tidak bermanfaat	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Sangat bermanfaat
24	Tidak suka	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Sangat suka
25	Tidak berkemajuan	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Berkemajuan
26	Sangat tidak memotivasi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Sangat memotivasi

Stimulasi

Tabel 2 adalah aspek penilaian UEQ-D menggunakan pengukuran skala likert. Skala likert adalah merupakan pendekatan pengukuran yang digunakan untuk menilai perspektif seseorang dengan mengajukan kuesioner untuk mengetahui seberapa besar tingkat sikap mereka terhadap suatu hal tertentu. Penggunaan skala likert memberikan hasil pengujian untuk dapat mempermudah dalam mengetahui daya tarik, ketepatan, efisiensi, kebaruan, kejelasan, stimulasi pengguna.

Tabel 3. Item Pengujian

No.	Item Pengujian																									
	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
1	5	7	2	2	4	4	5	4	2	4	5	2	6	6	4	6	4	4	2	5	2	6	2	4	4	5
2	7	5	3	1	1	6	6	5	1	3	7	2	7	5	4	7	3	7	2	6	1	7	4	4	2	2
3	4	6	5	5	6	5	4	3	3	5	4	4	3	4	4	4	3	6	4	4	4	4	3	3	4	
4	5	6	2	1	1	5	5	5	3	3	6	2	5	5	2	6	3	7	4	6	2	6	3	2	2	5
5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	3	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
:																										
:																										
53	6	6	1	2	1	6	6	4	5	4	6	2	6	6	5	6	4	2	3	5	3	6	2	4	3	6

Item pengujian digunakan untuk melakukan perhitungan dalam menentukan hasil uji yang sebenarnya ditunjukkan dalam Tabel 3, dengan 53 sampel dari 72 responden yang telah mengisi kuesioner kemudian datanya harus diuji. Namun peneliti tidak dapat menampilkan semua data yang telah diperoleh melalui kuesioner tetapi hanya beberapa data saja yang bisa diperlihatkan.

Tabel 4. Skala Penilaian

Scale	25%	50%	75%	90%	25%
Daya tarik	0.69	1.18	1.58	1.84	0.69
Kejelasan	0.72	1.2	1.73	2	0.72
Efisiensi	0.6	1.05	1.5	1.88	0.6
Ketepatan	0.78	1.14	1.48	1.7	0.78
Stimulasi	0.5	1	1.35	1.7	0.5
Kebaruan	0.16	0.7	1.12	1.6	0.16

Nilai ditunjukkan sebagai ketentuan dari hasil tes dalam Tabel 4. Hasil uji memiliki presentase nilai 25%, 50%, 75%, dan 90%. Jika ada nilai lebih dari 25%, maka itu akan berada di posisi di bawah rata-rata hingga buruk, di atas rata-rata hingga baik, di atas rata-rata hingga baik, dan di atas rata-rata hingga sangat baik. Tabel uji dapat digunakan sebagai ketentuan selama uji.

Tabel 5. Hasil Uji

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	0.82	Below average	50% results better, 25% results worse
Kejelasan	0.89	Below Average	50% results better, 25% results worse
Efisiensi	0.76	Below Average	50% results better, 25% results worse
Ketepatan	0.69	Bad	In the range of 25% worst results
Stimulasi	0.61	Below Average	50% results better, 25% results worse
Kebaruan	0.28	Below Average	50% results better, 25% results worse

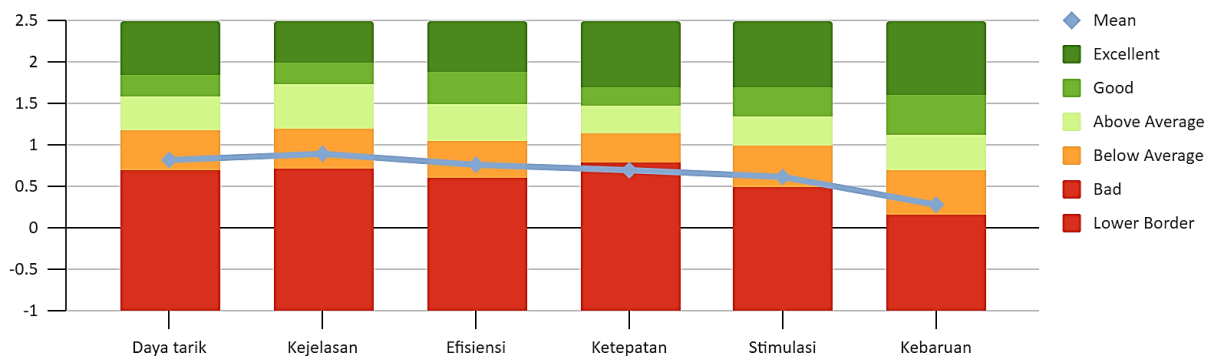


Tabel 5 menunjukkan hasil tes yang dilakukan dengan aplikasi Excel dan data dari responden saat mengisi kuesioner. Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil tes rata-rata pada kriteria daya tarik, kejelasan, efisiensi, stimulasi, dan kebaruan berada di bawah rata-rata. Namun, karena nilai yang diterima tidak lebih dari 0.78 seperti yang ditentukan, kriteria ketepatan berada di posisi buruk dengan nilai 0.69. Karena keakuratan yang diberikan oleh aplikasi *GetContact* tidak selalu benar, ketepatan 25% adalah hasil yang tidak memuaskan. Jika benar-benar terdapat nomor yang tidak dikenal dan telah diidentifikasi sebagai *scam*, aplikasi tersebut dapat dianggap sangat tepat. Namun, jika nomor telepon dari *call center*, *customer service*, atau *shipper* sering diidentifikasi sebagai *scam*, ketepatan yang diberikan pada aplikasi tersebut terkadang tidak sesuai.

Tabel 6. Petunjuk Standar Nilai Grafik

Scale	Lower Border	Bad	Below Average	Above Average	Good	Excellent	Mean
Daya tarik	-1.00	0.69	0.49	0.4	0.26	0.66	0.86
Kejelasan	-1.00	0.72	0.48	0.53	0.27	0.5	1.00
Efisiensi	-1.00	0.6	0.45	0.45	0.38	0.62	0.83
Ketepatan	-1.00	0.78	0.36	0.34	0.22	0.8	0.72
Stimulasi	-1.00	0.5	0.5	0.35	0.35	0.8	0.67
Kebaruan	-1.00	0.16	0.54	0.42	0.48	0.9	0.34

Tabel 6 berisi nilai yang diperlukan untuk merangkai grafik sesuai dengan data penelitian sebelumnya. Nilai-nilai ini membantu pembuat grafik menampilkan informasi dengan akurat dan sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya, sehingga gambar menjadi jelas dan mudah dipahami bagi pembaca.



Gambar 2. Grafik Hasil Uji

Gambar 2 merupakan grafik hasil uji yang telah dilakukan pada pembahasan sebelumnya melalui tabel 6, dijelaskan bahwa pengguna aplikasi *GetContact* untuk kriteria ketepatan berada di posisi *bad*. Penggunaan aplikasi tersebut merasa bahwa ketepatan yang diberikan oleh aplikasi tersebut masih belum tepat, namun pada kriteria lain terlihat pada grafik aplikasi tersebut berada di posisi *below average* yang berarti penggunaan *GetContact* sangat mempengaruhi dan diperlukan oleh para pengguna. Terlihat jika kriteria daya tarik, kejelasan, dan efisiensi berada di peringkat *below average* karena aplikasi tersebut dapat dengan mudah digunakan, cepat dan jelas dalam mendeteksi pesan atau panggilan oleh orang yang tidak dikenal.

#### D. Interpretasi Hasil

Hasil pengujian data evaluasi menggunakan metode UEQ-D menunjukkan bahwa meskipun kriteria ketepatan berada di posisi yang *bad*, kelima kriteria lainnya berada di posisi *below average*. Ini menunjukkan bahwa ketepatan dalam melakukan deteksi nomor telepon memiliki kelemahan yang signifikan, namun pengguna merasa puas dengan aplikasi yang menarik, efisiensi, menstimulasi, dan terkini. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, perbaikan yang mendalam diperlukan oleh *developer*.

Beberapa kelemahan penelitian ini ada. Pertama, hasil dari sampel yang kecil mungkin tidak dapat diterapkan secara langsung pada populasi yang lebih besar. Kedua, ada asumsi bahwa pengalaman pengguna dengan aplikasi *GetContact* harus akurat, tanpa mempertimbangkan tanggapan online yang tidak objektif. Ketiga, penelitian ini tampaknya tidak mempertimbangkan elemen tertentu yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna, seperti keamanan data pengguna atau efek psikologis dari panggilan telepon. Terakhir, untuk memberikan konteks yang lebih lengkap dan memastikan apakah temuan tersebut selaras atau tidak, hasil harus dibandingkan dengan

penelitian serupa sebelumnya. Dengan menemukan kelemahan ini, pembaca akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konteks hasil penelitian dan dapat membantu mengarahkan penelitian berikutnya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa diperlukan adanya peningkatan mengenai ketepatan dalam melakukan identifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepuasan pengguna sangat dipengaruhi oleh peningkatan ketepatan identifikasi nomor telepon. Dengan mengacu pada penelitian sebelumnya, peneliti memberikan konteks yang diperlukan untuk memahami lebih luas hasil dari penelitian ini

#### IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang aplikasi *GetContact* menunjukkan bahwa meskipun aplikasi tersebut dirancang untuk melindungi, ada beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki. Hasil pengujian yang dilakukan peneliti menggunakan metode UEQ menunjukkan bahwa kriteria ketepatan berada di posisi yang kurang memuaskan, berada di posisi *bad* dengan nilai 0.69 dari skala 0.8 untuk berada di posisi "*excellent*". Kesimpulan ini menunjukkan bahwa aplikasi *GetContact* memiliki fitur yang berguna untuk melindungi pengguna dari modus penipuan, ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki agar aplikasi dapat memberikan perlindungan dan keamanan yang lebih baik. Misalnya, mungkin diperlukan peningkatan ketepatan dan keandalan informasi yang diberikan oleh aplikasi, serta peningkatan interaksi antarmuka pengguna agar lebih mudah dipahami dan mudah digunakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Fitriani and F. N. Hasan, "Sistem Informasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Layanan Terhadap Alumni (Studi Kasus: Keluarga Mahasiswa Fakultas Teknik Uhamka)," in *Prosiding Seminar Nasional Teknoka*, Jakarta Timur: University of Muhammadiyah Prof. Hamka (UHAMKA), 2020, p. 93. doi: 10.22236/teknoka.v5i1.360.
- [2] F. A. Zahwa and I. Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, vol. 19, p. 61, 2022, doi: 10.25134/equi.v19i01.3963.
- [3] I. A. Ricky, I. F. Hanif, F. N. Hasan, E. S. Sinduningrum, Z. Halim, and N. Nunik, "Analisis Sentimen Opini Masyarakat Terkait Penyelenggaraan Sistem Elektronik Menggunakan Metode Logistic Regression," *Jurnal Linguistik Komputasional*, vol. 5, p. 77, 2022, doi: 10.26418/jlk.v5i2.103.
- [4] A. R. Sitoresmi, "Cara Menggunakan Get Contact dengan Mudah, Bisa Lacak Nomor Penipu," *Liputan6*. Accessed: May 04, 2024. [Online]. Available: <https://www.liputan6.com/hot/read/5420268/cara-menggunakan-get-contact-dengan-mudah-bisa-lacak-nomor-penipu?page=2>
- [5] J. Handoko, Kevin, Paulus, and Z. Salsabila, "Sistem Deteksi Nomor Telepon dan Rekening Bank Terindikasi Penipuan Berbasis Aplikasi Android dan Web," *Jurnal SIFO Mikroskil*, vol. 23, p. 184, Oct. 2022, doi: 10.55601/JSM.V23I2.913.
- [6] I. Surya Permana, C. B. K. Sampurno, and R. P. Ramadhini, "Edukasi Keamanan Digital Menggunakan Aplikasi *GetContact* Pada Masyarakat Desa Panongan Lor, Cirebon," *Pervira Journal of Community Development*, vol. 3, p. 4, Jul. 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unperba.ac.id/index.php/pjcd/issue/view/>
- [7] S. Rita, D. Indrayana, and A. Pambudi, "Penggunaan Support Vector Machine Untuk Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Truecaller Dan *GetContact*," *Bit (Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur)*, vol. 20, p. 132, Sep. 2023, doi: 10.36080/bit.v20i2.2493.
- [8] N. D. Santri, T. R. Zarzani, and S. A. Hasibuan, "Kajian Yuridis Validitas Hukum Aplikasi Get Contact Berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen Dan Peraturan Nomor 20 Tahun 2016," *Jurnal Rectum Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, vol. 4, p. 484, 2022, doi: 10.46930/jurnalrectum.v4i2.2049.
- [9] F. Hanifah and L. M. Wisudawati, "Analisis User Experience Pada Aplikasi Get Contact Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, vol. 28, 2023, doi: 10.35760/ik.2023.v28i3.9192.
- [10] C. Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian New Edition Buku Untuk Orang Yang (Merasa) Tidak Bisa Dan Tidak Suka Statistika*. 2020. Accessed: Mar. 30, 2024. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books/about/Mahir\\_Menguasai\\_SPSS\\_Panduan\\_Praktis\\_Men.html?hl=id&id=babXDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Mahir_Menguasai_SPSS_Panduan_Praktis_Men.html?hl=id&id=babXDwAAQBAJ&redir_esc=y)
- [11] R. Jaka Rachmadi, "Evaluasi User Experience Aplikasi Coop Access Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *Jurnal Manuhara: Pusat Penelitian Ilmu Manajemen dan Bisnis*, vol. 2, 2024, doi: 10.61132/manuhara.v2i2.730.
- [12] N. Krisdayanti, I. Gunawan, S. Tinggi, T. Ronggolawe Cepu, and P. Korespondensi, "Analisis Keamanan Aplikasi Chat Android Pihak Ketiga Atau Non Playstore Menggunakan Digital Forensics," *Simetris Jurnal Teknologi dan Terapan*, vol. 16, p. 1, 2022, doi: 10.51901/simetris.v16i2.257.
- [13] P. R. Sugiadnyana, D. Gede, S. Mangku, N. Putu, and R. Yuliantini, "Penyelesaian Sengketa Pulau Batu Puteh Di Selat Johor Antara Singapura Dengan Malaysia Dalam Perspektif Hukum Internasional," *Jurnal Komunikasi Hukum*, vol. 6, p. 1, 2020, doi: 10.23887/jkh.v6i2.28102.
- [14] H. Dina, M. Dewi, A. Feroqi, and A. Pratama, "Evaluasi Perbandingan Pengalaman Pengguna Computer Based Test Pada Test.co.id dan Quizizz Menggunakan Metode UEQ," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 3, p. 956, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.918.
- [15] B. H. Harjono and N. Setiyawati, "Evaluasi Value Proposition Dan Perceived Value Aplikasi E-Wallet Menggunakan Ux Honeycomb, Ux Questionnaire, Dan System Usability Scale (Studi Kasus: Ovo, Dana, Dan Shopeepay)," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 7, p. 971, 2022, doi: 10.29100/jupi.v7i3.3159.
- [16] S. Prasetyaningasih and S. P. N. Muchtar, "Analisis Perbandingan User Experience pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee Menggunakan UEQ," *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 5, p. 162, Sep. 2023, doi: 10.35746/jtim.v5i3.326.
- [17] Y. Sari, M. Arifah, and Novitasari, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Dosen Menggunakan User Experience Questionnaire dan Heuristic Walkthrough," *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 5, p. 256, Apr. 2021, doi: 10.29207/resti.v5i2.3022.
- [18] A. Syaputra, "Implementasi Metode Random Sampling Pada Animasi Motion Graphic Herbisida Dan Fungisida," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 11, p. 142, Aug. 2022, doi: 10.32736/sisfokom.v11i2.1370.
- [19] A. Husen, "Strategi Pemasaran Melalui Digital Marketing Campaign Di Toko Mebel Sakinah Karawang," *Jurnal Economia*, vol. 2, p. 1358, 2023, doi: 10.55681/economina.v2i6.608.
- [20] O. Helbawanti, C. Nuraini, A. Nadifita Ulfa, and A. Mutolib, "Potensi Pasar Minyak Nabati Jagung, Kelapa, Kacang Tanah, Biji Bunga Matahari, Kedelai dan Kelapa Sawit sebagai Bahan Bakar Alternatif (Biofuel)," *Journal of Extension and Development ISSN*, vol. 5, p. 77, 2023, doi: 10.23960/jsp.Vol5.No1.2023.189.