

Analisis UEQ pada Srikandi 3.0: Dominasi Aspek Stimulasi di Lingkungan Pemerintah

Nurul Ailia^{1,*}, Eka Rini Yulia²

^{1,2} Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

Email: ^{1,*}ailia.juniorengineer@gmail.com, ²eka.erl@nusamandiri@ac.id

^{*)} Email Penulis Utama

Abstrak— Implementasi aplikasi SRIKANDI 3.0 di lingkungan pemerintahan merupakan langkah strategis dalam akselerasi transformasi digital kearsipan nasional untuk mewujudkan tata kelola pemerintahan yang bersih, efektif, dan transparan sesuai mandat Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). Namun, keberhasilan adopsi sistem ini sangat bergantung pada pengalaman pengguna (*User Experience*) para Aparatur Sipil Negara (ASN) sebagai operator garda terdepan. Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk menganalisis kualitas *User Experience* pada aplikasi SRIKANDI 3.0 menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) guna memberikan rekomendasi perbaikan sistem yang berbasis data empiris. Responden dalam penelitian ini melibatkan 15 ASN di Kantor Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, dengan menerapkan teknik *sampling* jenuh untuk memastikan representasi data yang akurat pada level instansi kecamatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara internal, seluruh dimensi pengukuran mendapatkan impresi positif dengan nilai rata-rata di atas nol. Temuan utama penelitian ini menonjolkan dimensi Stimulasi sebagai indikator dengan skor tertinggi sebesar 0,950, diikuti oleh dimensi efisiensi (0,883), ketepatan (0,850), kejelasan (0,817), dan daya tarik (0,800). Skor stimulasi yang sangat tinggi ini mengindikasikan bahwa meskipun terdapat berbagai hambatan teknis yang dirasakan dalam penggunaan sehari-hari, pengguna tetap merasa sangat termotivasi, tertarik, dan memiliki antusiasme yang tinggi terhadap pembaruan sistem kearsipan dinamis ini. Di sisi lain, dimensi kebaruan (*novelty*) mencatatkan skor terendah secara nominal sebesar 0,717 yang dikategorikan dalam rentang netral. Meskipun demikian, hasil komparasi dengan *benchmark* eksternal UEQ menunjukkan anomali positif di mana dimensi *novelty* berada pada kategori *Above Average* (di atas rata-rata), sementara lima dimensi lainnya masih dikategorikan sebagai *Below Average* (di bawah rata-rata) jika dibandingkan dengan basis data produk perangkat lunak global. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dominasi aspek stimulasi merupakan modal sosial dan psikologis yang sangat penting dalam menjamin keberlanjutan digitalisasi kearsipan di instansi pemerintah. Sebagai implikasi manajerial, pengembang sistem perlu melakukan optimasi mendalam pada aspek kegunaan (*usability*) dan stabilitas performa teknis (kualitas pragmatis) untuk mengimbangi antusiasme pengguna yang sudah tinggi, sehingga efektivitas kerja ASN dalam pelayanan administrasi publik dapat tercapai secara maksimal.

Kata Kunci: *User Experience*, SRIKANDI 3.0, UEQ, Kearsipan Digital, Stimulasi Pengguna

Abstract— The implementation of the SRIKANDI 3.0 application within government environments is a strategic step in accelerating national archival digital transformation to realize clean, effective, and transparent governance in accordance with the Electronic-Based Government System (SPBE) mandate. However, the success of this system's adoption heavily depends on the User Experience (UX) of Civil Servants (ASN) as the frontline operators. This quantitative study aims to analyze the User Experience quality of the SRIKANDI 3.0 application using the User Experience Questionnaire (UEQ) method to provide empirical data-driven recommendations for system improvement. The respondents in this study involved 15 ASNs at the Tabukan Sub-district Office, Barito Kuala Regency, employing a total sampling technique to ensure accurate data representation at the sub-district institutional level. The analysis results show that internally, all measurement dimensions received positive impressions with mean values above zero. The primary finding of this study highlights the Stimulation dimension as the highest indicator with a score of 0.950, followed by efficiency (0.883), dependability (0.850), perspicuity (0.817), and attractiveness (0.800). This exceptionally high stimulation score indicates that despite various technical obstacles perceived in daily use, users feel highly motivated, interested, and enthusiastic about this dynamic archival system's renewal. On the other hand, the novelty dimension recorded the lowest nominal score of 0.717, categorized within the neutral range. Nevertheless, a comparison with external UEQ benchmarks reveals a positive anomaly where the novelty dimension is in the *Above Average* category, while the other five dimensions are categorized as *Below Average* compared to the global software product database. This study concludes that the dominance of the stimulation aspect is a crucial social and psychological capital in ensuring the sustainability of archival digitalization in government institutions. As a managerial implication, system developers need to conduct deep optimization of usability aspects and technical performance stability (pragmatic quality) to balance the already high user enthusiasm, ensuring that ASN work effectiveness in public administration services can be achieved to the fullest.

Keywords: User Experience, SRIKANDI 3.0, UEQ, Digital Archiving, Government Institution.

1. PENDAHULUAN

Era disrupsi teknologi informasi telah membawa perubahan fundamental pada tata kelola administrasi publik di seluruh dunia. Transformasi digital bukan lagi sekadar pilihan, melainkan keharusan bagi instansi pemerintah

untuk mewujudkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas. Salah satu aspek krusial dalam transformasi ini adalah pengelolaan arsip. Arsip bukan hanya sekadar tumpukan dokumen historis, melainkan aset informasi yang sangat berharga untuk mendukung proses pengambilan keputusan dan pelayanan publik. Dalam konteks global, adopsi Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) atau *e-government* menjadi indikator kemajuan suatu negara dalam melayani warganya.

Untuk mendukung percepatan digitalisasi dan standarisasi pengelolaan arsip, Pemerintah RI kini menggunakan Sistem Informasi Kearsipan Dinamis Terintegrasi (SRIKANDI) sebagai Aplikasi Umum di bidang Kearsipan Nasional (AUAN). Dasar hukum penetapan ini adalah Keputusan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PANRB) Nomor 679 Tahun 2020[1]. Peluncuran SRIKANDI versi 3.0 menandai babak baru dalam integrasi data kearsipan nasional, di mana versi terbaru ini diharapkan membawa perbaikan signifikan dari sisi fungsionalitas dan keamanan data dibandingkan versi sebelumnya. Aplikasi SRIKANDI siap digunakan dan berkesesuaian berdasarkan kebutuhan seluruh instansi, baik pemerintah pusat maupun daerah (IPPD), PTN, BUMN, dan BUMD, tentunya aplikasi ini diciptakan dengan memenuhi standar proses bisnis dan data, standar teknis dan prosedur pengembangan aplikasi, *interoperabilitas*, dengan prosedur keamanan, dan standar layanan[2].

UX merupakan konsep yang sangat penting dalam desain produk dan layanan yang sukses, dan memiliki dampak signifikan pada keberhasilan produk. termasuk untuk memberikan penilaian terhadap SRIKANDI. Pengalaman Pengguna atau UX merujuk pada respons emosional dan impresi yang dirasakan individu ketika menggunakan suatu produk atau jasa. Lingkupnya meliputi seluruh proses interaksi, termasuk tingkat kemudahan navigasi, efektivitas sistem, serta spektrum perasaan yang dihasilkan, baik itu kepuasan maupun kekecewaan[3]. Fokus pada UX yang positif dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna, serta memastikan aplikasi tetap kompetitif[4]. Meskipun infrastruktur teknologi dan regulasi telah disiapkan secara matang, keberhasilan implementasi sebuah sistem informasi sangat ditentukan oleh faktor manusia sebagai pengguna akhir (*end-user*). Dalam bidang interaksi manusia dan komputer, konsep *User Experience* (UX) menjadi parameter utama untuk menilai sejauh mana sebuah sistem dapat diterima dan digunakan secara efektif. UX mencakup seluruh aspek interaksi pengguna dengan produk, layanan, atau sistem, termasuk persepsi, emosi, dan respon psikologis yang muncul sebelum, saat, dan setelah penggunaan[5]. Desain UX yang baik memberikan dampak signifikan karena dapat meningkatkan kepuasan pengguna saat menggunakan produk atau layanan, serta meningkatkan peluang produk untuk sukses saat memasuki pasar[6]. Sebelumnya penelitian sistem informasi menggunakan metode *User Experience questioner* telah dilakukan oleh Agus Saepudin, Umi Hayati, dan Agus Bahtiar pada Aplikasi Ditonton mendapatkan hasil benchmark mayoritas berskala baik[7], selain itu penelitian berjudul pemanfaatan Aplikasi Srikandi dalam Pengelolaan Arsip memperoleh kesimpulan bahwa Aplikasi Srikandi yang diimplementasikan pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Tulungagung terlaksana baik[8].

Pada instansi pemerintah, tantangan UX menjadi lebih kompleks karena profil pengguna (ASN) memiliki keberagaman tingkat literasi digital yang tinggi. Sebuah sistem yang memiliki fitur lengkap namun sulit digunakan (*low usability*) atau memberikan pengalaman yang membuat frustrasi, cenderung akan ditinggalkan oleh penggunanya. Hal ini dapat memicu fenomena *shadow IT*, di mana pegawai kembali menggunakan metode manual atau aplikasi tidak resmi untuk menyelesaikan pekerjaan, yang pada akhirnya merusak integritas data kearsipan nasional. Oleh karena itu, evaluasi UX pada aplikasi wajib seperti SRIKANDI 3.0 menjadi sangat krusial untuk memastikan investasi teknologi pemerintah membuahkan hasil yang optimal. Pengalaman Pengguna (UX) memainkan peran krusial bagi sebuah aplikasi karena bertindak sebagai penentu kesan pertama pengguna terhadap produk yang ditawarkan, yang secara fundamental terbentuk melalui interaksi antara pengguna dengan produk itu sendiri[7].

Kantor Kecamatan Tabukan, sebagai salah satu unit kerja di Pemerintah Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan merupakan garda terdepan pelayanan publik yang telah mengadopsi SRIKANDI 3.0. Berdasarkan observasi awal selama masa riset, ditemukan bahwa proses transisi dari metode konvensional ke digital tidak sepenuhnya berjalan mulus. Pengguna sering mengeluhkan hambatan teknis seperti waktu tunggu (*latency*) yang lama saat proses unggah dokumen, struktur menu yang dianggap kurang intuitif bagi pengguna pemula, serta kendala pada fitur Tanda Tangan Elektronik (TTE) yang terkadang mengalami kegagalan sistem. Kendala-kendala tersebut menciptakan persepsi yang beragam di kalangan ASN. Di satu sisi, ada motivasi untuk mengikuti pembaruan teknologi, namun di sisi lain, hambatan efisiensi kerja menjadi beban tambahan dalam pelayanan administratif. Masalah ini semakin krusial karena di tingkat kecamatan, sumber daya pendampingan teknologi informasi seringkali terbatas dibandingkan dengan instansi tingkat pusat atau dinas terkait. Evaluasi yang objektif sangat diperlukan untuk memetakan bagian mana dari aplikasi yang perlu dipertahankan dan bagian mana yang mendesak untuk diperbaiki.

Sejauh ini, penelitian mengenai aplikasi SRIKANDI lebih banyak berfokus pada aspek implementasi kebijakan, kesiapan sumber daya manusia, atau analisis kepuasan secara umum. Masih sangat sedikit penelitian yang secara spesifik membedah pengalaman pengguna menggunakan instrumen yang terstandarisasi seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada versi terbaru (3.0), khususnya di lingkup pemerintah kecamatan. Kebanyakan evaluasi sistem informasi di sektor publik cenderung hanya melihat aspek fungsional (apakah sistem

bekerja), namun mengabaikan aspek hedonis (apakah sistem menyenangkan atau memotivasi untuk digunakan). Mengingat adanya kendala teknis yang kerap terjadi pada penerapan SRIKANDI Versi 3.0 di Kecamatan Tabukan, diperlukan sebuah evaluasi yang komprehensif dan terukur. Penggunaan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam penelitian ini menjadi mendesak (urgent) karena sifatnya yang efisien dalam pengambilan data pada lingkungan kerja birokrasi, serta kemampuannya dalam mengidentifikasi secara spesifik dimensi mana dari pengalaman pengguna yang menjadi penghambat produktivitas. Melalui analisis UEQ, peneliti Berdasarkan data mentah penelitian, ditemukan adanya disparitas skor yang signifikan antara responden ke-15 dan responden ke-9. Perbedaan ini tidak dipandang sebagai anomali data, melainkan hasil dari perbedaan karakteristik demografis dan latar belakang kompetensi yang kontras dapat mendiagnosis apakah kegagalan adopsi sistem disebabkan oleh rendahnya tingkat kejelasan alur (*perspicuity*) atau minimnya daya tarik sistem, sehingga langkah mitigasi terhadap risiko kembalinya ASN ke metode manual (*shadow IT*) dapat dilakukan secara tepat sasaran.

Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menggunakan metode UEQ untuk mengukur enam dimensi pengalaman pengguna secara komprehensif. UEQ menawarkan keunggulan dalam membedakan antara kualitas pragmatis (Efisiensi, Kejelasan, Ketepatan) dan kualitas hedonis (Stimulasi dan Kebaruan). Dengan menggunakan UEQ[3] penelitian ini tidak hanya akan menghasilkan angka kepuasan, tetapi juga mampu mengidentifikasi dinamika psikologis pengguna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini relevan dengan penelitian.

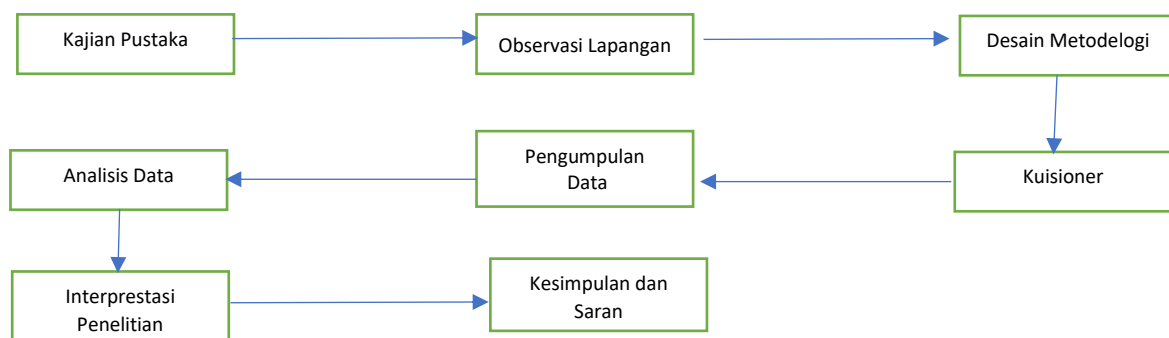
Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kualitas UX aplikasi SRIKANDI 3.0 di Kantor Kecamatan Tabukan guna memberikan rekomendasi perbaikan berbasis data empiris. Analisis adalah Pengumpulan kebutuhan adalah fondasi vital dalam pengembangan sistem informasi, di mana analisis wajib memetakan cakupan informasi, fungsi inti, target kinerja, dan rancangan antarmuka untuk menjamin efektivitas program[9] Hal pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan wawancara langsung kepada pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi dua pihak utama. Pertama, bagi Pemerintah Kabupaten Barito Kuala dan Kantor Kecamatan Tabukan sebagai bahan evaluasi internal dalam meningkatkan kompetensi digital pegawai. Kedua, bagi pengembang aplikasi SRIKANDI di tingkat nasional (ANRI dan Kominfo) sebagai masukan mengenai performa aplikasi di level pengguna terbawah (kecamatan), sehingga pengembangan versi selanjutnya dapat lebih berorientasi pada kebutuhan nyata di lapangan. Melalui pendekatan ini, diharapkan transformasi digital kearsipan di Indonesia tidak hanya sukses secara regulasi, tetapi juga sukses dalam memberikan pengalaman kerja yang berkualitas bagi para aparatur negara.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya memotret kepuasan pengguna secara umum, penelitian ini berfokus pada dinamika pengalaman pengguna di tingkat pemerintahan kecamatan. Kebaruan penelitian ini terletak pada identifikasi aspek psikologis (Stimulasi) yang mendominasi persepsi pengguna ASN terhadap SRIKANDI 3.0, yang menjadi kunci penting dalam meminimalisir resistensi terhadap perubahan sistem kearsipan konvensional ke digital, karena sistem kearsipan berbasis digital ini merupakan aplikasi krusial di butuhkan dalam menunjang administratif pemerintahan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Desain dan Alur Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi SRIKANDI 3.0. Alur penelitian disusun secara sistematis yang dimulai dengan tahap identifikasi masalah melalui observasi langsung selama masa magang di Kantor Kecamatan Tabukan. Tahap selanjutnya adalah studi literatur untuk mendalami teori *User Experience* (UX) dan metodologi *User Experience Questionnaire* (UEQ). Setelah instrumen disiapkan, dilakukan pengumpulan data primer melalui kuesioner, yang kemudian diikuti dengan tahap pembersihan data, pengolahan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*, interpretasi hasil melalui *benchmark*, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan serta pemberian rekomendasi praktis.



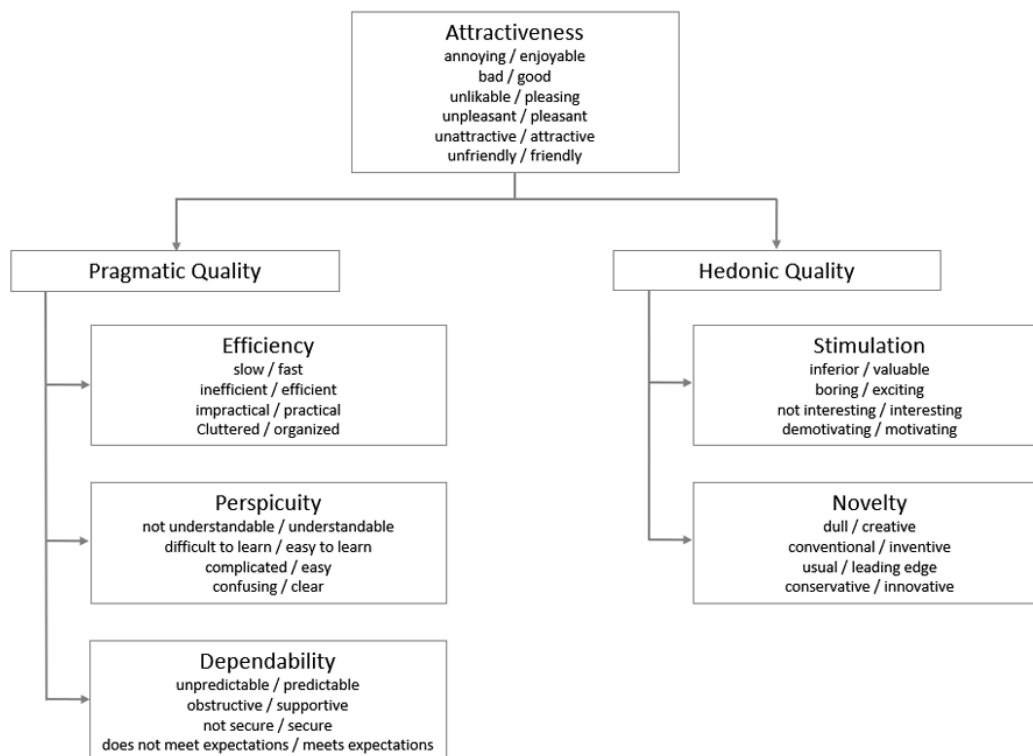
Gambar 1. Diagram alir tahapan penelitian

2.2 Populasi dan Teknik Sampling

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pegawai Aparatur Sipil Negara (ASN) di Kantor Kecamatan Tabukan yang memiliki hak akses dan aktif menggunakan aplikasi SRIKANDI 3.0 dalam tugas kedinasan sehari-hari. Mengingat jumlah pengguna yang terbatas dan spesifik, penelitian ini menerapkan teknik Sampling Jenuh (Sensus)[10]. Dengan teknik ini, seluruh anggota populasi yang berjumlah 15 orang dijadikan sebagai responden. Penggunaan sampling jenuh diambil untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat representasi yang maksimal terhadap kondisi nyata di lapangan, sehingga hasil evaluasi dapat mencerminkan pengalaman pengguna secara kolektif tanpa adanya bias sampling[11]. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi hanya pada para ASN di lingkungan Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan. Dikarenakan subjek penelitian tidak mencakup wilayah yang lebih luas, yaitu dengan jumlah sampel kecil sebanyak 15 populasi, maka penelitian ini valid sebagai studi eksploratif, dan kesimpulan atau generalisasi dari hasil penelitian ini berlaku spesifik bagi ASN di instansi tersebut.

2.3 Instrumen Penelitian (User Experience Questionnaire)

Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner UEQ versi standar yang telah divalidasi secara internasional. UEQ dipilih karena kemampuannya untuk mengukur aspek kualitas produk secara komprehensif, mencakup kualitas pragmatis (berorientasi pada tugas) dan kualitas hedonis (berorientasi pada kesenangan/aspek emosional). Instrumen ini terdiri dari 26 pasang kata sifat yang berlawanan (antonym), di mana responden memberikan penilaian pada skala Likert 7 poin. Keenam dimensi yang diukur adalah: *Attractiveness*, *Efficiency*, *Stimulation*, *Perspiciuity*, *Dependability*, *Novelty*. Keunggulannya terletak pada cakupan *attractiveness*, *pragmatic quality*, dan *hedonic quality*, serta dukungan alat analisis berbasis Excel yang memudahkan evaluasi dan peningkatan kualitas antarmuka pengguna[12]. Struktur UEQ pada gambar. 2 mengelompokkan aspek-aspeknya ke dalam tiga kategori utama: Daya Tarik (valensi murni), aspek pragmatis (Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan), dan aspek hedonis (Stimulasi, Kebaruan). Secara teknis, jumlah item pada skala Daya Tarik lebih banyak (6 item) dibandingkan skala lainnya yang hanya berjumlah 4 item[4].



Gambar 2. Assumed scale structure of the UEQ.

Pada Penelitian ini kuisisioner di buat berdasarkan instrument yang di sediakan oleh UEQ, UEQ Menyediakan Instrumen dengan berbagai Bahasa, peneliti kemudian menggunakan kuisisioner berbahasa Indonesia, sesuai dengan negara penelitian ini di lakukan, kuisisioner ini kemudian menyesuaikan dalam konteks pengalaman pengguna aplikasi SRIKANDI, berikut ada kuisisioner yang telah disediakan UEQ[13]:

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

Gambar 3. Kuisiener Pengalaman Pengguna berdasarkan UEQ

Pengolahan data kuisiener UEQ dilakukan dengan mentransformasi skala penilaian asli, di mana rentang nilai 1 hingga 7 dikonversi menjadi interval -3 hingga +3 untuk keperluan analisis, dengan perhitungan sebagai berikut[14]:

Tabel 1. Skala UEQ

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

Sumber :[14]

Setelah tahap konversi data, nilai rata-rata individu untuk tiap kategori dihitung berdasarkan skala yang ditetapkan dengan merujuk pada rumus di Persamaan 1[14]

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x} [person]}{\sum item} \tag{1}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata skala perorangan

$\sum \bar{x} [person]$ = total nilai item perskala

$\sum item$ = jumlah item perskala

Penentuan hasil akhir UEQ dilakukan dengan menggunakan formula yang tertera pada Persamaan 2[14]:

$$\bar{x} = \frac{\sum \bar{x} [skala]}{\sum \text{item}} \quad (2)$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata skala perorangan

$\sum \bar{x} [skala]$ = total nilai item perskala

$\sum \text{item}$ = total responden

2.4 Prosedur Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara digital dan didampingi secara langsung untuk memastikan responden memahami setiap item pasangan kata dalam UEQ dengan skala likert 1-7. Instrumen UEQ menerapkan skala tujuh tingkat (*seven-stage scale*) dengan tujuan meminimalisir bias tendensi sentral dari responden[15]. Adaptasi penilaian ini mengacu pada skala Likert 7 poin yang memiliki gradasi intensitas, yaitu: *Very* (Sangat), *Moderately* (Cukup), *Slightly* (Sedikit)—baik untuk sisi positif maupun negatif—serta *Neutral* (Netral). Secara spesifik, skala 'Sangat' menunjukkan intensitas yang kuat, 'Cukup' menggambarkan intensitas memadai, 'Sedikit' mewakili intensitas kecil, dan 'Netral' menunjukkan ketidakberpihakan. Dalam pembobotannya, skor 1 merepresentasikan persepsi paling negatif (sangat menyusahkan), sedangkan skor 7 merepresentasikan persepsi paling positif (sangat menyenangkan) Responden diminta untuk memberikan penilaian secara spontan berdasarkan pengalaman objektif mereka selama berinteraksi dengan fitur-fitur di SRIKANDI 3.0

2.5 Teknik Analisis Data

Data mentah yang dikumpulkan terlebih dahulu dilakukan proses transformasi. Karena UEQ menggunakan skala 7 poin, nilai-nilai tersebut ditransformasikan ke dalam skala interval antara -3 (sangat negatif) hingga +3 (sangat positif) dengan nilai tengah 0 (netral)[14]. Langkah-langkah analisis meliputi:

1. Analisis Mean dan Varians: Menghitung rata-rata skor untuk setiap dimensi guna melihat profil pengalaman pengguna secara internal.
2. Analisis Kualitas Pragmatis dan Hedonis: Mengelompokkan dimensi untuk melihat apakah SRIKANDI 3.0 lebih unggul pada sisi fungsionalitas atau sisi kepuasan emosional.
3. Analisis Benchmark: Membandingkan hasil skor yang diperoleh dengan dataset *benchmark* UEQ global yang berisi data dari ratusan studi sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk menentukan posisi relatif kualitas SRIKANDI 3.0 dibandingkan dengan produk perangkat lunak lain di pasar global, yang dikategorikan ke dalam tingkat: *Excellent*, *Good*, *Above Average*, *Below Average*, dan *Bad*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan menerapkan desain kuantitatif melalui instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ). User Experience Questionnaire (UEQ) adalah alat ukur standar dalam pengujian kegunaan yang menilai persepsi pengguna melalui tiga komponen utama, yaitu daya tarik sebagai dimensi inti, serta kualitas pragmatis dan kualitas kesenangan[16]. Peneliti menggunakan instrumen berupa panduan tertulis yang dapat mencakup daftar pertanyaan, panduan wawancara, atau observasi. Instrumen yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ)[17]. Proses pengumpulan data dilakukan di Kantor Kecamatan Tabukan dengan melibatkan 15 responden melalui teknik sampling jenuh. Pemilihan teknik ini didasarkan pada jumlah populasi pengguna aplikasi SRIKANDI 3.0 yang spesifik, sehingga seluruh suara pengguna dapat terwakili secara absolut. Data primer diambil melalui kuesioner yang terdiri dari 26 item pernyataan yang mencakup aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Sebelum dilakukan analisis mendalam, data mentah melalui tahap transformasi skala dari 1-7 menjadi rentang -3 hingga +3. Tahap ini krusial untuk menentukan nilai netral (0) dan melihat kecenderungan persepsi pengguna secara akurat. Pengolahan data dilakukan menggunakan bantuan *UEQ Data Analysis Tool*.

3.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini berfokus pada perhitungan nilai rata-rata (*mean*) setiap pernyataan kuesioner untuk memetakan kecenderungan jawaban responden secara akurat. Melalui interpretasi nilai *mean* berdasarkan indeks yang ditetapkan, proses ini bertujuan mendapatkan gambaran menyeluruh serta mengevaluasi sentimen umum pengguna terhadap setiap variabel penelitian yang diuji. Seluruh dimensi pengukuran berada di atas nilai netral (0), dengan mayoritas dimensi masuk dalam kategori Evaluasi Positif Kuat (Nilai > 0,8)[4]. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan melihat nilai rata-rata pada setiap rata-rata pada setiap skala . interpretasi nilai mean berdasarkan nilai evaluasi UEQ pada tabel 2. berikut[16]:

Tabel 2. Nilai Evaluasi UEQ

Rintang Nilai Mean	Keterangan
> 0,8	Evaluasi positif (baik)
- 0,8 -0,8	Evaluasi netral
< -0,8	Evaluasi negatif (buruk)

3.1.1 Transformasi data

Untuk mempermudah interpretasi temuan, 26 item kuesioner dari 15 responden telah ditransformasi dari skala pengukuran aslinya menjadi skor terbobot dengan rentang antara -3 (sangat negatif) dan +3 (sangat positif). Hasil akhir dari transformasi ini, menunjukkan bobot nilai jawaban responden, di mana nilai positif yang tinggi mengindikasikan tingkat persetujuan yang kuat, dan nilai negatif yang rendah mengindikasikan tingkat ketidaksetujuan yang kuat

Tabel 3. Transformasi data

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

Keterangan :

1. Attractiveness (Daya Tarik) dengan nomor item: 1 (annoying/enjoyable), 12 (bad/good), 14 (unlikable/pleasing), 16 (unpleasant/pleasant), 24 (unattractive/attractive), 25 (unfriendly/friendly).
2. Perspicuity (Kejelasan) dengan nomor item: 2 (not understandable/understandable), 4 (difficult to learn/easy to learn), 13 (complicated/easy), 21 (confusing/clear).
3. Efficiency (Efisiensi) dengan nomor Item: 9 (slow/fast), 20 (inefficient/efficient), 22 (impractical/practical), 23 (cluttered/organized).

4. Dependability (Ketepatan/Keandalan) dengan nomor item: 8 (unpredictable/predictable), 11 (obstructive/supportive), 17 (not secure/secure), 19 (does not meet expectations/meets expectations).
5. Stimulation (Stimulasi) dengan nomor item: 5 (inferior/valuable), 6 (boring/exciting), 7 (not interesting/interesting), 18 (demotivating/motivating).
6. Novelty (Kebaruan) dengan nomor item: 3 (dull/creative), 10 (conventional/inventive), 15 (usual/leading edge), 26 (conservative/innovative).

3.1.2 Scale Mean Per Person

Hasil pengukuran rata-rata skala per responden ini menyajikan data terolah dari 15 responden terhadap enam dimensi pengalaman pengguna (*Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*). Skala pengukuran yang digunakan adalah skala bobot terstandarisasi dengan rentang dari nilai negatif hingga positif, di mana nilai positif mencerminkan persepsi baik/setuju dan nilai negatif mencerminkan persepsi buruk/tidak setuju. Secara individu, terdapat variasi penilaian yang signifikan; Responden ke-15, misalnya, menunjukkan pandangan yang sangat positif, mencatat skor tertinggi sebesar 3.00 pada dimensi *Stimulation* dan skor sangat tinggi pada *Attractiveness* (2.83) dan *Perspicuity* (2.75), dengan rincian seluruh dimensi yaitu; *Attractiveness*: 2,83, *Perspicuity*: 2,75, *Efficiency*: 1,50, *Dependability*: 2,75, *Stimulation*: 3,00, dan *Novelty*: 3,00. Di sisi lain, beberapa responden menunjukkan pandangan netral atau negatif, seperti Responden ke-9 yang mencatat skor negatif -0.67 pada *Attractiveness* dan nilai nol (0.00) pada hampir semua dimensi lainnya, dengan memperoleh nilai tiap dimensi yaitu ; *Attractiveness*: -0,67, *Perspicuity*: 0,00, *Efficiency*: 0,00, *Dependability*: 0,00, *Stimulation*: -0,25, dan *Novelty*: 0,00 menunjukkan bahwa produk yang dinilai tidak menarik atau gagal memberikan kesan yang kuat.

Berdasarkan data penelitian, ditemukan adanya disparitas skor yang signifikan antara responden ke-15 dan responden ke-9. Perbedaan ini tidak dipandang sebagai anomali data, melainkan hasil dari perbedaan karakteristik demografis dan latar belakang kompetensi yang kontras, Responden ke-15 merepresentasikan kelompok pengguna *power user* atau pengguna mahir. Sebagai seorang Arsiparis muda (rentang usia 35-44 tahun) dengan latar belakang pendidikan Diploma, arsiparis merupakan jabatan dengan tupoksi sebagai operator SRIKANDI, sebaliknya, responden ke-9 mewakili kelompok pengguna yang mengalami hambatan adaptasi teknologi yang signifikan. Berada pada rentang usia menjelang pensiun (55-65 tahun) dengan latar belakang pendidikan menengah (SMA/Sederajat), responden ini termasuk dalam kategori *digital immigrant* yang jauh dari paparan teknologi informasi.

Meskipun terdapat variasi individual, kecenderungan umum (dengan mengabaikan perhitungan rata-rata total) menunjukkan bahwa dimensi *Stimulation* dan *Attractiveness* cenderung mendapatkan skor positif yang lebih sering dan tinggi dari 15 responden, mengindikasikan bahwa produk dinilai cukup memikat dan merangsang. Sebaliknya, dimensi *Novelty* dan *Dependability* menunjukkan beberapa nilai nol (netral) yang tersebar, mengisyaratkan bahwa aspek kebaruan dan keandalan belum sepenuhnya menonjol di mata responden. Untuk mendapatkan kesimpulan yang definitif mengenai kinerja produk secara keseluruhan, langkah selanjutnya adalah menghitung rata-rata keseluruhan (*Overall Mean*) dari keenam skala ini. Perhitungan rata-rata total ini sangat penting untuk secara resmi mengidentifikasi dimensi mana yang menjadi kekuatan utama dan dimensi mana yang menjadi kelemahan kritis yang memerlukan perbaikan.

Tabel 4. Scale Means Per Person

Scale means per person						
Attractiveness	Perspicuity	Efficiency	Dependability	Stimulation	Novelty	
1,50	1,75	1,50	1,25	2,00	0,00	
0,17	0,50	0,25	0,00	0,00	0,00	
0,83	0,50	1,00	1,00	0,75	0,50	
2,33	0,50	2,25	2,25	2,75	1,75	
0,67	1,00	0,75	0,25	0,50	1,50	
1,83	1,75	1,75	1,50	1,50	1,50	
2,33	2,75	2,00	2,25	2,50	1,75	
0,17	0,50	0,50	0,00	0,00	0,00	

-0,67	0,00	0,00	0,00	-0,25	0,00
0,00	0,00	0,25	0,50	0,25	0,50
-0,33	-0,25	0,25	-0,25	-0,25	0,50
0,33	0,50	1,00	1,00	1,75	-0,25
0,00	0,00	0,25	-0,25	0,00	0,00
0,00	0,00	0,00	0,50	-0,25	0,00
2,83	2,75	1,50	2,75	3,00	3,00

3.1.3 Confidence intervals (p=0.05) per scale

Perhitungan *mean* diterapkan pada setiap indikator variabel atau pada setiap pernyataan yang terdapat dalam kuesioner. Nilai rata-rata yang diperoleh dari perhitungan ini kemudian diinterpretasikan maknanya dengan mengacu pada indeks nilai yang telah ditetapkan. Dengan menganalisis rata-rata jawaban responden untuk masing-masing variable

Tabel 5. Confidence intervals (p=0.05) per scale

Scale	Confidence intervals (p=0.05) per scale					
	Mean	Std. Dev.	N	Confidence	Confidence interval	
Attractiveness	0,800	1,095	15	0,554	0,246	1,354
Perspicuity	0,817	0,984	15	0,498	0,319	1,315
Efficiency	0,883	0,755	15	0,382	0,501	1,265
Dependability	0,850	0,977	15	0,494	0,356	1,344
Stimulation	0,950	1,185	15	0,600	0,350	1,550
Novelty	0,717	0,954	15	0,483	0,234	1,199

- a. Stimulasi (Stimulation) – Skor: 0,950 (Evaluasi Positif Kuat)
Dimensi Stimulasi menjadi kekuatan utama aplikasi dengan meraih skor tertinggi. Hal ini membuktikan bahwa SRIKANDI 3.0 bukan sekadar alat kerja fungsional, melainkan sistem yang mampu memberikan motivasi intrinsik dan pengalaman yang menggairahkan bagi ASN. Pengguna merasa antusias untuk terus berinteraksi dengan sistem, yang merupakan indikator keberhasilan aspek hedonis dalam aplikasi.
- b. Efisiensi (Efficiency) – Skor: 0,883 (Evaluasi Positif Kuat)
Menempati urutan tertinggi kedua, dimensi ini menunjukkan bahwa SRIKANDI 3.0 sangat mendukung produktivitas kerja. Pengguna merasa proses administrasi kearsipan dapat diselesaikan secara cepat dan tepat sasaran tanpa hambatan prosedural yang berarti di dalam sistem
- c. Kejelasan (Perspicuity) – Skor: 0,817 (Evaluasi Positif Kuat)
Skor ini menegaskan bahwa aplikasi memiliki struktur navigasi yang logis dan instruksi yang mudah dipahami. Pengguna, termasuk mereka yang baru beralih dari sistem manual, tidak memerlukan waktu lama untuk mempelajari cara kerja aplikasi karena alur fungsionalitasnya yang terstruktur dengan baik
- d. Keandalan (Dependability) – Skor: 0,850 (Evaluasi Positif Kuat)
Aspek ini mencerminkan rasa aman dan kepercayaan pengguna terhadap stabilitas sistem. Dengan nilai di atas ambang batas 0,8, ASN merasa yakin bahwa aplikasi akan berperilaku sesuai ekspektasi tanpa adanya *error* yang tidak terduga, sehingga menjamin keberlangsungan pengelolaan arsip dinamis.
- e. Daya Tarik (Attractiveness) – Skor: 0,800 (Ambang Batas Positif)
Meskipun berada tepat di ambang batas evaluasi positif kuat (0,8), dimensi ini menunjukkan impresi visual yang solid. Pengguna secara umum menyukai tampilan antarmuka SRIKANDI 3.0. Nilai yang sangat presisi ini menandakan kepuasan estetika yang stabil, didukung oleh interval kepercayaan yang konsisten (0,246 - 1,354)
- f. Kebaruan (Novelty) – Skor: 0,717 (Evaluasi Netral)
Kebaruan menjadi dimensi dengan skor terendah dan dikategorikan netral. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi ini inovatif dalam hal fungsi integrasi nasional, pengguna menganggap aspek

kreativitas atau keunikan desainnya belum menjadi keunggulan kompetitif yang menonjol dibandingkan aplikasi modern lainnya.

Seluruh dimensi dari 6 skala UEQ, ditemukan bahwa nilai terendah rata-rata dari pengguna internal Aplikasi SRIKANDI Kecamatan Tabukan adalah novelty (kebaruan), berdasarkan data yang dimasukkan ke dalam *data analysis tools* diperoleh nilai rata-rata peritem 4 pertanyaan dimensi novelty dengan nilai terendah pada pasangan kata kreatif – monoton yaitu 0,000, berikut di sajikan data dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 6. Nilai Mean per Item Novelty

No. Item	Pasangan Kata (Skala)	Nilai Rata-rata (Mean)	Keterangan
3	Kreatif- Monoton	0,000	Terendah (Netral)
10	Berdaya Cipta (baru) – Konvensional (biasa ditemui)	0,067	Netral
15	Lazim – Terdepan	1,200	Positif
26	Konservatif – Inovatif	1,600	Tertinggi

3.1.4 UEQ Scale (Mean and Variance)

Instrumen UEQ mengklasifikasikan skala pengukuran ke dalam dua dimensi utama, yaitu kualitas pragmatis (*Pragmatic Quality*) yang mencakup aspek *Perspicuity*, *Efficiency*, dan *Dependability* sebagai refleksi orientasi penyelesaian tugas (*task-related*), serta kualitas hedonis (*Hedonic Quality*) yang meliputi *Stimulation* dan *Originality* untuk menggambarkan aspek emosional di luar tugas teknis (*non-task related*).

Tabel 7. UEQ Scales (Mean and variance)

UEQ Scales (Mean and variance)		
Attractiveness	0,800	1,20
Perspicuity	0,817	0,97
Efficiency	0,883	0,57
Dependability	0,850	0,95
Stimulation	0,950	1,40
Novelty	0,717	0,91

Hasil pengukuran *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa sistem mendapatkan evaluasi dominan positif, terutama pada aspek Stimulasi yang mencatatkan skor tertinggi sebesar 0,950, mengindikasikan motivasi dan antusiasme pengguna yang sangat tinggi. Kualitas pragmatis yang mencakup efisiensi (0,883), keandalan (0,850), kejelasan (0,817), serta daya tarik (0,800) juga dinilai baik karena berada di atas ambang batas 0,800, membuktikan bahwa sistem ini cepat, andal, dan mudah dipelajari. Namun, aspek Kebaruan (*Novelty*) mendapatkan evaluasi netral dengan skor 0,717, yang menunjukkan bahwa meskipun fungsional, desain inovasi sistem dianggap masih standar di mata pengguna. Analisis varians memperkuat temuan ini, di mana aspek efisiensi memiliki tingkat kesepakatan responden tertinggi (varians 0,57), sementara aspek stimulasi memiliki keberagaman persepsi yang paling lebar (varians 1,40) meskipun secara rata-rata tetap menjadi keunggulan utama sistem

3.1.5 Pragmatic and Hedonic Quality

Berdasarkan analisis pengelompokan kualitas (*quality dimensions*), evaluasi sistem menunjukkan keseimbangan yang sangat baik antara aspek fungsional dan non-fungsional, di mana Kualitas Pragmatis (*Pragmatic Quality*) yang berfokus pada efisiensi, keandalan, dan kejelasan mencatatkan nilai rata-rata 0,85, sementara Kualitas Hedonis (*Hedonic Quality*) yang berkaitan dengan stimulasi dan kebaruan berada di angka 0,83. Selisih yang sangat tipis sebesar 0,02 di antara kedua dimensi ini mengindikasikan bahwa sistem dikembangkan secara

proporsional, sehingga tidak hanya berfungsi efektif sebagai alat bantu kerja, tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi para ASN

Tabel 8. Pragmatic and Hedonic Quality

Pragmatic and Hedonic Quality	
Attractiveness	0,80
Pragmatic Quality	0,85
Hedonic Quality	0,83

3.2 Komparasi Bechmark

Berdasarkan hasil komparasi data evaluasi dengan *benchmark* eksternal UEQ, posisi sistem saat ini mayoritas dikategorikan sebagai *Below Average* (di bawah rata-rata). Kategori ini mencakup aspek *Attractiveness* (0,80), *Perspiciuity* (0,82), *Efficiency* (0,88), *Dependability* (0,85), dan *Stimulation* (0,95). Interpretasi statistik menunjukkan bahwa pada aspek-aspek tersebut, 50% produk lain dalam *dataset* memiliki kualitas yang lebih baik, sementara 25% produk lainnya lebih buruk dari sistem yang dikembangkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun secara internal pengguna memberikan respon positif (nilai > 0), secara kompetitif sistem masih memerlukan optimasi lebih lanjut, terutama pada efisiensi dan kejelasan, agar dapat setara dengan standar aplikasi unggulan (*state-of-the-art*) yang ada di pasar.

Namun demikian, anomali positif ditemukan pada aspek *Novelty* (Kebaruan). Meskipun secara nominal memiliki skor rata-rata terendah (0,72), aspek ini justru mendapatkan predikat *Above Average* (di atas rata-rata) ketika dibandingkan dengan *benchmark*. Hal ini berarti sistem ini dinilai lebih inovatif dan memiliki desain yang lebih segar dibandingkan 50% produk lain yang ada dalam *database* UEQ. Data ini menegaskan bahwa kekuatan unik (*unique selling point*) dari sistem ini terletak pada kreativitas desain atau keunikan interaksinya, yang berhasil membedakan diri dari aplikasi konvensional yang cenderung monoton, meskipun aspek fungsionalitas dasarnya masih perlu ditingkatkan untuk menyeimbangkan performa

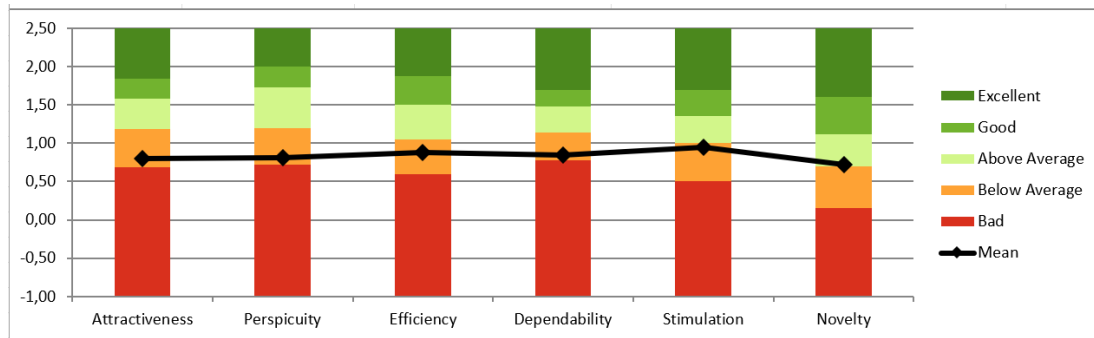
Tabel 9. Comparisson to Benchmark

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Attractiveness	0,80	Below average	50% of results better, 25% of results worse
Perspiciuity	0,82	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Efficiency	0,88	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Dependability	0,85	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Stimulation	0,95	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Novelty	0,72	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

pemetaan visual posisi relatif kualitas pengalaman pengguna sistem terhadap data acuan (*benchmark*) UEQ. Visualisasi ini menggunakan format batang bertumpuk (*stacked bar chart*) dengan kode warna bertingkat yang merepresentasikan interval kualitas, dimulai dari kategori *Bad* (merah) pada bagian bawah hingga *Excellent* (hijau tua) pada bagian teratas. Garis hitam dengan penanda wajik (*diamond*) yang melintang di sepanjang grafik merepresentasikan nilai rata-rata (*Mean*) aktual yang diperoleh sistem pada setiap skala pengukuran. Melalui grafik ini, evaluasi tidak hanya dilihat dari angka mutlak, tetapi juga dari letak posisi nilai tersebut dalam spektrum persaingan kualitas produk perangkat lunak secara global.

Berdasarkan lintasan garis hitam tersebut, terlihat jelas bahwa penanda untuk lima aspek utama—yakni *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, dan *Stimulation* berada tepat di dalam area batang berwarna oranye. Posisi visual ini mengonfirmasi klasifikasi *Below Average*, yang berarti kualitas sistem pada aspek-aspek tersebut masih berada di bawah performa rata-rata produk dalam *database* UEQ. Sebaliknya, pada aspek *Novelty*, garis hitam terlihat menanjak masuk ke area berwarna hijau muda (*light green*), yang menandakan kategori *Above Average*. Hal ini memperlihatkan fenomena menarik: meskipun nilai nominal *Novelty* rendah (0,72), ia mampu menembus kategori kualitas yang lebih baik karena ambang batas (*threshold*) standar industri untuk

inovasi/kebaruan memang cenderung rendah, ditandai dengan batang merah (*Bad*) pada kolom *Novelty* yang jauh lebih pendek dibandingkan kolom lainnya.



Gambar 4. Stacked bar chart comparison to benchmark

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada Aplikasi SRIKANDI Versi 3.0, dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut:

1. Evaluasi Internal secara Umum Positif: Aplikasi SRIKANDI Versi 3.0 secara keseluruhan diterima dengan baik oleh pengguna. Hal ini dibuktikan dengan seluruh variabel yang memiliki nilai rata-rata (*mean*) positif (di atas 0). Dimensi Stimulasi (0,950) menjadi kekuatan utama yang menunjukkan bahwa aplikasi ini menarik minat dan memotivasi pengguna.
2. Dimensi *Novelty* secara internal adalah dimensi memiliki nilai terendah karena dipengaruhi oleh skor netral pada aspek kreativitas dan alur kerja. Nilai 0,000 pada item 3 (Kreatif-Monoton) dan 0,067 pada item 10 (Berdaya cipta- konvensional) menunjukkan bahwa responden di Kecamatan Tabukan belum merasakan sisi inovasi yang menonjol pada proses bisnis aplikasi, meskipun mereka mengakui keunggulan teknologi SRIKANDI yang dinilai sudah mutakhir pada item 26 (1,600) dan item 15 (1,200).
3. Keseimbangan Kualitas: Terdapat keseimbangan yang sangat baik antara Kualitas Pragmatis (0,85) dan Kualitas Hedonis (0,83). Hal ini menunjukkan aplikasi tidak hanya berfungsi secara teknis untuk menyelesaikan tugas (*efficiency* dan *dependability*), tetapi juga mampu memberikan kepuasan emosional bagi penggunanya.
4. Posisi Kompetitif (Benchmark): Meskipun secara internal dinilai positif, hasil komparasi terhadap *benchmark* global menunjukkan bahwa lima dimensi utama berada pada kategori *Below Average* (di bawah rata-rata). Namun, dimensi Kebaruan (*Novelty*) berhasil mencapai predikat *Above Average*, yang menegaskan bahwa aplikasi ini memiliki nilai inovasi dan keunikan yang lebih tinggi dibanding produk kompetitor.
5. Identifikasi Masalah Utama: Ditemukan adanya polarisasi persepsi pada dimensi Kejelasan (*Perspicuity*) dan Daya Tarik (*Attractiveness*). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian pengguna merasa puas, masih terdapat hambatan pada kemudahan dalam mempelajari aplikasi, terutama bagi pengguna baru atau kurang berpengalaman.

Berdasarkan temuan penelitian dan diskusi hasil, berikut adalah beberapa saran yang direkomendasikan untuk pengembangan Aplikasi SRIKANDI Versi 3.0 ke depannya:

1. Peningkatan Aspek Kejelasan (*Perspicuity*): Mengingat dimensi ini merupakan titik lemah yang paling terasa bagi responden yang memberikan nilai rendah, disarankan bagi pengembang untuk menyederhanakan antarmuka (*UI*) dan memperbaiki alur navigasi agar lebih intuitif. Penambahan fitur *onboarding tutorial* atau panduan interaktif saat pertama kali menggunakan aplikasi sangat direkomendasikan.
2. Untuk meningkatkan kualitas *User Experience* di masa mendatang, khususnya pada dimensi *novelty* yang menjadi nilai terendah, disarankan bagi pengelola aplikasi SRIKANDI untuk melakukan pembaruan pada desain antarmuka agar lebih interaktif serta melakukan simplifikasi alur kerja digital guna menghilangkan kesan kaku atau konvensional. Penambahan fitur dashboard visual yang dinamis diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk mengatasi persepsi netral pada aspek kreativitas, sehingga kesenjangan antara teknologi yang sudah modern dengan pengalaman penggunaan yang inovatif dapat teratasi demi mendukung produktivitas kerja di lingkungan kantor kecamatan secara menyeluruh.

3. Optimasi Efisiensi Sistem: Karena hasil *benchmark* pada aspek *Efficiency* masih berada di bawah rata-rata industri, perlu dilakukan audit teknis terhadap kecepatan respon sistem dan penyederhanaan langkah-langkah fungsional untuk mempercepat penyelesaian tugas pengguna.
4. Untuk hasil berdasarkan posisi Benchmark, agar mempertahankan Inovasi Visual: Dimensi *Novelty* adalah keunggulan kompetitif aplikasi ini. Disarankan untuk tetap mempertahankan karakteristik desain yang unik dan segar, namun tetap menyeimbangkannya dengan aspek kebergunaan agar tidak membingungkan pengguna.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada Universitas Nusa Mandiri dan Pemerintah Kecamatan Tabukan yang turut membantu dalam riset, serta pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] ANRI, "Pencanangan Aplikasi SRIKANDI di Lingkungan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia," Berita. [Online]. Available: <https://www.anri.go.id/publikasi/berita/pencanangan-aplikasi-srikandi-di-lingkungan-kementerian-kesehatan-republik-indonesia#:~:text=Penggunaan aplikasi SRIKANDI di lingkungan,%28md>
- [2] ANRI, *Petunjuk Penggunaan Role User SRIKANDI*. www.srikandi.arsip.go.id, 2024.
- [3] M. A. Rojabi, *Pengantar User Experience (UX)*. Afdan Rojabi Publisher, 2025.
- [4] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook," URL [https://www.Res.net/publication/303880829/_User{ }Experience{ }Questionnaire{ }Handbook{ }Version{ }2.\(Accessed 02.02.2017\)](https://www.Res.net/publication/303880829/_User{ }Experience{ }Questionnaire{ }Handbook{ }Version{ }2.(Accessed 02.02.2017)), pp. 1–15, 2023, [Online]. Available: www.ueq-online.org
- [5] Hozairi, Buhari, Rofiudin, and Syariful Alim, "User Experience Analysis on Bakamla Messenger Applications Using User Experiences Questionnaire (UEQ)," *Conf. Ser.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2023, doi: 10.34306/conferenceseries.v4i1.617.
- [6] A. Angela, F. Halim, T. A. Pramana, and A. Simanjuntak, "User Experience Evaluation on Music Streaming Applications With Ueq Method," *JURTEKSI (Jurnal Teknol. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 2, pp. 209–218, 2022, doi: 10.33330/jurteks.v8i2.1323.
- [7] A. Saepudin, U. Hayati, and A. Bahtiar, "Analisis Aplikasi Ditonton App Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq)," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 284–288, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6216.
- [8] F. A. D. Santoso, E. Sulistyorini, E. R. Wati, A. S. Cahyono, and D. I. Herminingsih, "Pemanfaatan Aplikasi Srikandi Dalam Pengelolaan Arsip Pemerintah Kabupaten Tulungagung," *J. Gov. Public Adm.*, vol. 2, no. 2, pp. 426–433, 2025, doi: 10.70248/jogapa.v2i2.1671.
- [9] P. E. Murtiwiayati, Indayanti Deasy, Jaka Saputra, Chodijah siti, "SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PEMILIHAN KARYAWAN TERBAIK DENGAN METODESAW," vol. 2, no. 2, pp. 99–107, 2022.
- [10] S. H. Sahir, *Metodelogi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia, 2022.
- [11] I. S. T. Sabir, *Buku Ajar Metodelogi Penelitian(TEORI DAN PRAKTIK)*. Jawa Barat: Saba Jaya Publisher, 2024.
- [12] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 217–226, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [13] dan J. T. Martin Schrepp, Bettina Laugwitz, "UEQ Indonesia," 2023.
- [14] S. I. Nurfaidini, M. F. R. Alfarizi, and P. D. H. Kuncoro, "Analisis User Experience pada Aplikasi Mobile SIA Universitas Teknologi Yogyakarta Dengan Metode User Experience Questionnaire," *Teknomatika J. Inform. dan Komput.*, vol. 17, no. 1, pp. 48–55, 2024, doi: 10.30989/teknomatika.v17i1.1288.
- [15] R. Taufik, R. L. Bau, and A. Setyanto, "Adaptasi Skala User Experience Questionnaire Dalam Pengujian User Experience Sistem Repositori," vol. XV, pp. 37–42, 2020.
- [16] Y. Giyai, D. I. Inan, and L. Y. Baisa, "Evaluation of User Experience on Laporkitong Mobile Application Utilizing User Experience Questionnaire (UEQ) Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Berbasis Seluler Laporkitong Memanfaatkan Kuesioner Pengalaman Pengguna (UEQ)," vol. 4, no. July, pp. 736–744, 2024.
- [17] P. Studi, S. Informasi, F. Matematika, D. A. N. Ilmu, P. Alam, and U. Hasanuddin, *ANALISIS USER EXPERIENCE APLIKASI E-RAPOR DI KOTA MAKASSAR MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) MAKASSAR MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE*. 2024.