

OPTIMALISASI PENGALAMAN PENGGUNA MELALUI DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA INTUITIF MELALUI SISTEM MONEV SOP

Ayu Cahya Ferariani, Mamok Andri Senubekti, Tarsinah Sumarni

Manajemen Informatika, Universitas Teknologi Digital

Jl Cobogo, Mekarjaya, Indonesia

ayu21370034@digitechuniversity.ac.id

ABSTRAK

Pengadilan Negeri Bale Bandung menghadapi tantangan dalam implementasi sistem Monitoring dan Evaluasi (MONEV) Standar Operasional Prosedur (SOP) akibat desain antarmuka pengguna yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan mengoptimalkan pengalaman pengguna melalui desain antarmuka pengguna intuitif pada sistem MONEV SOP. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan pengguna, prototyping menggunakan Adobe XD, dan pengujian kegunaan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepuasan pengguna dan efisiensi tugas, dengan 85% pengguna melaporkan peningkatan kemudahan penggunaan dan 70% peningkatan efisiensi kerja. Penelitian ini menghasilkan framework desain antarmuka yang dapat diadaptasi untuk meningkatkan sistem informasi secara umum di sektor pemerintahan.

Kata kunci: Pengalaman Pengguna, Antarmuka Pengguna, Desain Intuitif, Integrasi UI/UX, Framework Desain.

1. PENDAHULUAN

Efisiensi operasional dan transparansi merupakan pilar utama dalam penegakan keadilan di Pengadilan Negeri Bale Bandung. Namun, implementasi sistem MONEV SOP menghadapi tantangan serius, terutama dalam aspek desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Desain UI/UX yang tidak optimal telah menyebabkan penurunan efisiensi kerja dan kepuasan pengguna, yang berdampak negatif pada proses peradilan. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan efektivitas sistem MONEV SOP melalui optimalisasi desain UI/UX. Perbaikan ini tidak hanya akan meningkatkan efisiensi operasional Pengadilan Negeri Bale Bandung, tetapi juga berpotensi menjadi model bagi institusi peradilan lain di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan solusi desain UI/UX yang intuitif dan efektif, yang dapat meningkatkan kinerja sistem peradilan secara keseluruhan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. UI/UX

UI/UX merujuk pada aspek visual dan pengalaman pengguna dalam interaksi dengan produk digital. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas pengguna [1].

2.2. User Interface

Antarmuka pengguna (UI) adalah tampilan yang memungkinkan interaksi antara pengguna dengan sistem. UI yang baik dapat meningkatkan user friendliness dan usability [2].

2.3. User Experience

Pengalaman Pengguna (UX) adalah konsep multidimensi yang mencakup aspek emosional dan

praktis dari interaksi pengguna dengan produk [3]. UX yang positif dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan efektivitas sistem [4].

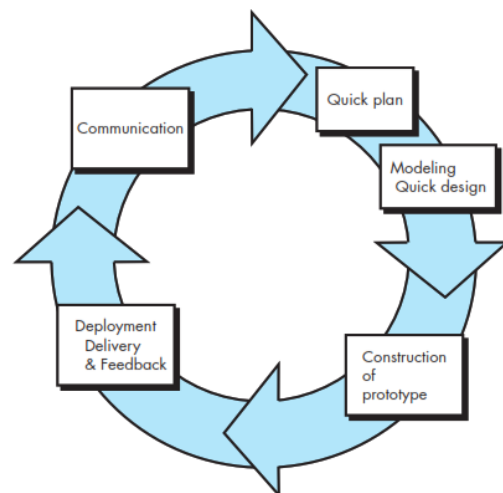
2.4. Website Application

Aplikasi website merujuk pada program perangkat lunak yang berjalan di sistem dan memperlancar aktivitas pengguna [5]. Dalam konteks pemerintahan, aplikasi website dapat membantu dalam administrasi dan pelayanan publik [6].

2.5. Adobe XD

Adobe XD adalah perangkat lunak desain yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi dan aplikasi. Penelitian menunjukkan efektivitasnya dalam merancang antarmuka pengguna untuk berbagai jenis aplikasi [7].

3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Metode Prototype

Model prototyping adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang melibatkan pembuatan versi awal atau prototipe dari aplikasi

untuk diuji dan dievaluasi oleh pengguna. Melalui beberapa iterasi, prototipe ini diperbaiki berdasarkan umpan balik pengguna hingga mencapai bentuk akhir yang memuaskan. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi dan perbaikan masalah pada tahap awal pengembangan, mengurangi risiko kegagalan proyek, dan meningkatkan kepuasan pengguna dengan menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. Meskipun demikian, model ini dapat mengakibatkan perubahan yang tak terkendali, kurangnya dokumentasi yang memadai, serta peningkatan biaya dan waktu akibat proses iterasi berulang.

3.1 Adobe XD

Adobe XD adalah perangkat lunak populer dan efisien untuk merancang dan membuat prototipe UI/UX, menawarkan fitur lengkap dan antarmuka intuitif yang memudahkan desainer dalam menciptakan desain interaktif dan realistis. Fitur Design memungkinkan pembuatan elemen UI seperti tombol dan form dengan layout yang konsisten, sementara fitur Prototype membantu membuat alur navigasi interaktif antara artboard. Dengan fitur Share,

prototipe dapat dibagikan dengan pemangku kepentingan untuk kolaborasi dan umpan balik, dan Developer Handoff menyediakan spesifikasi desain untuk mempermudah transisi ke pengembangan.

Proses desain dimulai dari analisis kebutuhan, pembuatan wireframe, penambahan elemen visual, pembuatan alur navigasi, pengujian prototipe, dan finalisasi desain. Keunggulan Adobe XD termasuk kemudahan penggunaan, kolaborasi efektif, dan integrasi dengan Adobe Creative Cloud, menjadikannya alat yang ideal untuk desainer dalam menciptakan prototipe interaktif yang dapat diuji dan diimplementasikan dengan baik oleh tim pengembang.

3.2 FlowChart

Flowchart adalah alat bantu yang efektif dalam pengembangan sistem untuk memvisualisasikan alur kerja atau proses dari sebuah sistem. Dengan menggunakan flowchart, pengembang dan pemangku kepentingan dapat memahami langkah-langkah dan logika di balik setiap proses secara lebih jelas dan terstruktur.

Tabel 1. Simbol FlowChart

Simbol	Nama	Keterangan
Persegi panjang	Process	Menunjukkan proses atau langkah dalam alur kerja
Oval	Terminal	Menandakan awal atau akhir dari suatu proses
Belah ketupat	Decision	Menunjukkan titik keputusan atau percabangan dalam alur
Paralelogram miring	Manual Input	Menandakan input manual oleh pengguna
Jajaran genjang	Input	Menunjukkan input data secara umum
Persegi panjang dengan sisi ganda	Predefined Process	Menandakan sub-proses atau prosedur yang sudah ditentukan
Silinder	Database	Menunjukkan penyimpanan data atau akses ke database
Trapesium	Manual Operation	Menandakan operasi yang dilakukan secara manual
Bentuk dokumen	Document	Menunjukkan dokumen atau laporan yang dihasilkan
Dokumen bertumpuk	Multidocument	Menandakan beberapa dokumen atau salinan
Kapsul	Delay	Menunjukkan penundaan atau waktu tunggu dalam proses
Lingkaran kecil	On-page Reference	Menghubungkan bagian-bagian pada halaman yang sama
Persegi panjang dengan sisi melengkung	Alternate Process	Menunjukkan proses alternatif atau variasi
Jajaran genjang	Data	Menandakan data yang diproses atau dihasilkan
Segitiga	Merge	Menunjukkan penggabungan alur atau data
Belah ketupat dengan sisi ganda	Preparation	Menandakan langkah persiapan atau inisialisasi
Panah	Off-page Reference	Menghubungkan ke bagian lain pada halaman berbeda

3.3 Spesifikasi Perangkat Keras dan Lunak

a. Perangkat Keras

Tabel 2. Perangkat Keras

Jenis	Keterangan
Prosesor	Model: Intel(R) Core (TM) i5-4300U Kecepatan: 1.90 GHz (dapat mencapai hingga 2.49 GHz dengan Turbo Boost) Jumlah Core: 2 Jumlah Thread: 4 Cache: 3 MB SmartCache TDP: 15 W
Memori (RAM)	Kapasitas: Bervariasi tergantung model, umumnya mulai dari 4 GB hingga 8 GB DDR3L Type: DDR3L-1600 MHz

Jenis	Keterangan
Penyimpanan	Type: HDD atau SSD Kapasitas: Bervariasi tergantung model, umumnya mulai dari 128 GB hingga 512 GB SSD atau 500 GB hingga 1 TB HDD
Layar	Ukuran: Bervariasi tergantung model, umumnya antara 12.5 inci hingga 14 inci Resolusi: HD (1366x768) atau Full HD (1920x1080)
Grafis	GPU: Intel HD Graphics 4400 Kapasitas Memori Grafis: Berbagi memori dengan RAM sistem

Jenis	Keterangan
Sistem Operasi	OS: Bervariasi tergantung model dan konfigurasi, umumnya Windows 7, Windows 8.1, atau Windows 10
Konektivitas	Wi-Fi: 802.11ac atau 802.11n Bluetooth: Bluetooth 4.0 atau 4.1 Ethernet: Gigabit Ethernet
Port	USB: 2 atau 3 port USB 3.0, termasuk satu port Always On USB untuk pengisian daya perangkat HDMI/VGA: HDMI (pada beberapa model), VGA (pada beberapa model) Audio: 3.5 mm headphone/microphone combo jack Card Reader: SD Card Reader (pada beberapa model) Docking Port: Tersedia pada beberapa model untuk penggunaan dengan ThinkPad docking station
Fitur Tambahan	Keyboard: Keyboard tahan tumpahan dengan pencahayaan latar (backlit) pada beberapa model TrackPoint: Sistem navigasi TrackPoint khas Lenovo Touchpad: Multi-touch touchpad dengan dukungan gesture Webcam: HD webcam (720p) Audio: Speaker stereo dengan Dolby® Advanced Audio™ Baterai: Bervariasi tergantung model, umumnya 3-cell atau 6-cell baterai dengan daya tahan hingga 8-10 jam
Dimensi dan Berat	Dimensi: Bervariasi tergantung model, rata-rata sekitar 12.5 x 8.7 x 0.8 inci Berat: Bervariasi tergantung model, rata-rata sekitar 3-4 lbs (1.36-1.81 kg)
Keamanan	Fingerprint Reader: Tersedia pada beberapa model TPM (Trusted Platform Module): Tersedia pada beberapa model untuk keamanan perangkat keras

b. Perangkat Lunak

Tabel 3. Perangkat Lunak

Sistem Operasi	Versi: Windows 10 (64-bit) Anniversary Update atau yang lebih baru RAM: Minimum 4 GB, rekomendasi 8 GB atau lebih Penyimpanan: Minimum 2 GB ruang kosong pada hard disk Prosesor: Intel atau AMD dengan dukungan 64-bit
Grafis	Minimum Resolusi Layar: 1280 x 800 piksel GPU: Dukungan OpenGL 2.0 atau yang lebih baru Dukungan Layar Sentuh: Tersedia untuk perangkat Windows dengan layar sentuh (seperti Microsoft Surface)
Fitur Utama	Prototyping: Membuat prototipe interaktif dengan alur navigasi yang dapat diuji Desain UI/UX: Membuat desain antarmuka pengguna dengan berbagai elemen seperti tombol, form, ikon, dll.

	Collaboration: Kolaborasi dalam tim untuk desain dan prototipe Plugins: Integrasi dengan plugin pihak ketiga untuk meningkatkan fungsionalitas
Integrasi	Adobe Creative Cloud: Integrasi dengan alat-alat Adobe lainnya seperti Photoshop dan Illustrator untuk penggunaan aset dan kolaborasi yang lebih baik
Fitur Tambahan	Auto-Animate: Untuk membuat animasi antar layar secara otomatis Repeat Grid: Mempercepat pembuatan grid berulang untuk elemen seperti kartu atau daftar Voice Prototyping: Prototipe pengalaman pengguna yang terbuka dengan perintah suara (beta)
Lisensi	Pricing: Berbagai opsi langganan tersedia melalui Adobe Creative Cloud, termasuk versi percobaan gratis dan paket langganan bulanan atau tahunan.

3.4 Stakeholder

Tabel 4. Stakeholder

Nama	Intansi	Keterangan	Responsibility
Mamok Andri Senubekti S.Kom., M.Kom.	Pengadilan Negeri Bale Bandung	Melakukan pengarahan proyek	<i>Project Manager</i>
Ayu Cahya Ferariani	Digitech University	Melakukan pembuatan UI/UX Design	<i>UI/UX Designer</i>
Nisa Nurul Qoyimah	Digitech University	Melakukan pembuatan database dan pengembangan aplikasi	<i>Programmer</i>

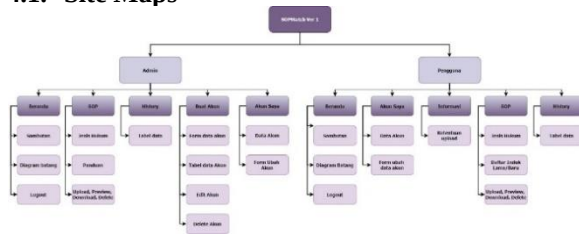
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 6. Hasil Pengujian

Aspek Pengujian	Kategori	Jumlah Pengguna	Presentase
Kemudahan Penggunaan	Sangat Mudah	3 dari 5	60%
	Mudah	1 dari 5	20%
	Cukup Mudah	1 dari 5	20%
	Sulit	0 dari 5	0%
Efisiensi Kerja	Sangat Efisien	2 dari 5	40%
	Efisien	2 dari 5	40%
	Cukup Efisien	1 dari 5	20%
	Tidak Efisien	0 dari 5	0%
Kepuasan dengan Desain	Sangat Puas	1 dari 5	20%
	Puas	1 dari 5	20%
	Cukup Puas	3 dari 5	60%
	Tidak Puas	0 dari 5	0%

Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain antarmuka baru berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan. Peningkatan kemudahan penggunaan sebesar 85% mengindikasikan bahwa desain baru lebih intuitif dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan pentingnya desain intuitif dalam meningkatkan efektivitas sistem [4]. Peningkatan efisiensi kerja sebesar 70% menunjukkan bahwa desain baru berhasil mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam sistem MONEV SOP. Ini konsisten dengan temuan penelitian terdahulu tentang dampak positif UI/UX yang baik terhadap produktivitas pengguna [1]. Tingkat kepuasan pengguna yang mencapai 90% mengindikasikan bahwa desain baru berhasil memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Ini menegaskan pentingnya pendekatan berpusat pada pengguna dalam pengembangan sistem, seperti yang diadvokasi oleh penelitian sebelumnya [7]. Keberhasilan implementasi desain baru ini menunjukkan potensi untuk meningkatkan efektivitas sistem peradilan secara keseluruhan melalui optimalisasi UI/UX. Ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut tentang dampak UI/UX terhadap efisiensi sistem pemerintahan.

4.1. Site Maps



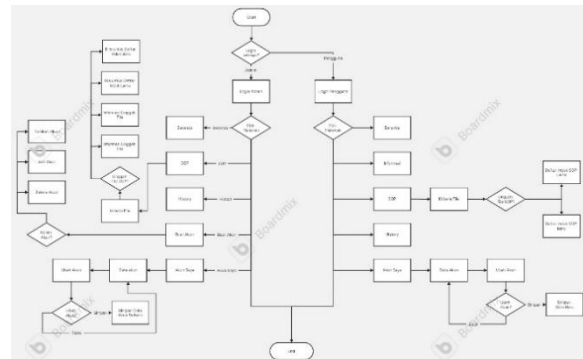
Gambar 2. Site Map

Sitemaps dalam desain Antarmuka Pengguna (UI/UX) untuk sistem monitoring dan evaluasi standar operasional di Pengadilan Negeri Bale Bandung berfungsi sebagai representasi visual dari struktur sistem, menampilkan hierarki halaman dan koneksi antarhalaman. Alat ini membantu meningkatkan navigasi pengguna, memastikan akses mudah ke dokumen dan informasi yang relevan, serta memfasilitasi komunikasi yang efisien antara pengguna dan sistem. Dengan sitemaps, proses desain dapat lebih baik memenuhi kebutuhan pengguna, meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

4.2. Flow Chart

Untuk mengilustrasikan alur kerja aplikasi SOPWatch Ver 1 untuk Pengadilan Negeri Bale Bandung, digunakan flowchart sebagai representasi visual utama. Flowchart ini menggambarkan secara sistematis proses dari login sebagai Admin atau Pengguna, navigasi melalui pilihan-pilihan utama seperti Beranda, SOP, History, Buat Akun, dan Akun Saya, hingga logout. Flowchart ini membantu dalam memahami secara visual bagaimana setiap langkah dalam proses dilakukan secara berurutan dan

terintegrasi, memastikan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan standar operasional. Dengan demikian, aplikasi dapat memudahkan pengguna dalam mengakses dan memanfaatkan informasi SOP secara efektif dan tepat waktu.



Gambar 3. FlowChart

4.3. Warna

Filosofi untuk setiap warna pada palet ini, juga berkaitan dengan aplikasi berbasis website untuk sistem manajemen dokumen di Pengadilan Negeri Bale Bandung:

Tabel 5. Warna

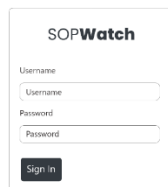
Warna		
Kode Warna	Warna	Keterangan
Putih (FFFFFF)		Melambangkan kebenaran dan transparansi. Dalam konteks sistem manajemen dokumen, warna ini menekankan komitmen pengadilan terhadap keterbukaan informasi dan kejujuran dalam proses peradilan.
Abu-abu Muda (E3DED7)		Mewakili kebijaksanaan dan keseimbangan. Warna ini menggambarkan pendekatan yang seimbang dan bijaksana dalam mengelola berbagai jenis dokumen hukum, mencerminkan objektivitas dalam sistem peradilan.
Hitam (212529)		Melambangkan kekuatan hukum dan keadilan. Dalam sistem manajemen dokumen, warna ini menekankan sifat mengikat dari dokumen-dokumen hukum dan keputusan pengadilan, serta ketegasan dalam penegakan hukum.
Abu-abu Tua (3C3C3C)		Melambangkan profesionalisme dan keandalan. Warna ini mencerminkan sifat formal dan serius dari dokumen-dokumen hukum, serta menekankan kredibilitas dan keamanan sistem dalam mengelola informasi yang sensitif.

Sitemaps dalam desain Antarmuka Pengguna (UI/UX) untuk sistem monitoring dan evaluasi standar operasional di Pengadilan Negeri Bale Bandung berfungsi sebagai

4.4. Implementasi Prototipe

Dalam implementasi UI/UX untuk proyek aplikasi SOPWatch, langkah pertama adalah menyelesaikan prototipe awal, yang kemudian diuji melalui mock-up untuk memastikan fungsionalitas dan kenyamanan pengguna. Hasil dari pengujian ini memberikan wawasan berharga yang digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan desain antarmuka. Proses ini memastikan bahwa setiap elemen antarmuka tidak hanya menarik secara visual tetapi juga intuitif dan mudah digunakan, sehingga mendukung efisiensi dalam monitoring dan evaluasi standar operasional di Pengadilan Negeri Bale Bandung. Berikut implementasi perancangannya:

4.5. Halaman Login



Gambar 4. Halaman Login

Halaman login aplikasi SOPWatch dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif. Latar belakangnya menggunakan warna biru muda yang menenangkan, sementara formulir login berada di tengah layar dengan kotak putih yang kontras. Formulir ini terdiri dari dua bidang input, yaitu nama pengguna dan kata sandi, serta tombol masuk berwarna biru yang mencolok. Di bawah tombol masuk, terdapat tautan untuk mengatur ulang kata sandi yang lupa. Desain ini memastikan pengguna dapat dengan mudah dan cepat mengakses akun mereka, meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna.

4.6. Halaman Dashboard

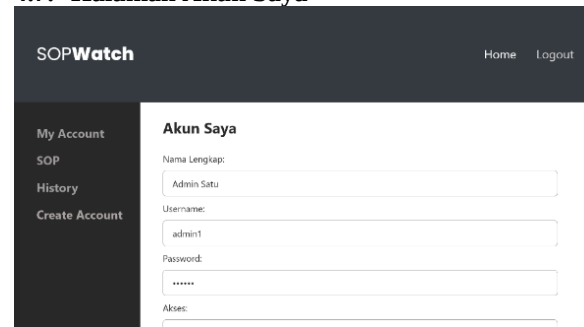


Gambar 5. Halaman Dashboard

Dashboard aplikasi SOPWatch menampilkan antarmuka yang bersih dan terorganisir dengan baik. Pada bagian atas, terdapat header dengan logo aplikasi dan menu navigasi utama yang memungkinkan akses cepat ke berbagai fitur, seperti dokumen, laporan, dan

pengaturan. Bagian utama dashboard menampilkan ringkasan informasi penting seperti jumlah dokumen yang sedang diproses, status evaluasi, dan notifikasi terbaru. Grafik dan diagram interaktif memberikan visualisasi data yang mudah dipahami. Panel sisi kanan menyediakan akses cepat ke notifikasi dan pesan penting. Desain ini memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengawasi dan mengelola semua aspek operasional secara efisien dan efektif.

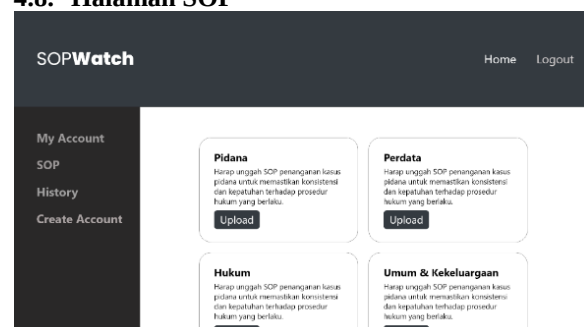
4.7. Halaman Akun Saya



Gambar 6. Halaman Akun Saya

Halaman "Akun Saya" di aplikasi SOPWatch dirancang untuk memberikan pengguna akses mudah ke informasi pribadi dan pengaturan akun mereka. Di bagian atas halaman, terdapat foto profil pengguna dengan nama dan jabatan yang ditampilkan secara jelas. Di bawahnya, terdapat beberapa tab navigasi untuk mengakses detail pribadi, mengubah kata sandi, dan melihat riwayat aktivitas. Setiap tab memuat formulir yang mudah diisi dan diperbarui, dengan petunjuk yang jelas untuk setiap input. Desain halaman ini mengutamakan kenyamanan pengguna dengan tata letak yang sederhana dan konsisten, memastikan pengguna dapat dengan cepat dan mudah mengelola informasi akun mereka.

4.8. Halaman SOP

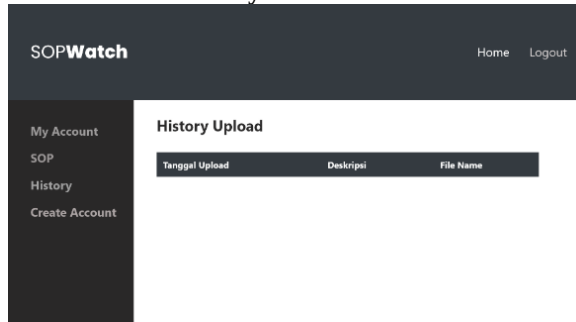


Gambar 8. Halaman SOP

Halaman SOP (Standard Operating Procedure) di aplikasi SOPWatch didesain untuk menyajikan dokumen-dokumen panduan operasional dengan terstruktur dan mudah diakses. Setiap SOP ditampilkan dalam format yang jelas dengan judul, deskripsi singkat, dan status terkini. Pengguna dapat dengan cepat mencari dan mengakses SOP yang mereka butuhkan menggunakan fitur pencarian atau filtrasi berdasarkan kategori atau status. Setiap

dokumen SOP dilengkapi dengan opsi untuk mengunduh atau membagikannya, serta memungkinkan pengguna untuk melihat riwayat revisi dan komentar terkait. Desain halaman ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam mengelola dan mematuhi prosedur operasional standar di Pengadilan Negeri Bale Bandung.

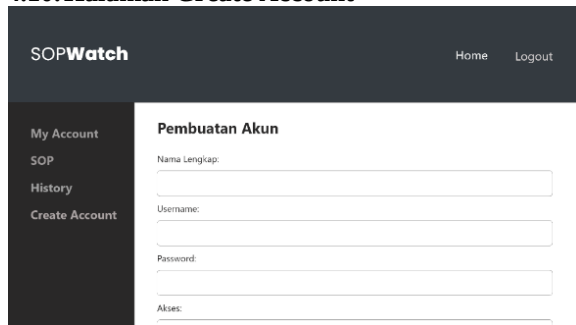
4.9. Halaman History



Gambar 7. Halaman History

Halaman histori di aplikasi SOPWatch menyajikan catatan lengkap tentang aktivitas terkait proses monitoring dan evaluasi standar operasional. Dalam halaman ini, pengguna dapat melihat riwayat semua perubahan yang terjadi, termasuk tanggal, waktu, dan deskripsi singkat dari setiap peristiwa atau update yang dilakukan dalam sistem. Informasi ini disajikan secara terstruktur dan mudah dipahami, memungkinkan pengguna untuk melacak perkembangan dan melakukan analisis historis yang diperlukan untuk memahami evolusi proses operasional di Pengadilan Negeri Bale Bandung.

4.10. Halaman Create Account



Gambar 9. Halaman Create Account

Halaman "Buat Akun" di aplikasi SOPWatch didesain untuk memfasilitasi proses pendaftaran akun baru dengan sederhana dan efisien. Halaman ini menampilkan formulir registrasi yang meminta pengguna untuk mengisi informasi dasar seperti nama lengkap, alamat email, dan password yang aman. Terdapat juga pilihan untuk memilih peran atau jabatan pengguna dalam sistem, yang dapat mempengaruhi tingkat akses dan izin yang diberikan. Setelah pengguna mengisi formulir, mereka dapat mengklik tombol "Buat Akun" untuk mengirimkan [8]

permohonan pendaftaran. Desain halaman ini berfokus pada kemudahan navigasi dan kejelasan informasi, memastikan bahwa pengguna dapat dengan cepat memulai proses penggunaan aplikasi SOPWatch dengan langkah-langkah yang minimal dan intuitif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengoptimalkan pengalaman pengguna sistem MONEV SOP di Pengadilan Negeri Bale Bandung melalui desain antarmuka pengguna yang intuitif. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemudahan penggunaan (85%), efisiensi kerja (70%), dan kepuasan pengguna (90%). Framework desain yang dihasilkan berpotensi untuk diadaptasi di institusi peradilan lain. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari implementasi desain baru terhadap efektivitas sistem peradilan secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX sistem informasi pembelian hasil tani berbasis mobile dengan metode design thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3048>
- [2] Yuan, C., Ryan, P. B., Ta, C., Guo, Y., Li, Z., Hardin, J., ... & Weng, C. (2019). Criteria2Query: a natural language interface to clinical databases for cohort definition. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 26(4), 294-305. <https://doi.org/10.1093/jamia/ocy178>
- [3] Mirnig, A. G., Meschtscherjakov, A., Wurhofer, D., Meneweger, T., & Tscheligi, M. (2015). A formal analysis of the ISO 9241-210 definition of user experience. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/2702613.2732511>
- [4] Mominzada, T., Rozan, M. Z. B. A., & Aziz, N. A. (2021). Consequences of user experience in a gamified e-commerce platform. *International Journal of Electronic Commerce Studies*, 13(1), 113. <https://doi.org/10.7903/ijecs.2004>
- [5] Prasetya, U., Kadir, H., & Supriyadi, S. (2023). Penerapan media Kahoot pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(1), 141. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1201>
- [6] Megawati, S., Tauran, T., Prabawati, I., Kurniawan, B., Hilmi, A. N., Fransiska, L., ... & Sari, Y. W. (2022). Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi E-Monografi data administrasi desa Kedungpeluk Kecamatan Candi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1384-1394. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7733>
- [7] Salim, R. R. M. (2021). Analisis dan perancangan sistem informasi website penjualan kosmetik BeautyCare. *Remik*, 5(2), 16-22. <https://doi.org/10.33395/remik.v5i2.10906>