

User Experience Pengguna Perpanjangan Sim Online Aplikasi Digital Korlantas Menggunakan UEQ

Safira Herdianingsih¹, Oka Dwi Cahya²

¹Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

²Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

e-mail: safiraningsih@gmail.com¹, cahyaoka10@gmail.com²

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi pada Google Play Store masih terdapat keluhan terkait sistem dan layanan perpanjangan SIM online pada aplikasi Digital Korlantas. Belum diketahui aspek-aspek terkait pengalaman pengguna yang mempengaruhi rendahnya rating aplikasi Digital Korlantas untuk menentukan area aspek pengalaman pengguna yang memerlukan peningkatan atau perbaikan pada aplikasi Digital Korlantas. Tujuan penelitian ini adalah Mengukur tingkat pengalaman pengguna terhadap layanan yang telah diberikan oleh aplikasi Digital Korlantas. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan Data Kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner yang mencakup beberapa pertanyaan terkait dengan apa yang dibahas, pertanyaan tersebut diberi skor 1-7. Kemudian hasilnya akan dihitung menggunakan metode User Experience Questionnaire. Dari hasil penilaian yang ada dapat disimpulkan skala Kebaruan pada aplikasi Digital Korlantas POLRI, bahwa pengguna menganggap layanan yang tersedia pada aplikasi Digital Korlantas POLRI kurang inovatif. Dengan adanya penelitian yang sudah dilakukan membuat aplikasi tersebut mempunyai evaluasi terhadap aplikasi yang sudah ada, agar aplikasi tersebut dapat nyaman digunakan oleh pengguna.

Kata Kunci: User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), Aplikasi Digital Korlantas POLRI.

ABSTRACTS

Results Based on observations on the Google Play Store, there are still complaints regarding the system and services for adding an online SIM in the Digital Korlantas application. It is not yet known aspects related to user experience that affect the low rating of the Korlantas Digital application to determine aspects of user experience areas that require improvement or improvement in the Korlantas Digital application. The purpose of this study is to measure the level of user experience with the services provided by the Digital Korlantas application. The research method is quantitative data by distributing questionnaires that include several related to what is discussed, the questions are given a score of 1-7. Then the results will be calculated using the User Experience Questionnaire method. From the results of the existing assessment, it can open the Novelty scale on the POLRI Digital Korlantas application, that users consider the services available on the POLRI Digital Korlantas application to be less innovative. With the research that has been done, the application has an evaluation of existing applications, so that the application can be used by users

Keywords: User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), POLRI Korlantas Digital Application.



1. PENDAHULUAN

Pada masa sekarang kemajuan teknologi informasi dan komputer semakin meningkat, serta mendorong munculnya banyak sekali penemuan - penemuan baru dalam menyajikan informasi. Kemajuan teknologi informasi itu sendiri dapat dilihat oleh berkembangnya media-media elektronik yang berubah ke arah digital. Hal itu menjadikan teknologi informasi sebagai peranan utama dalam mendukung perkembangan dan kemajuan sebuah instansi, sejalan dengan adanya perkembangan tersebut banyak yang memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, yaitu seperti kecanggihan teknologi komputer berbasis *mobile* atau biasa disebut dengan aplikasi *mobile* atau *mobile apps* seperti yang dilakukan oleh apriade pada penelitiannya (Voutama & Novalia, 2021). *Mobile apps* (Firdausi. & Ramadhani., 2020) itu sendiri merupakan sebuah *software* yang memiliki fungsi, untuk dijalankan pada suatu *platform mobile* seperti android, ios, dan perangkat sistem lainnya. Pada teknologi berbasis *mobile* itu sendiri merupakan salah satu bentuk sajian yang menyajikan suatu informasi yang menarik serta berguna bagi masyarakat. Pada teknologi berbasis *mobile* juga mengharuskan nilai konikasi yang tinggi kepada pengguna, dengan kata lain aplikasi *mobile* tidak hanya menjadi sebuah hasil cetakan saja, melainkan bisa difungsikan dan dijalankan sesuai dengan kebutuhan yang akan disajikan. Aplikasi *mobile* banyak digunakan karena kemudahan akses melalui perangkat *mobile* (Septiana Chumairoh, 2014) yang sudah banyak dimiliki masyarakat Indonesia.

Di Negara Indonesia itu sendiri, Surat Ijin Mengemudi (SIM) merupakan dokumen resmi yang diserahkan kepada seseorang oleh POLRI sebagai, syarat wajib berkendara serta sebagai bukti bahwa pengemudi memahami peraturan lalu lintas serta terampil dalam berkendara. Setiap pengendara wajib memiliki Surat Ijin Mengemudi (SIM) berdasarkan jenis kendaraan yang dikemudikan. SIM itu sendiri memiliki masa berlaku selama 5 tahun, dengan adanya masa berlaku tersebut mengharuskan masyarakat untuk melakukan perpanjang SIM, perpanjangan SIM biasanya dilakukan di SATPAS (Satuan Penyelenggaraan Administrasi SIM) atau juga melalui SIM keliling. namun sering kali pada saat perpanjangan SIM secara offline tersebut dilakukan terdapat banyak sekali antrian, yang mungkin dapat membuat malas masyarakat

dalam melakukan perpanjangan SIM. Dengan adanya permasalahan tersebut Korlantas POLRI menciptakan kemudahan kepada masyarakat dalam melakukan perpanjangan SIM dengan meluncurkan aplikasi Digital Korlantas, aplikasi tersebut dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan perpanjangan SIM. Namun setelah diluncurkannya aplikasi tersebut terdapat banyak keluhan yang dilontarkan oleh beberapa pengguna saat melakukan perpanjangan SIM secara *online*, untuk meningkatkan aplikasi tersebut agar lebih baik dan dapat berjalan sebagaimana mestinya. Peneliti melakukan evaluasi mengenai keluhan yang disampaikan oleh para pengguna melalui *user experience* dengan metode *user experience questionnaire* (UEQ) untuk mengetahui kepuasan pengguna (Ayu et al., 2018). *User Experience (UX)* (Himawan & F., 2020) merupakan pengalaman pengguna yang disajikan dengan interaksi menarik dan juga menyenangkan pada suatu perangkat lunak atau *software*. Sebuah perangkat lunak atau *software* juga harus memiliki *user experience* yang baik untuk para penggunanya. Metode *User Experience Questionnaire* (Henim & Sari, 2020a) merupakan metode yang digunakan sebagai alat ukur *user experience* suatu produk dengan tepat dan juga cepat. Dalam *User Experience Questionnaire* terdapat 6 skala pengukuran yang terdapat pada UEQ, yaitu *Attractiveness* (Daya tarik), *Efficiency* (Efisiensi), *Perspiciuity* (Kejelasan), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), *Novelty* (Kebaruan). Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam perancangan sistem baru (Henim & Sari, 2020b)

Aplikasi Digital Korlantas ini merupakan salah satu bentuk perkembangan digital yang dibuat oleh Korlantas POLRI, Aplikasi Digital Korlantas Polri ini ialah aplikasi resmi yang dirancang Korlantas POLRI yang diluncurkan tahun 2012. Aplikasi ini diciptakan oleh Korlantas POLRI sebagai bentuk kemudahan masyarakat dalam mendapatkan pelayanan di Korlantas POLRI, banyak fitur-fitur yang dapat dilakukan pada aplikasi Digital Korlantas. Seperti pendaftaran SIM, pembayaran PKB, Samsat Digital Nasional, dan lain-lain. Namun masih terdapat beberapa fitur dalam tahap pengembangan dan belum bisa digunakan, salah satu fitur yang sudah siap digunakan pada aplikasi Digital Korlantas yaitu fitur perpanjang SIM secara online. Dengan adanya layanan tersebut masyarakat tidak perlu antri dalam melakukan perpanjangan SIM, dan melalui layanan tersebut SIM akan langsung dikirim ke

rumah. Sejak diluncurkannya aplikasi Digital Korlantas masih banyak masyarakat yang mengeluhkan tentang pelayanan yang disajikan pada saat perpanjangan SIM itu dilakukan, dilihat dari ulasan pada *Google Play Store* dan juga *App Store*. Pada *Google Play Store* sendiri terdapat 48.224 ulasan sekitar 40% dari ulasan pengguna, sedangkan pada *App Store* sebanyak 2.419 ulasan sekitar 45% dari ulasan tersebut pengguna mengeluhkan mengenai layanan perpanjangan SIM tersebut. Seperti kode otp yang tidak bisa digunakan, verifikasi email yang tidak bisa digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi, pada verifikasi data diri juga tidak dapat digunakan untuk melanjutkan perpanjangan SIM. Dan masih banyak keluhan lainnya mengenai aplikasi Digital Korlantas. Penelitian sebelumnya (Wijaya et al., 2021) yang berjudul Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian tersebut bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap penggunaan PaTik Bali dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* mendapatkan kesimpulan bahwa metode UEQ tersebut dapat menjadi acuan dalam melakukan evaluasi user experience dengan hasil yang baik dan cukup signifikan. Dengan adanya beberapa keluhan yang disampaikan oleh pengguna melalui ulasan pada *Play Store* dan Juga *App Store*. Oleh karena itu, agar aplikasi Digital Korlantas dapat meningkatkan pengalaman pengguna, diperlukan evaluasi tingkat pengalaman pengguna *user experience*. Maka dari itu peneliti menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam melakukan evaluasi tersebut, dengan tujuan mengukur pengalaman pengguna *user experience* secara tepat, cepat dan juga akurat.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang berkaitan langsung dengan masalah penelitian tersebut (Edrisky & Rozi, 2021). Menurut Moleong (2009:152) (Edrisky & Rozi, 2021) data sekunder ialah data tambahan yang mendukung dalam masalah penelitian dan akan diambil melalui dokumen-dokumen atau hal lainnya. Populasi menurut Agusty Ferdinand (2013) (Hadiyati, 2019) merupakan gabungan dari seluruh unsur-unsur yang berupa peristiwa, hal atau orang yang memiliki kesamaan karakteristik inilah yang menjadi focus perhatian peneliti. Sedangkan Menurut Sugiyono (2009) Sampel merupakan

suatu bagian dari jumlah dan juga karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Data didapatkan dari informan yang memberikan sumber data dengan memberikan kata-kata dan juga tindakan. Pada penelitian ini data primer didapatkan melalui penyebaran langsung kepada pengguna aplikasi Digital Korlantas POLRI menggunakan tautan pada *google form*. Dalam penelitian ini data sekunder diambil melalui bahan-bahan dari sebuah jurnal dan juga mempelajari referensi lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas dan dijadikan sebagai bahan dalam penelitian ini. Populasi dalam penelitian ini ialah para pengguna perpanjangan SIM *online* pada aplikasi Digital korlantas. Berdasarkan informasi yang diperoleh pada retang tahun 2020 sampai dengan 2022 kurang lebihnya terdapat 200 komentar buruk yang mengeluhkan perpanjangan SIM *online* pada aplikasi Digital Korlantas itu sendiri. Selanjutnya peneliti menggunakan metode solvin untuk menentukan jumlah sampel dengan eror 5%

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

Keterangan :

n = besaran sampel

N = besaran populasi

e = nilai batas ketelitian yang diinginkan (5%)
(presentase batas ketidaktelitian yang dapat ditoleril karena kesalahan pengambilan sampel)

$$\begin{aligned} n &= \frac{200}{1 + 200 (0,05)^2} \\ n &= \frac{200}{1 + 200(0,025)} \\ n &= \frac{200}{1 + 5} \\ n &= \frac{200}{6} \\ &= 33,33333333333333 \end{aligned}$$

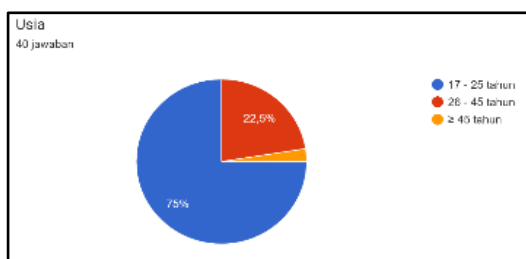
Berdasarkan perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa minimal sampel yang diambil adalah sebanyak 34 sampel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Demografis

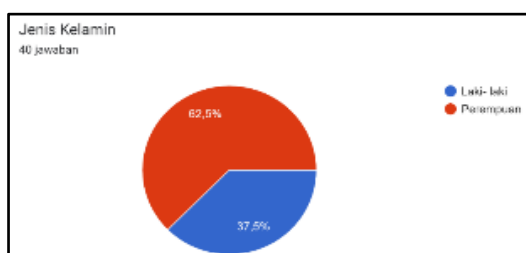
Penyebaran kuesioner pada penelitian ini berhasil menjangkau 40 responden. Berdasarkan jawaban yang diperoleh, karakteristik responden

dapat dikelompokkan berdasarkan usia, jenis kelamin, dan domisili pengguna Aplikasi Digital Korlantas POLRI.



Gambar 1. Diagram Usia

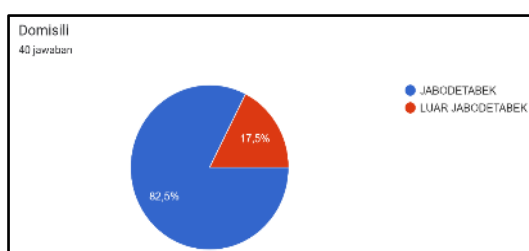
Hasil analisis data demografis berdasarkan diagram pada gambar 1 dapat dilihat bahwa dari 40 responden, sebagian besar responden berusia 17-25 tahun yaitu sebanyak 30 responden (75%) dan usia 26-45 tahun yaitu sebanyak 9 responden (22,5%), sedangkan responden usia \geq 45 tahun yaitu sebanyak 1 responden (2,5%).



Gambar 2. Diagram Jenis Kelamin

Berdasarkan diagram pada gambar 2 dapat dilihat bahwa dari 40 responden, sebagian besar responden perempuan yaitu sebanyak 25 responden (62,5%), sedangkan laki-laki sebanyak 15 responden (37,5%).

Berdasarkan diagram pada gambar 3 sebagian besar dari 40 responden, berdomisili di Jabodetabek yaitu sebanyak 33 responden (82,5%), sedangkan yang berdomisili di luar Jabodetabek sebanyak 7 responden (17,5%).



Gambar 3. Diagram Domisili

3.2 Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

Menurut hasil survei yang sudah dilakukan oleh penulis terhadap 40 responden, selanjutnya merupakan hasil tanggapan dari 40 responden yang telah disesuaikan dengan skala penilaian 1 sampai dengan 7 (nilai 1 merupakan nilai terendah yaitu -3 sedangkan nilai 7 merupakan tertinggi yaitu +3). Jawaban responden terhadap pertanyaan kuesioner yang sudah disesuaikan pada skala 1-7 dapat dilihat pada tabel 1.

3.3 Pembahasan

Evaluasi *User Experience* perpanjangan SIM pada aplikasi Digital Korlantas POLRI dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* dilakukan dengan cara penyebaran melalui sosial media berupa Instagram, *Whatsapp*, dll. Pengukuran ini dilakukan dalam waktu 2 minggu. Sebanyak 40 responden yang merupakan pengguna Aplikasi Digital Korlantas POLRI. Berikut merupakan hasil tanggapan responden yang dapat dilihat pada tabel 2.

Pada tabel 2 menampilkan hasil jawaban responden sebanyak 40 dengan masing-masing responden menjawab 26 item pertanyaan, nilai diatas masih berupa skala 1 sampai dengan 7. Setelah menerima hasil tanggapan responden, data diubah menjadi nilai tanggapan berbobot dengan skala -3 (sangat setuju dengan nilai negatif) hingga +3 (sangat setuju dengan nilai positif). Berikut ini adalah salah satu dari contoh nilai yang di konversikan dari istilah negative ke positif, dapat dilihat pada tabel 3. Sedangkan pada tabel 4 merupakan contoh transformasi data dari istilah positif ke negatif. Hasil transformasi nilai jawaban dari 40 responden dapat dilihat pada gambar 4.

Koefisien *Cronbach Alpha* mewakili konsistensi semua item pada semua skala. Analisis data menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan konsistensi yang tinggi ketika nilai koefisien untuk koefisien *Cronbach Alpha* adalah 0,7 atau lebih tinggi. Hasil dari *Cronbach Alpha* diperoleh dengan menentukan nilai korelasi dengan menghitung rata-rata dari setiap pasangan elemen skala. Kemudian lanjutkan dengan mencari rata-rata semua skor korelasi pada skala. Kemudian kalikan rata-rata dengan jumlah per elemen skala untuk menemukan nilai Alpha. Selanjutnya melakukan pemeriksaan pada skala inkonsistensi jawaban, dan kemudian hitung mean, varians, dan standar

deviasi jawaban responden. Data pada gambar 5 memperlihatkan semua skala koefisien *cronbach alpha* yang lebih besar dari 0,7 dengan rincian Daya Tarik (0,87), Kejelasan (0,93), Efisiensi (0,72), Ketepatan (0,67), Stimulasi (0,65), Kebaruan (0,51).

Setelah meninjau skala ketidaksesuaian jawaban, hitung *mean*, varians, dan *standar deviation* berdasarkan data tanggapan responden. Hasil dari *mean*, varian dan standar deviasi terlihat pada gambar 6. Setiap pertanyaan pada setiap skala memiliki kode warna yang berbeda untuk setiap skala. Daya Tarik, Ketepatan, Kejelasan, Efisiensi, Stimulasi, dan kebaruan, hasilnya ditunjukkan pada gambar 6.

Grafik hasil *mean* dikelompokkan pada setiap item dengan menggunakan kode warna yang telah ditetapkan sebelumnya pada gambar 6, sedangkan pada gambar 7 terdapat posisi positif, nol, dan juga negatif. Selanjutnya merupakan hasil rata-rata seluruh pertanyaan yang sudah dikelompokkan pada setiap skala seperti yang terlihat pada gambar 8. Nilai impresi rata-rata $-0,8$ dan $0,8$ ialah nilai evaluasi normal. Sedangkan $>0,8$ ialah evaluasi positif, lalu $<-0,8$ ialah evaluasi negatif. Oleh karena itu dapat disimpulkan aplikasi Digital Korlantas POLRI mendapatkan impresi negatif pada seluruh skala yaitu daya tarik,kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, kebaruan.

Tabel 1. Distribusi Jawaban Responden

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Skala
1	Menyusahkan / Menyenangkan	7	7	4	5	11	3	3	Daya Tarik
2	Tak dapat dipahami / Dapat dipahami	4	13	14	0	5	1	3	Kejelasan
3	Kreatif / Monoton	0	0	7	8	5	11	9	Kebaruan
4	Mudah dipelajari / Sulit dipelajari	13	13	3	3	2	5	1	Kejelasan
5	Bermanfaat / Kurang bermanfaat	0	2	2	2	14	17	3	Stimulasi
6	Membosankan / Mengasyikkan	6	5	11	6	3	8	1	Stimulasi
7	Tidak menarik / Menarik	1	1	5	10	8	10	5	Stimulasi
8	Tak dapat diprediksi / Dapat diprediksi	13	4	11	5	1	2	4	Ketepatan
9	Cepat / Lambat	11	18	3	1	3	2	2	Efisiensi
10	Berdaya cipta / Konvensional	2	13	4	15	5	1	0	Kebaruan
11	Menghalangi / Mendukung	0	3	6	7	8	10	6	Ketepatan
12	Baik / Buruk	13	6	9	2	5	3	2	Daya Tarik
13	Rumit / Sederhana	15	8	9	0	3	1	4	Kejelasan
14	Tidak disukai / Menggembirakan	7	8	2	12	4	4	3	Daya Tarik
15	Lazim / Terdepan	0	3	3	11	8	7	8	Kebaruan
16	Tidak nyaman / Nyaman	5	12	3	11	4	2	3	Daya Tarik
17	Aman / Tidak aman	0	10	3	3	3	4	17	Ketepatan
18	Memotivasi / Tidak memotivasi	1	2	12	7	8	8	2	Stimulasi
19	Memenuhi ekspektasi / Tidak memenuhi ekspektasi	11	10	8	4	3	2	2	Ketepatan
20	Tidak efisien / Efisien	0	1	5	7	11	4	12	Efisiensi
21	Jelas / Membingungkan	16	5	8	1	6	3	1	Kejelasan
22	Tidak praktis / Praktis	0	2	3	9	10	9	7	Efisiensi
23	Terorganisasi / Berantakan	13	6	8	6	4	2	1	Efisiensi
24	Atraktif / Tidak atraktif	0	4	9	4	8	10	5	Daya Tarik
25	Ramah pengguna / Tidak ramah pengguna	14	6	7	3	7	1	2	Daya Tarik
26	Konsepatif / Inofatif	0	0	3	14	12	9	2	Kebaruan

Gambar 9 menunjukkan grafik hasil rata-rata yang diperoleh dari skala. Hasil dari keseluruhan perhitungan yang ada dapat dibagi menjadi tiga bagian aspek yaitu *attractiveness* ialah dimensi valensi murni, *hedonic quality* merupakan aspek yang berhubungan dengan kesenangan pengguna dalam memakai sebuah produk. Serta *pragmatic quality* ialah aspek yang

mendeskripsikan kualitas hubungan terkait dengan tugas atau tujuan yang dilakukan pengguna. Dimana hasil dari evaluasi pada penelitian ini aspek *attractiveness* dengan nilai $-0,50$, aspek *pragmatic quality* bernilai $-0,47$, aspek *hedonic quality* bernilai $0,52$. Dapat dilihat pada gambar 10.

Selanjutnya untuk menghasilkan persepsi yang lebih bagus mengenai kualitas pada suatu produk, oleh karena itu perlu membandingkan pengalaman pengguna terhadap produk lainnya yang jauh lebih baik. Di dalam *User Experience Questionnaire* itu sendiri dapat melakukan uji *benchmark* dengan membandingkan setiap nilai aspek pada kumpulan data, uji *benchmark* itu sendiri menggambarkan kualitas relatif dari aplikasi Digital Korlantas POLRI dibandingkan

dengan produk lainnya. Hasil uji benchmark dibagi menjadi 5 kategori seperti yang terlihat pada gambar 11, yaitu : *Excellent, Good, Above Average, Below Average, dan Bad*, oleh karena itu Aplikasi Digital Korlantas dibandingkan dengan produk lainnya mendapatkan nilai "*Bad*" pada aspek Daya Tarik, kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, serta Stimulasi. Sedangkan pada aspek Kebaruan mendapatkan nilai "*Below Average*".

Tabel 2. Hasil Jawaban Responden

Responden	Item																										
	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	3	5	5	4	3	4	2	6	6	5	5	1	4	3	5	5	5	6	4	6	5	6	6	6	4	
2	3	3	3	6	3	3	4	3	6	6	5	5	2	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	6	
3	5	3	4	6	4	4	5	3	6	6	5	6	2	4	4	4	6	5	5	4	5	4	5	3	4		
4	4	3	5	5	3	3	3	3	6	5	4	3	3	3	4	4	5	5	6	5	3	4	3	6	6	5	
5	4	2	5	4	3	4	5	2	5	5	3	6	2	4	5	4	6	5	5	3	5	4	5	5	4	5	
6	5	2	5	6	6	3	4	4	6	6	5	5	2	5	4	3	6	5	5	4	6	5	5	3	5	5	
7	4	3	3	6	3	5	4	3	5	4	4	4	3	4	4	4	6	5	4	3	5	5	6	4	5	4	
8	3	2	3	6	3	4	5	3	5	4	4	4	3	4	4	4	6	4	5	3	6	5	4	5	5	4	
9	7	7	1	2	2	6	6	7	1	6	6	1	7	7	7	1	2	1	2	1	7	2	7	1	1	6	
10	5	3	4	5	3	4	4	3	6	4	4	5	2	4	4	3	6	5	4	5	3	3	5	5	6	4	
11	4	2	3	6	3	4	4	3	6	4	5	5	3	4	4	5	6	4	6	4	5	4	5	5	5	5	
12	5	3	4	6	3	5	4	3	6	4	4	5	3	4	3	4	5	5	5	5	2	5	5	5	5	4	
13	5	3	5	6	5	4	3	4	6	6	2	6	3	5	5	4	6	6	4	4	5	4	4	6	6	4	
14	7	7	1	2	2	6	6	7	2	4	6	2	7	7	7	7	1	2	2	7	2	6	2	2	2	6	
15	3	5	2	6	2	6	6	2	6	6	6	7	1	4	6	2	1	2	6	7	7	7	7	6	7	7	
16	5	2	2	7	2	2	6	1	7	7	4	7	2	4	7	1	4	2	7	7	7	3	5	3	4	5	
17	4	3	5	7	3	3	4	3	6	5	5	5	3	4	3	3	6	3	5	4	5	4	5	5	4	4	
18	3	2	1	6	2	1	7	1	7	6	3	7	1	2	2	2	1	2	6	7	7	6	7	1	7	3	
19	1	1	1	7	2	3	5	3	7	3	6	7	1	2	6	2	4	6	6	3	7	2	7	2	7	4	
20	2	1	1	6	1	3	5	1	6	2	5	5	3	2	2	2	3	4	6	3	6	7	7	3	6	6	
21	2	2	1	6	2	2	6	1	7	4	5	7	1	2	2	2	1	4	7	7	7	6	6	1	6	3	
22	2	2	2	7	1	3	7	2	6	7	7	6	1	1	5	2	1	3	7	7	7	6	6	4	7	4	
23	2	2	2	3	1	1	1	4	6	3	6	7	1	1	6	2	1	7	7	7	7	4	7	2	7	3	
24	2	3	1	7	5	1	7	1	7	4	2	7	1	1	7	1	3	3	7	2	7	7	7	2	7	7	
25	1	2	2	7	3	2	2	1	7	3	2	7	1	2	7	2	1	2	7	5	7	6	7	2	7	6	
26	1	2	2	7	2	1	3	1	7	4	3	7	1	2	7	1	2	2	7	6	7	5	7	3	7	6	
27	1	2	4	7	2	2	5	1	7	3	7	7	2	1	6	2	1	4	7	7	7	4	7	1	7	5	
28	2	1	4	7	2	1	4	1	7	4	6	7	1	1	4	1	1	3	7	5	7	4	7	4	7	5	
29	2	2	2	7	6	2	3	1	7	4	7	7	1	1	6	2	3	5	7	4	7	3	7	3	7	5	
30	5	6	1	1	3	6	5	6	2	6	6	2	3	6	5	4	2	3	4	6	5	6	3	4	5	4	
31	1	1	4	7	2	1	3	1	7	4	3	7	1	1	5	1	1	5	7	5	7	4	7	2	7	5	
32	7	7	2	2	3	7	7	1	6	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	7	2	2	1	6
33	5	3	5	6	3	3	4	3	6	6	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	6	5	4	5	3	4	
34	1	3	4	7	2	3	6	1	6	4	3	6	1	2	4	2	1	4	6	5	7	5	6	2	7	4	
35	6	5	2	2	2	6	7	4	3	6	6	3	6	5	6	6	1	1	2	7	2	7	4	1	3	6	
36	1	3	4	7	2	3	6	1	6	4	3	6	1	2	4	2	1	4	6	5	7	5	6	2	7	4	
37	6	5	2	4	3	6	5	4	4	5	6	3	5	5	5	6	2	3	3	6	3	6	3	3	3	5	
38	5	5	2	2	2	5	6	5	3	4	6	2	2	6	5	4	2	3	6	5	3	6	7	2	3	5	
39	5	3	3	4	2	6	6	7	6	3	7	3	5	6	6	5	1	3	3	6	3	6	3	3	3	5	
40	6	5	1	3	2	6	6	6	3	6	7	3	7	6	7	5	1	2	3	7	3	7	4	3	3	6	

Tabel 3. Transformasi Skala Pada UEQ

Skala Penilaian	1	2	3	4	5	6	7	Skala Penilaian
Menyusahkan	0	0	0	0	0	0	0	Menyenangkan
Nilai setelah transformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	

Tabel 4. Transformasi Skala Pada UEQ

Skala Penilaian	1	2	3	4	5	6	7	Skala Penilaian
Lazim	0	0	0	0	0	0	0	Terdepan
Nilai setelah transformasi	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	

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
1	-1	-1	-1	0	-1	0	-2	-2	-2	1	-1	-3	0	-1	1	-1	-1	-2	0	-2	1	-2	-2	-2	0
-1	-1	1	-2	1	-1	0	1	-1	-2	-2	1	-1	-2	0	0	0	-2	-1	-1	0	-1	-1	-1	-1	2
1	-1	0	-2	0	0	1	-1	-2	-2	1	-2	-2	0	0	0	-2	-1	-1	1	0	1	0	-1	1	0
0	-1	-1	-1	1	-1	-1	-1	-2	-1	0	1	-1	-1	0	0	-1	-1	-2	1	1	0	1	-2	-2	1
0	-2	-1	0	1	0	1	-2	-1	-1	-1	-2	-2	0	1	0	-2	-1	-1	-1	0	-1	-1	0	1	0
1	-2	-1	-2	-2	-1	0	0	-2	-2	1	-1	-2	1	0	-1	-2	-1	-1	0	-2	1	-1	-1	-1	1
0	-1	1	-2	1	1	0	-1	-1	0	0	0	-1	0	0	0	-2	-1	0	-1	-1	1	-2	0	-1	0
-1	-2	1	-2	1	0	1	-1	-1	0	0	0	-1	0	0	0	-2	0	-1	-1	-2	1	0	-1	-1	0
3	3	3	2	2	2	2	3	3	-2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2
1	-1	0	-1	1	0	0	-1	-2	0	0	-1	-2	0	0	-1	-2	-1	0	1	1	-1	-1	-1	-2	0
0	-2	1	-2	1	0	0	-1	-2	0	1	-1	-1	0	0	1	-2	0	-2	0	-1	0	-1	-1	-1	1
1	-1	0	-2	1	1	0	-1	-2	0	0	-1	-1	0	-1	0	-1	-1	-1	1	-1	-2	-1	-1	-1	0
1	-1	-1	-2	-1	0	-1	0	-2	-2	-2	-2	-1	1	1	0	-2	-2	0	0	-1	0	0	-2	-2	0
3	3	3	2	2	2	2	3	2	0	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2
-1	1	2	-2	2	2	2	-2	-2	-2	2	-3	-3	0	2	-2	3	2	-2	3	-3	3	-3	-2	-3	3
1	-2	2	-3	2	-2	2	-3	-3	0	-3	-3	-2	0	3	-3	0	2	-3	3	-3	-1	-1	1	0	1
0	-1	-1	-3	1	-1	0	-1	-2	-1	1	-1	-1	0	-1	-1	-2	1	-1	0	-1	0	-1	-1	0	0
-1	-2	3	-2	2	-3	3	-3	-3	-2	-1	-3	-3	-2	-2	-2	3	2	-2	3	-3	2	-3	3	-3	-1
-3	-3	3	-3	2	-1	1	-3	1	2	-3	-3	-2	2	-2	0	-2	-2	-1	-3	-2	-3	2	-3	0	0
-2	-3	3	-2	3	-1	1	-3	-2	2	1	-1	-1	-2	-2	-2	1	0	-2	-1	-2	3	-3	1	-2	2
-2	-2	3	-2	2	-2	2	-3	-3	0	1	-3	-3	-2	-2	-2	3	0	-3	3	-3	2	-2	3	-2	-1
-2	-2	2	-3	3	-1	3	-2	-2	-3	3	-2	-3	-3	1	-2	3	1	-3	3	-3	2	-2	0	-3	0
-2	-2	2	1	3	-3	-3	0	-2	1	2	-3	-3	-3	2	-2	3	-3	-3	3	-3	0	-3	2	-3	-1
-2	-1	3	-3	-1	-3	3	-3	0	-2	-3	-3	-3	3	-3	1	1	-3	-2	-3	3	-3	2	-3	3	3
-3	-2	2	-3	1	-2	-2	-3	1	-2	-3	-3	-2	3	-2	3	2	-3	1	-3	2	-3	2	-3	2	2
-3	-2	2	-3	2	-3	-1	-3	0	-1	-3	-3	-2	3	-3	2	2	-3	2	-3	2	-3	1	-3	1	-3
-3	-2	0	-3	2	-2	1	-3	1	3	-3	-2	-3	2	-2	3	0	-3	3	-3	0	-3	3	-3	1	1
-2	-3	0	-3	2	-3	0	-3	0	2	-3	-3	-3	0	-3	3	1	-3	1	-3	0	-3	0	-3	1	1
-2	-2	2	-3	-2	-2	-1	-3	0	3	-3	-3	-3	-2	-2	1	-1	-3	0	-3	-1	-3	-1	-3	1	1
1	2	3	3	1	2	1	2	2	-2	2	2	-1	2	1	0	2	1	0	2	-1	2	1	0	-1	0
-3	-3	0	-3	2	-3	-1	-3	-3	0	-1	-3	-3	-3	1	-3	3	-1	-3	1	-3	0	-3	2	-3	1
3	3	2	2	1	3	3	3	-2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2
1	-1	-1	-2	1	-1	0	-1	-2	-2	0	-1	1	-1	1	0	0	-1	-1	1	-2	1	0	-1	1	0
-3	-1	0	-3	2	-1	2	-3	-2	0	-1	-2	-3	-2	0	-2	3	0	-2	1	-3	1	-2	2	-3	0
2	1	2	2	2	3	0	1	-2	2	1	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	0	3	1	2	2
-3	-1	0	-3	2	-1	2	-3	-2	0	-1	-2	-3	-2	0	-2	3	0	-2	1	-3	1	-2	2	-3	0
2	1	2	0	1	2	1	0	0	-1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1
1	1	2	2	1	2	1	1	0	2	2	-2	2	1	0	2	1	-2	1	1	2	-3	2	1	1	1
1	-1	1	0	2	2	2	-2	1	3	1	1	2	2	1	3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1
2	1	3	1	2	2	2	2	1	-2	3	1	3	2	3	1	3	2	1	3	1	3	0	1	1	2

Sumber : Hasil Transformasi Jawaban Pada UEQ Tool

Gambar 4. Hasil Transformasi Jawaban

Daya tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan		Stimulasi		Kebaruan	
Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation
1, 12	0,78	2, 4	0,79	9, 20	0,33	8, 11	0,50	5, 6	0,03	3, 10	0,10
1, 14	0,90	2, 13	0,73	9, 22	0,51	8, 17	0,07	5, 7	0,25	3, 15	0,36
1, 16	0,85	2, 21	0,75	9, 23	0,72	8, 19	0,84	5, 18	0,30	3, 26	0,29
1, 24	-0,19	4, 13	0,68	20, 22	0,32	11, 17	0,31	6, 7	0,40	10, 15	-0,07
1, 25	0,87	4, 21	0,77	20, 23	0,26	11, 19	0,32	6, 18	0,33	10, 26	-0,02
12, 14	0,84	13, 21	0,83	22, 23	0,24	17, 19	0,01	7, 18	0,61	15, 26	0,58
12, 16	0,86	Average	0,76	Average	0,40	Average	0,34	Average	0,32	Average	0,21
12, 24	0,01	Alpha	0,93	Alpha	0,72	Alpha	0,67	Alpha	0,65	Alpha	0,51
12, 25	0,80	Conf. Int.	0,88	Conf. Int.	0,54	Alpha	0,45	Conf. Int.	0,42	Conf. Int.	0,18
14, 16	0,85	Alpha (5%)	0,96	Alpha (5%)	0,84	(5%)	0,81	Alpha (5%)	0,79	Alpha (5%)	0,71
14, 24	-0,13										
14, 25	0,85										
16, 24	-0,10										
16, 25	0,83										
24, 25	0,03										
Average	0,54										
Alpha	0,87										
Conf. Int.	0,79										
Alpha (5%)	0,92										

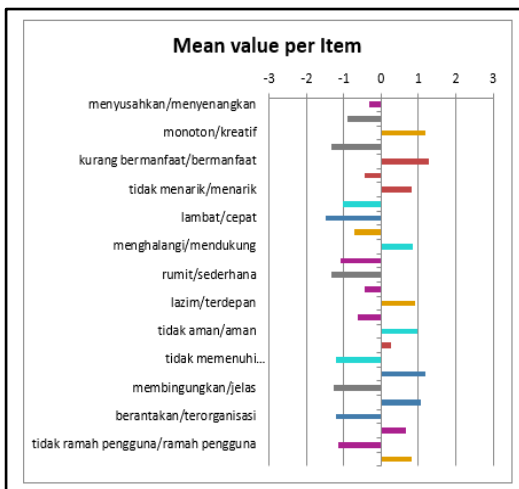
Sumber : Hasil Cronbach Alpha Pada UEQ Tools

Gambar 5. Koefisien Relibilitas Cronbach Alpha Pada UEQ Tools

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	-0,3	3,6	1,9	40	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	-0,9	2,7	1,6	40	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	1,2	2,1	1,4	40	kreatif	monoton	Kebaruan
4	-1,3	3,4	1,8	40	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,3	1,4	1,2	40	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	-0,4	3,1	1,8	40	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	0,8	2,1	1,5	40	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	-1,0	3,8	1,9	40	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	-1,5	3,0	1,7	40	cepat	lambat	Efisiensi
10	-0,7	1,6	1,3	40	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	0,9	2,3	1,5	40	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	-1,1	3,6	1,9	40	baik	buruk	Daya tarik
13	-1,3	3,8	2,0	40	rumit	sederhana	Kejelasan
14	-0,5	3,5	1,9	40	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	0,9	2,3	1,5	40	lazim	terdepan	Kebaruan
16	-0,6	3,1	1,7	40	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1,0	4,5	2,1	40	aman	tidak aman	Ketepatan
18	0,3	2,2	1,5	40	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	-1,2	3,0	1,7	40	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	1,2	2,2	1,5	40	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	-1,3	3,4	1,9	40	jelas	mbingungkan	Kejelasan
22	1,1	1,9	1,4	40	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	-1,2	2,9	1,7	40	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	0,7	2,6	1,6	40	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	-1,2	3,4	1,8	40	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	0,8	1,1	1,0	40	konservatif	inovatif	Kebaruan

Sumber : Rata-Rata Pengukuran Pada UEQ Tool

Gambar 6. Rata-Rata dari Hasil Pengukuran UEQ



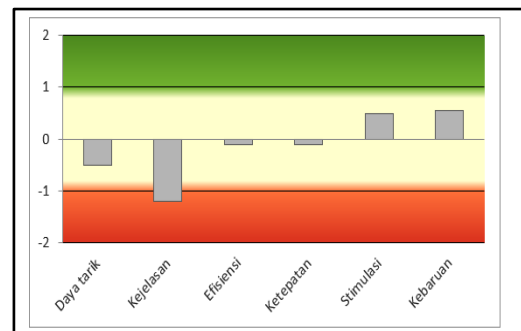
Sumber : Grafik Rata-Rata Pada UEQ Tool

Gambar 7. Grafik Mean Setiap Pertanyaan

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	-0,496	2,09
Kejelasan	-1,206	2,72
Efisiensi	-0,106	1,38
Ketepatan	-0,100	1,67
Stimulasi	0,488	1,08
Kebaruan	0,550	0,71

Sumber : Rata-Rata Skala Responden Pada UEQ Tool

Gambar 8. Hasil Rata-rata Berdasarkan Skala



Sumber : Grafik Skala Responden Pada UEQ Tool

Gambar 9. Grafik Rataan Berdasarkan Skala

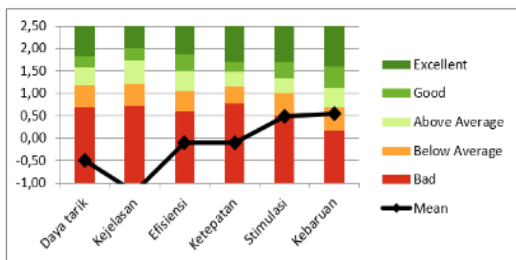
Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	-0,50
Kualitas Pragmatis	-0,47
Kualitas Hedonis	0,52

Sumber : Hasil Mean Responden Pada UEQ Tool

Gambar 10. Hasil Mean Setiap Kelompok UEQ

Hasil skala Daya Tarik pada aplikasi Digital Korlantas memiliki nilai *mean* - 0,50 , pada skala Kejelasan memiliki nilai *mean* - 1,21 , lalu pada skala Efisiensi memiliki nilai *mean* sebesar -0,11 , berikutnya pada skala Ketepatan memiliki nilai *mean* sebesar -0,10 , dan pada skala Stimulasi

memiliki nilai *mean* sebesar 0,49. Serta yang terakhir pada skala Kebaruan memiliki nilai *mean* sebesar 0,55. Selanjutnya untuk membantu hasil analisis berikutnya yaitu menentukan set data *benchmark* sebagai perbandingan produk Aplikasi Digital Korlantas dengan produk lainnya. Gambar 12 menunjukkan hasil dari perbandingannya.



Sumber : Hasil Benchmark Responden Pada UEQ Tool

Gambar 11. Hasil Benchmark UEQ Aplikasi Digital Korlantas

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	-0,50	Bad	In the range of the 25% worst results
Kejelasan	-1,21	Bad	In the range of the 25% worst results
Efisiensi	-0,11	Bad	In the range of the 25% worst results
Ketepatan	-0,10	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulasi	0,49	Bad	In the range of the 25% worst results
Kebaruan	0,55	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Sumber : Klasifikasi Hasil Benchmark Pada UEQ Tool

Gambar 12. Hasil *Benchmark Analysis Data Tools*

Benchmark UEQ mengklasifikasikan ke dalam 5 kategori (per skala) yang terdiri dari kategori *excellent*: suatu produk yang mendapatkan hasil tertinggi, mempunyai nilai kisaran 10 %, *good*: produk pada data set 10% lebih tinggi, sementara itu produk lainnya 75% lebih rendah, *above average*: 25% produk pada data set mempunyai hasil lebih tinggi, sementara itu 50% produk lainnya lebih rendah, *below average*: 50% produk pada data set mempunyai hasil lebih tinggi, sementara itu 25% lainnya lebih rendah, dan kategori *bad*: termasuk dalam kisaran 25% produk mempunyai hasil rendah.

Hasil benchmark pada aplikasi Digital Korlantas menunjukkan skala Daya Tarik, kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, dan Stimulasi mendapatkan kategori “*Bad*” atau dapat diartikan bahwa aplikasi digital korlantas POLRI termasuk dalam kisaran 25% produk yang memiliki hasil rendah. Sedangkan skala Kebaruan memiliki kategori “*Below average*”, dapat diartikan bahwa 50% produk data set memiliki

hasil lebih tinggi sementara itu 25% lainnya lebih buruk. Dan kurang dari 25% untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Maka dari hasil penelitian aplikasi Digital Korlantas POLRI pada skala set data *benchmark* untuk skala Daya Tarik, kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, dan Stimulasi masih memerlukan banyak perbaikan, dari segi *User Experience*. Sedangkan untuk skala kebaruan dengan nilai yang lebih tinggi 0,55 diantara skala yang lainnya, juga masih diperlukan sedikit perbaikan untuk mencapai hasil yang jauh lebih baik.

Hasil penelitian *User Experience Questionnaire* perpanjangan SIM *online* pada aplikasi Digital Korlantas POLRI, setelah dilakukan set data benchmark maka dapat disimpulkan hasil nilai dengan kategori *Bad* (buruk) yaitu pada skala Daya Tarik dengan nilai -0,50 yang mengartikan bahwa pengguna tidak merasa senang dalam menggunakan aplikasi Digital Korlantas POLRI, skala Kejelasan dengan nilai -1,21 nilai paling rendah diantara skala lainnya. Skala kejelasan itu sendiri menunjukkan bahwa seberapa mudah aplikasi Digital Korlantas POLRI dapat digunakan oleh pengguna, dengan nilai kejelasan yang sudah didapatkan dapat diartikan bahwa aplikasi Digital Korlantas POLRI dalam melakukan perpanjangan SIM *online* tidak memudahkan pengguna dalam melakukan perpanjangan SIM *online*, serta membingungkan pengguna dalam memakai aplikasi tersebut, skala Efisiensi dengan nilai -0,11 pada skala efisiensi menunjukkan seberapa, pada skala efisiensi juga menunjukkan kecepatan aplikasi Digital Korlantas POLRI dalam melakukan aktivitas seperti verifikasi data pribadi pengguna, proses pembayaran serta, proses pembuatan sim. Dan apakah pengguna cukup terorganisir serta praktis ketika digunakan oleh pengguna. Dengan nilai efisiensi yang sudah didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Digital Korlantas belum memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan aktivitasnya. Pengguna juga belum merasakan kepraktisan dan terorganisasi dalam melakukan perpanjangan SIM pada aplikasi Digital Korlantas POLRI, skala Ketepatan dengan nilai -0,10, skala Ketepatan itu sendiri menunjukkan keamanan, tingkat kesesuaian harapan, tingkat kemudahan untuk diperdiksi, serta menentukan sejauh mana interaksi pengguna terhadap aplikasi Digital Korlantas. Dan dengan hasil nilai tersebut mengartika bahwa aplikasi Digital Korlantas belum memenuhi harapan para pengguna dalam melakukan perpanjangan SIM *online* pada

apliaksi tersebut serta belum merasa aman. dan stimulasi dengan nilai 0,49. Skala Stimulasi merupakan pengalaman yang memotivasi pengguna untuk mengakses dan menggunakan aplikasi Digital Korlantas POLRI. Oleh karena itu dari penilaian yang dihasilkan menunjukkan bahwa pengguna belum merasakan manfaat yang memotivasi mereka menggunakan perpanjangan SIM *online* pada aplikasi Digital Korlantas karena melihat adanya berbagai kendala yang ada pada aplikasi Digital Korlantas POLRI. Sedangkan pada skala Kebaruan mendapatkan kategori *Below Average* dengan nilai 0,55 nilai tersebut termasuk nilai yang lebih tinggi diantara 5 skala lainnya, skala kebaruan itu sendiri menunjukkan tingkatan inovasi pengguna saat melakukan perpanjangan SIM *online* pada aplikasi Digital Korlantas. Dari hasil penilaian yang ada dapat disimpulkan skala Kebaruan pada aplikasi Digital korlantas POLRI, bahwa pengguna menganggap layanan yang tersedia pada aplikasi Digital Korlantas POLRI kurang inovatif. Dari berbagai layanan yang sudah diluncurkan hanya layanan perpanjangan SIM yang baru bisa digunakan, namun layanan tersebut belum maksimal untuk melakukan perpanjangan SIM secara *online*. Sedangkan untuk layanan lainya seperti pembuatan SIM baru, pembayaran PKB, dan lain-lainnya masih belum bisa digunakan serta masih dalam tahap pengembangan. Maka dari itu 6 skala tersebut masih harus memerlukan banyak sekali perbaikan, terutama pada skala kejelasan yang memiliki nilai paling rendah diantara yang lainnya. Demi kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi perpanjangan SIM online pada aplikasi Digital Korlantas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penyebab banyaknya pengguna yang mengeluhkan penggunaan perpanjangan SIM *online* pada aplikasi digital Korlantas POLRI ialah dikarenakan belum sesuaianya ekspektasi pengguna terhadap layanan yang disajikan pada aplikasi tersebut, mulai dari verifikasi data diri yang menyulitkan pengguna, serta inovasi-inovasi yang masih banyak belum berkembang pada aplikasi Digital Korlantas POLRI. Hal ini menyebabkan pengguna belum memiliki penilaian yang baik terhadap aplikasi tersebut.

5. REFERENSI

- Ayu, D., Widhiani, P. A., Ketut, I., Arthana, R., Made, I., & Pradnyana, A. (2018). Analisa User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau dari Pengguna Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1), 92. <https://doi.org/10.23887/JPTK-UNDIKSHA.V15I1.13048>
- Edrisy, I. F., & Rozi, F. (2021). PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU PENGANCAMAN PORNOGRAFI (Study Kasus Polres Lampung Utara). *Jurnal Hukum Legalita VOL. 3 NO.2*, 3, 98–109.
- Firdausi., A. F., & Ramadhani., S. (2020). Pengembangan Aplikasi Online Public Access Catalog (OPAC) Perpustakaan Berbasis Mobile Pada STAI Auliaurasyidin. *Jurnal Intra Tech*, 4(2), 11–25.
- Hadiyati, R. (2019). *Deskripsi Bauran Produk Dan Volume Penjualan Keripik Pada Usaha Aulia Food Dikecamatan Luwuk*. 5(2), 47–62.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020a). Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 6(1), 69–78.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020b). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78. <https://doi.org/10.35143/JKT.V6I1.3582>
- Himawan, H., & F., M. Y. (2020). *Interface User Experience*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Septiana Chumairoh, M. (2014). Perancang Bangun Aplikasi Mobile Pada Platform Android Berbasis HTML5 Studi Kasus Layanan Informasi Website UNIPDU Jombang. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan Dan Informatika*, 1(1). <https://doi.org/10.21107/EDUTIC.V1I1.402>

Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104–115.
<https://doi.org/10.33365/JTK.V15I1.920>

Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 217.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2020762763>