

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI SIREKAP
MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI

Di Susun:

Nama : Wafda Aenaul Mardiyah

NIM : 20200050033

Nama : Cahya Trika

NIM : 20200050076

Nama : Pipin Adelina

NIM : 20200050077



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA SUKABUMI**

2024

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI SIREKAP
MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar
Sarjana Komputer*

Di Susun:

Nama : Wafda Aenaul Mardiyah

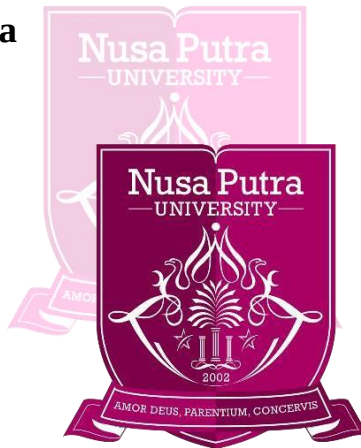
NIM : 20200050033

Nama : Cahya Trika

NIM : 20200050076

Nama : Pipin Adelina

NIM : 20200050077



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA SUKABUMI**

2024

PERNYATAAN PENULIS

**JUDUL : ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI
SIREKAP MENGGUNAKAN METODE USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

Nama : Wafda Aenaul Mardiyah
NIM : 20200050033

Nama : Cahya Trika
NIM : 20200050076

Nama : Pipin Adelina
NIM : 20200050077

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasilkarya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat padagelar tersebut”

Sukabumi, 11 Juni 2024



Wafda Aenaul Mardiyah
Penulis 1



Cahya Trika
Penulis 2



Pipin Adelina
Penulis 3

PENGESAHAN SKRIPSI

**JUDUL : ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI
SIREKAP MENGGUNAKAN METODE USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

Nama : Wafda Aenaul Mardiyah
NIM : 20200050033

Nama : Cahya Trika
NIM : 20200050076

Nama : Pipin Adelina
NIM : 20200050077

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 11 Juni 2024. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer.

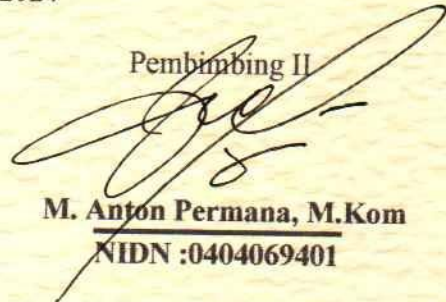
Sukabumi, 11 Juni 2024

Pembimbing I



Arny Lattu, S.Pd.Kom., M.Kom.
NIDN : 0424089206

Pembimbing II



M. Anton Permana, M.Kom
NIDN : 0404069401

Ketua Penguji



Muhamad Muslih, S.T., M.Kom
NIDN : 0429038601

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Adhitia Erfina, ST., M.Kom
NIDN : 0417049102

Plh. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir.Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN Eng
NIDN : 0402037401

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis efektivitas sistem informasi SIREKAP dalam penghitungan suara pada pemilu tahun 2024 dengan menggunakan metode UEQ. Penelitian bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna dengan aplikasi SIREKAP, dengan fokus pada interaksi pengguna untuk meningkatkan kepuasan dan meningkatkan keterlibatan sistem. Melalui *User Experience Questionnaire (UEQ)*, penelitian menggali enam variabel: Kejelasan, Kebaruan, Efisiensi, Akurasi, Daya Tarik, dan Stimulasi. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, data dikumpulkan melalui tinjauan pustaka dan kuesioner online yang disebar melalui Google Forms. Data primer dikumpulkan langsung dari 150 responden, sedangkan data sekunder bersumber dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa aplikasi SIREKAP saat ini dinilai belum efektif. Dari 150 responden yang dikategorikan dalam 26 pertanyaan dengan menggunakan skala penilaian 1 sampai 7, disimpulkan bahwa variabel daya tarik memperoleh skor terendah yaitu -0,11 yang menunjukkan perlunya peningkatan aspek kenyamanan, keramahan, dan daya tanggap pada aplikasi SIREKAP. Begitu pula dengan yang juga sebesar -0,11 menunjukkan perlunya perbaikan dalam hal kemudahan pemahaman, kejelasan, dan pemahaman dalam penyampaian informasi. Umpan balik responden pada variabel efisiensi memperoleh skor sebesar 0,02, ketergantungan 0,05, dan stimulasi 0,04 menunjukkan tanggapan yang cukup positif, masing-masing di atas 0,00. Namun pada variabel kebaruan memperoleh skor respon sebesar -0,03.

Kata Kunci : SIREKAP, *User Experience*, *User Experience Questionnaire (UEQ)*

ABSTRACT

This study analyzes the effectiveness of the SIREKAP information system in tallying votes during the 2024 general elections using the UEQ method. The research aims to understand user experience with the SIREKAP application, focusing on user interaction to enhance satisfaction and improve system engagement. Through the User Experience Questionnaire (UEQ), the study delves into six variables: Clarity, Novelty, Efficiency, Accuracy, Attractiveness, and Stimulation. By employing quantitative research methods, data was collected through literature review and online questionnaires distributed via Google Forms. Primary data was gathered directly from 150 respondents, while secondary data was sourced from previous studies. Based on the analysis results, it can be concluded that the SIREKAP application is currently considered ineffective. With 150 respondents categorized across 26 questions using a 1 to 7 rating scale, it is concluded that the attractiveness variable obtained the lowest score of -0.11, indicating a need to improve aspects of comfort, friendliness, and responsiveness in the SIREKAP application. Similarly, the clarity variable (Perspicuity), also at -0.11, suggests a need for improvement in terms of ease of understanding, clarity, and comprehensibility in information delivery. Respondent feedback on the efficiency variable received a score of 0.02, dependability 0.05, and stimulation 0.04, indicating fairly positive responses, each above 0.00. However, the novelty variable received a response score of -0.03.

Keywords : SIREKAP, User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi “ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI SIREKAP MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)” Tujuan penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar sarjana komputer.

Sehubungan dengan hal tersebut penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak DR. Kurniawan, S.T., M.Si., MM Selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bapak Ir.Paikun, S.T.,M.T.,IPM.,ASEAN Eng Selaku Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Adithia Erfina, S.T., M.Kom Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi.
4. Ibu Army Lattu, S.Pd.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. M Anton Pemanan,M.Kom Selaku Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh jajaran Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi.
7. Kedua Orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi dan dukungan yang tiada henti.
8. Rekan-rekan seperjuangan di jurusan Sistem Informasi angkatan 2020
9. Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HMSI) Universitas Nusa Putra.
10. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa kami sebutkan satu-persatu.

Dengan ini semua semoga atas izin Allah SWT semua pihak yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini kebaikannya Allah balas dengan pahala yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 11 Juni 2024

Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA SUKABUMI , saya yang bertandadibawah ini :

Nama	: Wafda Aenaul Mardiyah	NIM : 20200050033
Nama	: Cahya Trika	NIM : 20200050076
Nama	: Pipin Adelina	NIM : 20200050077
Program Studi	: Sistem Informasi	
Jenis Karya	: Skripsi	

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra Sukabumi. **Hak Bebas Royalti Nonesklusif (Non-Exclusive Royalty- Free Right)** atas karya ilmiah kami yang berjudul :

ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI SIREKAP MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Nonesklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pengkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 11 Juni 2024



Wafda Aenaul Mardiyah



Cahya Trika



Pipin Adelina

DAFTAR ISI

PERNYATAAN PENULIS.....	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terkait.....	6
2.2.1 Sistem Aplikasi Rekapitulasi (SIREKAP).....	12
2.2.2 Pengalaman Pengguna.....	12
2.2.3 User Experience Questionnaire.....	13
2.3 Kerangka Berfikir.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Tahap Penelitian.....	16
3.2 Objek Penelitian.....	17
3.3 Pengumpulan Data.....	17
3.3.1 Studi Pustaka.....	17
3.3.2 Penyebaran Kuisisioner.....	17

3.4 Sumber Data.....	17
3.4.1 Data Primer	17
3.4.2 Data Sekunder	17
3.5 Pengolahan Data.....	20
3.6 Alat dan Data.....	20
3.6.1 Alat.....	20
3.6.2 Data	21
3.7 Integrasi Model UEQ	21
3.8 Jadwal Penelitian.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Hasil	23
4.1.2 Data	23
4.1.2 Transformasi Data	27
4.1.3 Rataan, Varian dan Simpang Baku	31
4.1.4 Rata-rata nilai per item	32
4.1.5 Pragmatis dan Hedonis	34
4.1.6 <i>Benchmark</i>	36
BAB V KESIMPULAN.....	38
5.1 Kesimpulan	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN 1	41
Curriculum Vitae.....	41
LAMPIRAN 2	42
Curriculum Vitae	42
LAMPIRAN 3	43
Curriculum Vitae.....	43



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Jumlah DPT 3 Tahun Periode	2
Tabel 3. 1 Tabel Konversi Nilai Skla Likert.....	18
Tabel 3. 2 Tabel Item UEQ	19
Tabel 3. 3 Tabel Set Benchmark.....	20
Tabel 3. 4 Tabel Jadwal Penelitian	22
Tabel 4. 1 Tabel Perolehan Data Kuisisioner	23
Tabel 4. 2 Tabel Transformasi Nilai	27
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Ratan Varian dan Simpang Baku.....	31
Tabel 4. 4 Tabel Rata-rata Impresi dan Varian.....	33
Tabel 4. 5 Tabel Kualitas Pragmatis dan Hedonis	35
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Komparasi Benchmark	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Kerangka Berfikir	15
Gambar 3. 1 Gambar Diagram Alur Penelitian.....	16
Gambar 4. 1 Gambar Nilai Rata-rata per Item (Pertanyaan).....	32
Gambar 4. 2 Gambar Grafik Rata-rata 6 Variabel	34
Gambar 4. 3 Gambar Grafik Kualitas Pragmatis dan Hedonis.....	35
Gambar 4. 4 Gambar Grafik <i>Benchmark</i>	36



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LAMPIRAN 2

LAMPIRAN 3



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemilihan Umum diatur dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017 tentang Pemilihan Umum (Pemilu) yang berbunyi : Pemilihan Umum yang selanjutnya disebut Pemilu adalah sarana kedaulatan rakyat untuk secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Negara Republik Indonesia tahun 1945 [1] .

Pemilihan umum tahun 2024 adalah panggung kontestasi calon legislatif serta calon presiden dan wakil presiden. Pada tahun ini pemilih memilih 5 surat suara yang berbeda yaitu Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kota/Kabupaten, Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi, Dewan Perwakilan Daerah, Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Republik Indonesia, Serta Presiden Dan Wakil Presiden. meliputi banyak proses selama pelaksanaannya, mulai dari penetapan PPK dan PPS, pemutakhiran data pemilih, proses pemungutan suara, proses perhitungan suara, proses rekapitulasi suara, hingga ke deklarasi. Dalam setiap proses pemilihan umum tentu akan rentan sekali terhadap distraksi dari berbagai pihak maka dari hal tersebut Komisi Pemilihan Umum yang selanjutnya disebut KPU harus mengintegrasikan setiap proses dalam pemilihan umum.

Seiring berjalannya tahun dan meningkatnya angka populasi di Indonesia serta menghadapi masa bonus demografi setiap periode pemilu terus mengalami peningkatan jumlah pemilih. Penetapan hasil rekapitulasi KPU Pemilu 2024 diputuskan lewat Keputusan KPU Nomor 857 Tahun 2023. Total pemilih pada Pemilu 2024 mencapai 204.807.222, terdiri dari 102.218.503 laki-laki dan 102.588.719 perempuan. Angka ini naik sekitar 12 juta dibandingkan DPT Pemilu 2019 sebanyak 192.866.254 pemilih. Berdasarkan daftar pemilih tetap, mayoritas pemilih merupakan generasi milenial atau orang yang lahir antara 1981 sampai 1996. Jumlah pemilih dari generasi milenial mencapai 68.822.389 atau 33,6 persen dari total pemilih. Kemudian, generasi Z atau yang lahir antara 1997 hingga 2006 mencapai 46.800.161 atau 22,85 persen. Dengan demikian, total pemilih milenial dan generasi Z mencapai 115.622.550 jiwa. Dalam persentase 33,6% dari pemilih penuh [2].

Tabel 1. 1 Tabel Jumlah DPT 3 Tahun Periode

NO	Tahun	Jumlah Pemilih (Jiwa)
1	2014	185.826.024
2	2019	192.830.000
3	2024	204.807.222

Untuk membantu proses rekapitulasi suara pada pemilu tahun 2024 KPU memanfaatkan teknologi informasi yaitu sistem rekapitulasi pemilihan umum (SIREKAP). Rekapitulasi yang terdigitalisasi yaitu meningkatnya ketersediaan data digital yang dimungkinkan oleh kemajuan dalam menciptakan, mentransfer, menyimpan, dan menganalisis data digital, dan memiliki potensi untuk menyusun, membentuk, dan mempengaruhi dunia kontemporer. Namun, seperti halnya dengan setiap teknologi, penggunaan SIREKAP tidak terlepas dari berbagai tantangan dan problematika yang perlu diatasi. Analisis yang cermat tentang efektivitas, keamanan, dan transparansi penggunaan SIREKAP menjadi sangat penting dalam memastikan keberhasilan dan keabsahan proses pemilu. Pada dasarnya sistem elektronik seperti SIREKAP menawarkan sejumlah potensi manfaat dalam konteks pemilu. penggunaan SIREKAP dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam penghitungan suara, mengurangi kesalahan manusia yang mungkin terjadi dalam proses manual. Hal ini dapat mengurangi potensi konflik atau sengketa terkait hasil pemilu akibat ketidaktepatan dalam penghitungan [3]. Dalam hal ini perlu adanya penelitian mengenai pengalaman penggunaan SIREKAP dalam penghitungan dan rekapitulasi perhitungan suara, agar dapat dengan kuat mempertimbangan penggunaan SIREKAP di periode selanjutnya.

Penelitian ini menggunakan metode analisis *User Experience Questionnaire* (UEQ) akan berfokus pada *user experience* pengguna aplikasi SIREKAP. UEQ adalah metode penelitian kuantitatif yang mengukur pengalaman pengguna secara langsung dan tepat. UEQ memberikan gambaran yang komprehensif tentang pengalaman pengguna dilihat dari beberapa aspek serta dilengkapi dengan alat analisis untuk menginterpretasikan hasil evaluasi dengan tepat [4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang melatarbelakangi pemilihan judul diatas, maka diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana tingkat efektivitas setelah digunakannya aplikasi SIREKAP dalam pelaksanaan pemilu tahun 2024 dilihat dari sudut pandang pengguna?
- 2) Sejauh mana aplikasi SIREKAP dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pelaksanaan perhitungan suara?
- 3) Apakah terdapat perbedaan persepsi antar pengguna ketika menggunakan aplikasi SIREKAP pada pemilu 2024 berdasarkan pengalaman masing masing?
- 4) Bagaimana upaya perbaikan yang dapat dilakukan pada aplikasi SIREKAP berdasarkan hasil evaluasi pengguna pada pemilu 2024?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disebutkan maka dapat diidentifikasikan batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini difokuskan pada evaluasi aplikasi SIREKAP dalam pemilu 2024 di Indonesia.
- 2) Penelitian ini hanya melibatkan responden pengguna aplikasi SIREKAP sesuai dengan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi SIREKAP.
- 3) Pengumpulan data menggunakan metode wawancara terstruktur menggunakan kuisisioner sebagai media pengumpulan data sesuai dengan variabel *User Experience Questionnaire* (UEQ).
- 4) Penelitian ini tidak akan membahas aspek hukum atau politik terkait dengan Pemilu 2024, namun lebih berfokus pada evaluasi teknis penggunaan Sistem Rekapitulasi (SIREKAP).

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk menerapkan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada aplikasi SIREKAP dalam perhitungan suara pemilihan umum tahun 2024.
- 2) Untuk mengetahui nilai kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi SIREKAP.
- 3) Untuk menghitung tingkat akurasi dan rujukan yang lebih baik bagi aplikasi SIREKAP dengan 6 Variabel pada metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

- 4) Untuk mengetahui upaya apa yang dapat dilakukan pada aplikasi SIREKAP agar dapat digunakan di kemudian hari.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman serta wawasan ilmu yang telah diperoleh dibangku perkuliahan khususnya pada ilmu analisis demi mendukung pengambilan keputusan dan mengukur kinerja suatu sistem.

- 2) Bagi Instansi

Penelitian ini diharapkan dapat menambah substansional dalam pengembangan ilmu penelitian bagi universitas nusa putra serta dijadikan sebagai bahan bacaan di bidang Sistem Informasi yang dapat membantu dalam proses belajar.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisikan teori berupa pengertian dan penjelasan yang diambil dari beberapa literature review yang berhubungan dengan kepuasan pengguna pada suatu sistem atau produk.



BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, pengumpulan data, analisis data, teknik, langkah-langkah penelitian serta jadwal penelitian. Dengan metode yang digunakan yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ).

BAB IV : Hasil Penelitian

Bab ini berisi tentang hasil analisis data dari penelitian yang dilakukan serta disajikan dalam bentuk data ilmiah.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan rekomendasi yang berkaitan dengan analisa dan evaluasi aplikasi SIREKAP.





BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi SIREKAP saat ini dinilai kurang efektif. Dengan jumlah responden sebanyak 150 dengan target anggota KPPS (Kelompok Penyelenggara Pemungutan Suara) dan masing-masing pertanyaan dikategorikan menjadi 26 dengan skala penilaian 1 sampai dengan 7, disimpulkan bahwa variabel daya tarik mempunyai nilai paling rendah yaitu -0,11 artinya perlu ditingkatkan pada aspek kenyamanan, keramahan dan daya tanggap pada aplikasi SIREKAP. Pada variabel Kejelasan *Perspiciuity* yang sama dengan daya tarik yaitu -0,11, variabel ini juga perlu ditingkatkan pada aspek kemudahan pemahaman, pemahaman dan kejelasan dalam menyampaikan informasi. Umpan balik yang diberikan responden pada variabel Efisiensi mendapat nilai 0,02, Ketepatan 0,05 dan Stimulasi 0,04 yang masing-masing mendapat respon cukup baik diatas nilai 0,00 namun walaupun mendapatkan nilai yang cukup namun baiknya aplikasi SIREKAP tetap melakukan evaluasi dan perbaikan. Variabel *Novelty* atau kebaruan mendapat respon dengan nilai -0,03 yang artinya pada variabel kebaruan aplikasi SIREKAP masih dinilai kurang. Secara sederhana kualitas keseluruhan sistem informasi sangat penting untuk kepuasan pengguna dan berpengaruh positif terhadap kualitas informasi yang ditampilkan. Maka dari hal tersebut demi membangun sistem yang lebih baik lagi, disarankan untuk memperbaiki tampilan interface pada aplikasi SIREKAP agar lebih intuitif, mudah digunakan dan menarik bagi pengguna, selain daripada itu mengevaluasi kinerja aplikasi SIREKAP untuk meningkatkan perbaikan terhadap kinerja aplikasi agar lebih responsif dalam menangani input pengguna, serta melakukan perbaikan pada proses pengisian dan pengambilan gambar agar lebih efisien dan tidak membingungkan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. M. Rahma, "Review Buku Sebuah Pembelajaran Untuk Pemilu yang Akan Datang," *J. Penelit. Polit.*, vol. 19, no. 1, pp. 67–72, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.politik.lipi.go.id/>
- [2] S. M. Prasetyo, A. Suhendri, M. I. Ashara, and ..., "Sistem Aplikasi Teknologi Pemilu Digital," *OKTAL J. Ilmu ...*, vol. 2, no. 9, pp. 2500–2505, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/1669%0Ahttps://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/download/1669/2030>
- [3] I. A. Pradesa, "Analisis Penggunaan Sistem Rekapitulasi Suara (Sirekap) Dalam Menghadapi Problematika Pemilu 2024," *Triwikrama J. Multidisiplin Ilmu Sos.*, vol. 03, no. 04, pp. 47–57, 2024.
- [4] P. K. Kognisi *et al.*, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title," *Ind. High. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 1689–1699, 2021, [Online]. Available: <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- [5] N. S. Elysa, L. Arini, D. F. Murad, and R. Leandros, "User Experience Satisfaction Analysis of Customers on the BRI Mobile Application (BRImo)," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 227, pp. 680–689, 2023, doi: 10.1016/j.procs.2023.10.572.
- [6] M. Kuhar and T. Merčun, "Exploring user experience in digital libraries through questionnaire and eye-tracking data," *Libr. Inf. Sci. Res.*, vol. 44, no. 3, 2022, doi: 10.1016/j.lisr.2022.101175.
- [7] E. Haerani and A. Rahmatulloh, "Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan," *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 01–10, 2021, doi: 10.33372/stn.v7i1.762.
- [8] P. W. S. Dewi, G. R. Dantes, and G. Indrawan, "User experience evaluation of e-report application using cognitive walkthrough (cw), heuristic evaluation (he) and user experience questionnaire (ueq)," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1516, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1516/1/012024.
- [9] F. Silvana and T. L. M. Suryanto, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Universitas Wiraraja Menggunakan Metode UEQ," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, 2024, [Online]. Available: <http://www.ueq-online.org/>
- [10] H. Chaverlin, D. M. Liando, and T. E. Tulung, "Implementasi Aplikasi Sirekap Pada Pilkada Kota Manado Tahun 2020," *J. Gov.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/governance/article/view/39853>
- [11] H. B. Santoso, M. Schrepp, L. M. Hasani, R. Fitriansyah, and A. Setyanto, "The use of User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) for cross-cultural UX research: evaluating Zoom and Learn Quran Tajwid as online learning tools," *Heliyon*, vol. 8,

no. 11, p. e11748, 2022, doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e11748.

- [12] N. Kadek Risma Juniantari and I. N. Tri Anindia Putra, “Analisis Sistem Informasi Dpmptsp Menggunakan Metode User Experience Questionnaire,” *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 4, no. 1, pp. 31–37, 2021, doi: 10.33387/jiko.v4i1.2379.
- [13] E. Ratmoko and M. Pakereng, “Analisis User Experience Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Siasat Menggunakan User Experience Questionnaire,” *J. Tek. Inf. dan Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 11–18, 2022, doi: 10.37600/tekinkom.v5i1.498.
- [14] S. Prasetyaningsih and W. P. Ramadhani, “Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire,” *J. Integr.*, vol. 13, no. 2, pp. 147–157, 2021, doi: 10.30871/ji.v13i2.3180.
- [15] R. Umar, A. Z. Ifani, F. I. Ammatulloh, and M. Anggriani, “Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq),” *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt.*, vol. 4, no. 2, pp. 173–178, 2021, doi: 10.46880/jmika.vol4no2.pp173-178.
- [16] S. Rohmah and M. Ary, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Studi kasus : pada Akulaku dan Kredivo Indonesia) Departemen Sistem Informasi , Fakultas Teknologi Informasi , vol. 13, no. 1, 2021.
- [17] I. N. T. A. Putra, K. S. Kartini, P. W. Aditama, and S. P. Tahalea, “Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 5, no. 1, pp. 25–29, 2021, doi: 10.23887/ijnse.v5i1.29289.
- [18] Diana Khuntari, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dDiana Khuntari. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire. Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 8(April), 275–286.an Grab dengan Pen,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. April, pp. 275–286, 2022.