



---

# JURNALSAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuandan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

---

## ANALISIS USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI INVENTARIS DAERAH (SIMDA) PADA DINAS PENDIDIKAN PROVINSI SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Abdullah Antares Murba Kusuma<sup>1</sup>, R.M. Nasrul Halim D<sup>2</sup>

Jurusan Teknik Informatika, Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia  
Jl. Jendral Ahmad Yani No.12, 30111, Indonesia

e-mail:<sup>1</sup> [raziygandi@gmail.com](mailto:raziygandi@gmail.com), <sup>2</sup> [nasrul.halim@binadarma.ac.id](mailto:nasrul.halim@binadarma.ac.id)

### ABSTRAK

Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA) merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh BPKP (Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan) sehingga memberikan akuntabilitas keuangan pemerintah. Berdasarkan fenomena yang sering terjadi di sekolah, dalam sistem aplikasi SIMDA memerlukan waktu yang relatif lama saat penginputan data, karna untuk menginput data, bendahara sekolah harus menyiapkan data barang yang ingin di input. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis pengalaman operator sekolah dalam menggunakan sistem aplikasi SIMDA yang memerlukan waktu yang relatif lama saat penginputan data serta menu dan tampilan yang cukup rumit sehingga membuat operator sekolah kesulitan dalam menggunakannya. Analisis dilakukan dengan evaluasi *User experience (UX)* menggunakan metode *User experience Questionnaire*. Penelitian ini memperoleh hasil rata-rata *Attractiveness* (Daya Tarik) sebesar -0.005, *Perspicuity* (Kejelasan) sebesar -0.074, *Efficiency* (Efisiensi) sebesar 0.037, *Dependability* (Ketepatan) sebesar -0.463, *Stimulation* (Stimulasi) sebesar -0.059, dan *Novelty* (Kebaruan) sebesar 0.140. Sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi SIMDA mendapatkan nilai bad(tidak bagus) pada seluruh aspek.

**Kata Kunci:** *Analisis, User Experience Questionnaire, Sistem Informasi Manajemen Daerah*

### I. PENDAHULUAN

*Analisis User experience* merupakan hal yang sangat penting, karena dengan desain yang baik dan memenuhi kebutuhan pengguna, mampu membuat pengguna merasa nyaman saat menggunakan suatu produk (Ilham et al., 2021). Sistem Aplikasi haruslah memiliki *UX (User Experience)* yang baik untuk pengguna agar tidak kesusahan saat melakukan kegiatan didalam sistem tersebut. *User experience (UX)* adalah persepsi dan tanggapan masyarakat terhadap



---

# JURNAL SAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

## Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

---

penggunaan produk, sistem, atau layanan (Fariyanto & Ulum, 2021).

Untuk menggali pengalaman pengguna aplikasi SIMDA di lingkungan Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, penulis melakukan wawancara terhadap salah satu operator sekolah di SMA 2 Palembang baik dari segi manfaat yang dirasakan, hambatan yang dihadapi, serta harapan mereka terhadap pengembangan aplikasi ini di masa depan. Dengan memahami pengalaman langsung dari pengguna, diharapkan dapat memberikan masukan yang konstruktif untuk meningkatkan kinerja aplikasi SIMDA serta mendukung keberhasilan implementasinya di sekolah-sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang sering terjadi di sekolah, sistem aplikasi SIMDA memerlukan waktu yang relatif lama saat penginputan data, karena untuk menginput data, bendahara sekolah harus menyiapkan data barang yang ingin di input. Dalam menginput sebuah data, bendahara sekolah memerlukan waktu yang lama sesuai dengan banyaknya data yang ingin di input. Pada sisi ketepatan waktu, sistem aplikasi ini dinilai kurang efektif dan memakan waktu yang lama. Beberapa operator juga merasa bahwa antarmuka aplikasi SIMDA terlalu rumit dan tidak intuitif. Hal ini menyebabkan waktu yang lebih lama untuk menginput data, melakukan pencatatan, atau menghasilkan laporan. Selain itu, SIMDA mungkin tidak selalu terintegrasi dengan sistem lainnya yang digunakan di sekolah, seperti aplikasi keuangan atau sistem absensi. Akibatnya, operator harus melakukan input data berulang kali di berbagai sistem, yang bisa menyebabkan kesalahan dan ketidakkonsistenan data. Berdasarkan permasalahan di atas perlu dilakukan analisis ulasan pada pengalaman pengguna guna meningkatkan kualitas sistem aplikasi, Ulasan pengguna mengandung informasi penting dan berguna untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem aplikasi. Untuk itu, dapat dilakukan evaluasi *User experience (UX)* menggunakan metode *User experience Questionnaire*.

Kuesioner UEQ atau *User experience Questionnaire*, termasuk salah satu kuesioner yang hasilnya dapat digunakan dalam *usability testing* untuk mengukur tingkat *user experience* suatu produk dengan cepat (Rasio Henim & Perdana Sari,



---

# JURNAL SAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

## Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

---

2020). Pada pendapat lain, metode *User experience Questionnaire* digunakan untuk mengukur efisiensi pengalaman pengguna (Sari et al., 2021). Terdapat 26 item dengan 6 skala untuk mengukur masing-masing itemnya. Skala-skala tersebut yaitu *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspiciuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul Analisis *User experience (UX)* Aplikasi Inventaris Daerah (SIMDA) Pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode *User experience Questionnaire* (UEQ)

## II. METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Berdasarkan data yang akan diteliti, penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang menggunakan data-data berupa angka dan ilmu pasti untuk menjawab hipotesis penelitian (Marinu Waruwu, 2023).

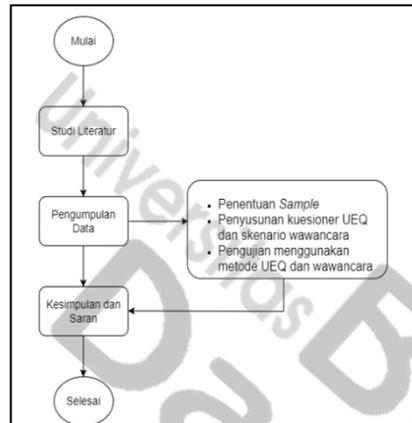
### B. Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis data primer. Data primer adalah data yang bersumber internal yang didapatkan peneliti secara langsung (Siregar et al., 2022). Peneliti mengambil sampel sebanyak 2 sekolah dari masing masing kabupaten yang berjumlah 34 sekolah pemilihan responden ini dilakukan dengan menggunakan Teknik *simple random sampling* dimana pengambilan sampel akan di pilih secara acak menggunakan undian untuk di jadikan sampel.

### C. Metode Pengumpulan Data

Peneliti mengambil sampel sebanyak 2 sekolah dari masing masing kabupaten yang berjumlah 34 sekolah pemilihan responden ini dilakukan dengan menggunakan Teknik *simple random sampling* dimana pengambilan sample akan di pilih secara acak menggunakan undian untuk di jadikan sampel.

## D. Tahapan Penelitian



Gambar 1 Tahapan Penelitian

### 1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi tiga langkah yaitu penentuan sampel, penyusunan kuesioner UEQ, pengujian menggunakan metode (kurniawati et al., n.d.). Berikut detail dari setiap langkah :

#### 1) Penentuan sampel

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi (Nur Fadilah Amin et al., 2023). Peneliti mengambil sampel sebanyak 2 sekolah dari masing masing kabupaten yang berjumlah 34 sekolah pemilihan responden ini dilakukan dengan menggunakan Teknik simple random sampling dimana pengambilan sample akan di pilih secara acak menggunakan undian untuk di jadikan sampel.

#### 2) Penyusunan kuesioner UEQ

Setelah menyusun pertanyaan peneliti akan membuat kuisisioner dengan menggunakan google form yang berisi 26 item dengan 6 skala tersebut. Link kuisisioner akan dibagikan kepada operator sekolah melalui grup wa yang berisikan anggota yang sudah ditentukan

#### 3) Pengujian menggunakan metode

Pengujian metode dengan cara mengolah data yang diperoleh dari



---

# JURNAL SAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

## Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

---

responden kemudian diolah menggunakan *UEQ tools*. Hasil pengolahan data kemudian analisa untuk memperoleh informasi *user experience* dari Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA).

### 2. Menyimpulkan hasil

Setelah para responden mengisi quisioner peneliti akan menyimpulkan hasil quisioner yang akan dibuatkan tabel dan diagram berdasarkan 6 skala *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspiciuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Effisiensi), *Dependability* (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Kemudian hasil akhir akan di sajikan dalam bentuk tabel dan divisualisasikan dalam bentuk diagram. Tabel dan diagram bertujuan untuk melihat hasil skala mana yang memiliki mean tertinggi.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Setelah Melakukan Pengujian metode dengan cara mengolah data yang diperoleh dari responden kemudian diolah menggunakan UEQ Data Analysis Tool. UEQ Data Analysis Tool membantu mengelola dan menganalisis data lebih mudah. Tools ini dapat mengimpor data kuisisioner dan langsung memberikan analisis statistik serta visualisasi hasil evaluasi. Hasil pengolahan data kemudian dianalisa untuk memperoleh informasi *user experience* dari Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA).

#### a) Hasil Pengumpulan Data Kuisisioner

Data yang telah dikumpulkan untuk penelaitian ini sebanyak 34 responden dari 17 kabupaten/kota. Setelah data kuisisioner terkumpul, dilakukan rekapitulasi hasil jawaban responden. Pengumpulan data kuisisioner ini dilakukan menggunakan *google form* dan disimpan kedalam bentuk format *xlsx*. Dibawah ini merupakan tabel pengumpulan data hasil kuisisioner.





# JURNALSAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN: xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

Scale means per person						
Attractiveness	Perspicuity	Efficiency	Dependability	Stimulation	Novelty	
0.00	-0.50	-0.25	-1.25	-0.50	1.00	
-0.33	0.50	0.75	0.00	0.00	-0.25	
0.17	0.00	0.25	0.00	-0.25	0.00	
-0.17	-0.25	0.00	0.75	0.00	0.00	
-0.50	0.00	0.50	-0.25	0.00	0.25	
0.33	0.00	0.00	0.25	0.00	0.25	
-0.17	-0.25	0.00	-1.25	0.25	0.75	
0.50	-0.25	0.50	-0.75	0.50	0.25	
0.50	-0.25	-0.25	0.75	0.25	1.00	
0.17	-0.25	-0.25	-0.75	0.00	0.25	
-0.33	0.00	0.25	-0.50	0.00	0.00	
0.00	-0.25	0.25	-1.25	0.00	0.00	
-0.33	0.50	0.25	-0.75	0.00	0.25	
-0.17	-0.25	0.00	-0.50	0.00	0.00	
0.00	0.00	0.00	-1.50	0.00	0.25	
0.17	-0.75	0.00	-0.25	-0.25	0.25	
0.33	1.00	0.00	0.25	-0.25	-0.75	
-0.17	0.25	0.00	0.25	0.00	0.25	
0.17	0.25	-0.25	0.00	-0.25	-0.25	
-0.17	0.50	0.00	-0.75	-1.00	0.50	
0.00	-0.75	-0.75	-1.00	-1.25	0.25	
0.17	0.50	0.25	0.00	-0.50	0.50	
0.17	0.00	0.50	0.00	-0.25	-0.75	
0.00	0.00	-0.25	1.00	-0.25	0.00	
-0.17	-0.25	0.00	-0.75	0.25	0.50	
0.00	-0.25	-0.25	-1.00	-0.75	0.00	
0.33	-0.75	-0.25	-1.00	0.00	-0.25	
0.00	0.00	0.00	-1.00	-0.25	0.25	
0.00	-0.50	0.00	-0.75	0.25	0.25	
0.00	0.00	0.00	-1.00	-0.25	-0.25	
-0.33	-0.25	-0.75	-1.50	1.25	-0.25	
0.00	-0.25	0.50	0.00	0.25	0.00	
-0.67	0.25	0.75	0.50	0.50	0.50	
0.33	-0.25	0.00	0.25	0.00	0.00	

Gambar 5. Nilai rata – rata dari setiap skala responden

Setelah mendapatkan Nilai rata-rata dari setiap skala peresponden. Peneliti kemudian mencari nilai rata-rata dan varian data dari setiap pertanyaan dari 6 skala UEQ.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	N.	Left	Right	Scale
1	2.1	0.4	0.7	34	amusing	enjoyable	Attractiveness
2	1.9	1.3	1.2	34	not understandable	understandable	Perspicuity
3	1.9	1.2	1.1	34	creative	dull	Novelty
4	2.0	0.9	1.0	34	easy to learn	difficult to learn	Perspicuity
5	2.1	1.5	1.2	34	valuable	inferior	Stimulation
6	1.9	1.1	1.0	34	boring	exciting	Stimulation
7	2.1	0.7	0.9	34	not interesting	interesting	Stimulation
8	2.1	4.7	2.2	34	unpredictable	predictable	Dependability
9	2.2	0.5	0.7	34	fast	slow	Efficiency
10	1.7	2.0	1.0	34	inventive	conventional	Novelty
11	2.1	0.8	0.9	34	obstructive	supportive	Dependability
12	1.8	1.3	1.1	34	good	bad	Attractiveness
13	1.8	1.7	1.3	34	complicated	easy	Perspicuity
14	1.8	0.5	0.7	34	unlikable	pleasing	Attractiveness
15	2.1	1.0	1.0	34	usual	leading edge	Novelty
16	1.9	1.1	1.0	34	unpleasant	pleasant	Attractiveness
17	2.0	1.0	1.0	34	secure	not secure	Dependability
18	2.1	0.7	0.9	34	motivating	demotivating	Stimulation
19	2.0	0.8	0.9	34	meets expectations	does not meet expectations	Dependability
20	2.1	0.6	0.7	34	inefficient	efficient	Efficiency
21	2.1	1.0	1.0	34	clear	confusing	Perspicuity
22	2.2	0.7	0.9	34	impractical	practical	Efficiency
23	2.1	0.7	0.9	34	organized	cluttered	Efficiency
24	2.1	0.7	0.9	34	attractive	unattractive	Attractiveness
25	1.9	0.8	0.9	34	friendly	unfriendly	Attractiveness
26	2.0	0.8	0.9	34	conservative	innovative	Novelty

Gambar 6 Hasil nilai rata-rata dan varian data

Setelah nilai rata-rata dan varian data dari setiap pertanyaan dari 6 skala UEQ didapatkan. Peneliti terakhir mencari nilai rata-rata dari 6 skala dan *varians* data secara keseluruhan yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	⇒ -0.005	0.07
Perspicuity	⇒ -0.074	0.15
Efficiency	⇒ 0.037	0.12
Dependability	⇒ -0.463	0.37
Stimulation	⇒ -0.059	0.18
Novelty	⇒ 0.140	0.15

Gambar 7 Hasil Nilai rata- rata secara keseluruhan

Berikut penjelasan untuk setiap dimensi:



---

# JURNAL SAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN: xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

---

1. Attractiveness: Nilai rata-rata adalah -0,005 dengan varian 0,07. Ini menunjukkan bahwa pengguna merasa netral terhadap daya tarik dari produk atau layanan tersebut.
2. Perspicuity: Nilai rata-rata adalah -0,074 dengan varian 0,15. Perspicuity mengukur seberapa mudah dipahami dan digunakan produk tersebut. Nilai negatif yang kecil menunjukkan bahwa pengguna agak merasa produk ini sedikit sulit untuk dipahami.
3. Efficiency: Nilai rata-rata adalah 0,037 dengan varian 0,12. Ini menunjukkan bahwa efisiensi produk dinilai sedikit positif oleh pengguna, walaupun hasilnya hampir netral.
4. Dependability: Nilai rata-rata -0,463 dengan varian 0,37. Dependability mengukur keandalan produk. Nilai negatif menunjukkan bahwa pengguna merasa produk ini tidak dapat diandalkan.
5. Stimulation: Nilai rata-rata -0,059 dengan varian 0,18. Stimulation mengukur sejauh mana produk ini menarik atau menyenangkan untuk digunakan. Nilai sedikit negatif menunjukkan bahwa pengguna merasa produk ini kurang menarik.
6. Novelty: Nilai rata-rata 0,140 dengan varian 0,15. Novelty mengukur inovasi atau kebaruan produk. Nilai positif menunjukkan bahwa produk dinilai memiliki elemen kebaruan yang menarik bagi pengguna.

#### d) Uji Validasi

Pengujian hasil validitas menggunakan UEQ Tools. Validasi ini merujuk pada pengujian kesahihan data dari kuisisioner. Suatu data dianggap valid apabila instrumen yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam konteks ini, validasi menunjukkan bahwa setiap dimensi yang diukur (Attractiveness, Perspicuity, dll.) benar-benar mencerminkan pengalaman pengguna seperti yang diinginkan dalam metode UEQ. Proses validasi dilakukan untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh bisa diandalkan dan tidak ada bias atau kesalahan dalam proses pengumpulan data. Berikut hasil pengujian validitas dari 6 skala UEQ:



# JURNALSAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuandan Komputer)

Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

Tabel 1 Uji Validitas

Skala	Std. Deviasi	Confidence	Validasi
Attractiveness	0.271	0.091	valid
Perspiciuity	0.387	0.130	valid
Efficiency	0.349	0.117	valid
Dependability	0.610	0.205	valid
Stimulation	0.422	0.142	valid
Novelty	0.390	0.131	valid

Setelah melakukan pengujian validitas, didapatkan bahwa setiap skala mendapatkan nilai Valid. Tabel diatas menunjukkan bahwa semua dimensi valid, artinya hasil evaluasi dari pengguna terhadap produk atau sistem melalui kuisioner ini dapat digunakan untuk pengambilan keputusan lebih lanjut. Nilai Standar *Deviasi* dan *Confidence* memberikan gambaran tentang distribusi data dan seberapa yakin hasilnya dalam populasi yang lebih luas.

## B. Pembahasan

Setelah memperoleh hasil nilai rata-rata dari 6 skala dan *varians* data secara keseluruhan seperti di gambar 4.5 peneliti kemudian memvisualisasikan data tersebut kedalam bentuk diagram yang membuat nilai rata-rata dari 6 skala. Dimana rata-rata *Attractiveness* (Daya Tarik) sebesar -0.005, *Perspiciuity* (Kejelasan) sebesar -0.074, *Efficiency* (Effisiensi) sebesar 0.037, *Dependability* (Ketepatan) sebesar -0.463, *Stimulation* (Stimulasi) sebesar -0.059, dan *Novelty* (Kebaruan) sebesar 0.140.

Setelah melihat hasil *UEQ benchmark results* diagram dapat dikatakan bahwa aplikasi SIMDA mendapat nilai *bad* (tidak bagus) pada seluruh aspek. Dimana rata-rata *Attractiveness* (Daya Tarik) sebesar -0.005, *Perspiciuity* (Kejelasan) sebesar -0.074, *Efficiency* (Effisiensi) sebesar 0.037, *Dependability* (Ketepatan) sebesar -0.463, *Stimulation* (Stimulasi) sebesar -0.059, dan *Novelty* (Kebaruan) sebesar 0.140.

## IV. KESIMPULAN

Setelah berhasil mengumpulkan data sebanyak 34 responden dari 17 kabupaten/kota. Peneliti berhasil melakukan evaluasi *user experience* aplikasi SIMDA pada masing masing aspek *User experience Questionnaire* (UEQ).

Dari hasil yang diberikan oleh UEQ tool, dapat disimpulkan bahwa aplikasi



---

# JURNALSAINTISKOM

(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)

## Vol. xxx, No. xxx

e-ISSN:xxxx-xxxx

<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>

---

SIMDA termasuk kategori buruk dikarenakan mendapatkan nilai bad menurut UEQ Tool pada seluruh aspek. Dimana rata-rata *Attractiveness* (Daya Tarik) sebesar -0.005, *Perspicuity* (Kejelasan) sebesar -0.074, *Efficiency* (Efisiensi) sebesar 0.037, *Dependability* (Ketepatan) sebesar -0.463, *Stimulation* (Stimulasi) sebesar -0.059, dan *Novelty* (Kebaruan) sebesar 0.140.

### DAFTAR PUSTAKA

- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60.
- Ihham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). ANALYSIS AND DESIGN OF USER INTERFACE/USER EXPERIENCE WITH THE DESIGN THINKING METHOD IN THE ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- kurniawati, E., Indah Ratnasari, C., & Teknologi Industri UII Yogyakarta, F. (n.d.). *Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia*.
- Marinu Waruwu. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*.
- Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, & Kamaluddin Abunawas. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Rasio Henim, S., & Perdana Sari, R. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78.
- Sari, Y., Arafah, M., & Novitasari. (2021). Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Dosen Menggunakan User Experience Questionnaire dan Heuristic Walkthrough. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(2), 247–253. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i2.3022>
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2(1), 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>



**JURNAL SAINTISKOM**  
(Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan dan Komputer)  
E-ISSN: 3046-6091  
**PENERBIT: FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/saintiskom>



**SURAT KETERANGAN TANDA TERIMA PUBLIKASI JURNAL**

No.002/ SK/SAINTISKOM/FST/VIII/2024

Yang bertanda tangan pengelola Jurnal SAINTISKOM telah menerima artikel,

Nama : Ir. A. Muhammad Syafar, S.T., M.T., IPM  
Jabatan : Manajer Redaktur  
Institusi : Jurusan Teknik Informatika, UIN Alauddin Makassar.

Menyatakan bahwa :

Nama : Abdullah Antares Murba Kusuma  
Institusi : Universitas Bina Darma  
Judul : Analisis User Experience (UX) Aplikasi Inventaris Daerah (SIMDA) Pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ).  
Email : [razivgandi@gmail.com](mailto:razivgandi@gmail.com)  
No HP : 082134512335

Menyatakan bahwa artikel tersebut **telah diproses** sesuai Prosedur Penulisan Jurnal SAINTISKOM **dan akan diterbitkan pada** Volume 2, Nomor 4, Desember Tahun 2024. Demikian surat keterangan ini dibuat dan harap dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Samata-Gowa, 23 September 2024

Pengelola Jurnal SAINTISKOM  
Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Alauddin Makassar

**JURNAL SAINTISKOM**  
Sains, Teknologi, Integrasi Keilmuan & Komputer

**Dr. Ir. A. Muhammad Syafar, A.Md., S.T., M.T., IPM**  
Manajer Redaktur

Tembusan :  
1. Arsip