

**EVALUASI APLIKASI SENTUH TANAHKU BERDASARKAN TINGKAT
KEPUASAN PENGGUNA PADA KANTOR PERTANAHAN KOTA
SURABAYA I**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Sebutan
Sarjana Terapan di Bidang Pertanahan
Pada Program Studi Diploma IV Pertanahan



Disusun Oleh:

RATU MONICA SINDY

NIT. 21303898

**KEMENTERIAN AGRARIA DAN TATA RUANG/
BADAN PERTANAHAN NASIONAL
SEKOLAH TINGGI PERTANAHAN NASIONAL
YOGYAKARTA
2025**

ABSTRACT

Sentuh Tanahku Application is an application launched by the Ministry of Agrarian Affairs and Spatial Planning/National Land Agency (ATR/BPN) with the aim of facilitating public access to land information. However, despite the convenience it offers, the application still faces several implementation challenges, such as technical issues including system errors and discrepancies between the file status shown in the application and the actual status at the Land Office. This study aims to evaluate user satisfaction with the Sentuh Tanahku application and examine the differences in satisfaction based on demographics in the Surabaya 1 region.

This study uses a quantitative method with a survey approach to evaluate the Sentuh Tanahku application based on user satisfaction levels using the User Experience Questionnaire (UEQ) as the data analysis tool. The instrument used is a UEQ questionnaire consisting of 26 questions with a 1–7 Likert scale. The research sample includes 100 respondents selected using the simple random sampling technique. The data obtained were analyzed using validity testing, reliability testing, and Independent Sample t-Test, as well as data processing based on six UEQ aspects: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty.

The results of the study show that user satisfaction with the Sentuh Tanahku application at the Surabaya 1 Land Office is very low in the aspects of Attractiveness, Dependability, and Stimulation. In the aspects of Perspicuity, Efficiency, and Novelty, the results indicate general dissatisfaction. There are significant differences in user satisfaction levels based on demographic factors. Male respondents showed higher satisfaction levels than female respondents. In terms of age, respondents under 50 years old reported higher satisfaction than those over 50. Regarding the last education level, respondents with less than a high school education showed lower satisfaction compared to those with education above high school level.

Keywords:

Satisfaction Level, Sentuh Tanahku, Evaluation.

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRACT.....	viii
INTISARI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Kajian Terdahulu.....	6
B. Kerangka Teoritis.....	9
1. Aplikasi	9
2. Aplikasi Sentuh Tanahku	10
3. Tingkat Kepuasan.....	13
4. Evaluasi	17

C.	Hipotesis Penelitian.....	18
D.	Pertanyaan Penelitian	18
BAB III METODE PENELITIAN.....		20
A.	Format Penelitian	20
B.	Objek Penelitian	20
C.	Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	21
D.	Definisi Operasional.....	21
E.	Jenis, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	22
F.	Teknik Analisis Data.....	23
BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN.....		34
A.	Kantor Pertanahan Kota Surabaya I.....	34
B.	Aplikasi Sentuh Tanahku	36
BAB V EVALUASI APLIKASI SENTUH TANAHKU MENGGUNAKAN METODE <i>USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE</i> (UEQ).....		41
A.	Data	41
B.	Analisis Hasil Data Kuantitatif	42
C.	Analisis <i>User Experience Questionnaire</i>	46
D.	Analisis Hasil Data Demografis	54
BAB VI PENUTUP.....		68
A.	Kesimpulan	68
B.	Rekomendasi	69
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN		77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sudah menjadi bahan pokok untuk pemenuhan kebutuhan informasi. Era digital adalah masa dimana seluruh kegiatan yang menunjang kehidupan dimudahkan oleh teknologi dan menjadi lebih praktis dan modern (Silviana, 2021). Individu maupun organisasi dituntut untuk melakukan transformasi salah satunya yaitu transformasi digital yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja agar dapat bertahan dalam menghadapi perubahan zaman. Pemerintah sebagai penyelenggara layanan publik turut serta untuk melakukan transformasi digital pada sektor publik. Hal ini merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mendorong terciptanya layanan publik yang lebih efisiensi dan efektif, memperkuat transparansi dan dapat dipertanggungjawabkan pemerintah, meningkatkan keterlibatan masyarakat, dan juga untuk meningkatkan daya saing negara (Adinegoro, 2023). Oleh karena itu, beberapa instansi pemerintah berusaha untuk mengubah sistem serba elektronik yang bertujuan untuk memudahkan segala kegiatan yang dilakukan oleh pemerintah dalam melayani masyarakat yang awalnya dilakukan secara manual (Pamungkas & Purwadi, 2023). Dalam hal ini, teknologi digital sudah dimanfaatkan beberapa sektor termasuk pada sektor pertanahan yang dikelola Kementerian ATR/BPN.

Kementerian ATR/BPN bertanggung jawab dalam mengelola urusan pertanahan sesuai dengan aturan yang berlaku. Tugas ini mencakup salah satunya memberikan layanan kepada masyarakat (Triwulandani, 2015). Pelayanan publik menjadi hal yang tidak terpisahkan dari masyarakat karena masyarakat membutuhkan layanan yang berkualitas, transparan, dan dapat diandalkan dari pemerintah (Munawaruzaman, 2020). Sebagai lembaga penyelenggara pelayanan publik, Kementerian ATR/BPN terus berupaya meningkatkan kualitas pelayanan di bidang pertanahan. Salah satunya dengan menghadirkan terobosan layanan berbasis teknologi yang bertujuan untuk menciptakan layanan yang lebih cepat, terjangkau, aman dan mudah diakses oleh masyarakat (Triwulandani, 2015). Kementerian

ATR/BPN berkomitmen untuk memenuhi tugas dan tanggung jawab institusional dalam memberikan layanan publik kepada masyarakat dengan teknologi komputerisasi. Sebelumnya, pelaksanaan tugas dan fungsi Kementerian ATR/BPN dilakukan secara manual. Namun setelah berkembangnya zaman, Badan Pertanahan Nasional akhirnya memanfaatkan teknologi digital (Hidayah dkk., 2022).

Implementasi yang dilakukan Kementerian ATR/BPN dalam transformasi digital yaitu pergeseran input data dari manual ke digital dan peningkatan layanan digital. Salah satu transformasi digital tersebut yaitu diterbitkannya Sertipikat Elektronik yang diluncurkan pada tahun 2023 dan telah menerbitkan 2,4 juta sertipikat elektronik di beberapa wilayah kantor pertanahan tak terkecuali pada Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1 yang berjumlah 9.967 dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dan keamanan bagi pemilik tanah (Dewi & Susantio, 2024). Selain sertipikat elektronik, penerapan aplikasi teknologi yang telah dirancang oleh Kementerian ATR/BPN adalah Aplikasi Sentuh Tanahku. Sentuh Tanahku juga diperkenalkan sebagai solusi digital untuk memberikan kemudahan akses bagi masyarakat (Noer dkk., 2024).

Aplikasi Sentuh Tanahku merupakan salah satu terobosan yang diciptakan untuk memperkuat transparansi dalam layanan pertanahan yang telah diperkenalkan kepada masyarakat di seluruh wilayah Indonesia dan untuk mempermudah masyarakat dalam mengajukan keluhan atau pengaduan terkait masalah pertanahan. Keluhan ini dapat meliputi tentang sertipikat tanah, prosedur administrasi, atau berbagai keluhan lain yang berkaitan dengan pengelolaan lahan (Annisa & Vionica, 2024). Jika dikomparasikan dengan aplikasi BPN lainnya yang hanya bisa diakses oleh pegawai BPN saja, aplikasi Sentuh Tanahku lebih ditujukan kepada masyarakat umum yang ingin mengakses informasi pertanahan sehingga mudah diakses karena sudah tersedia di *Google Playstore* dan *App Store*. Selain itu, Aplikasi Sentuh Tanahku sangat penting bagi pemilik sertipikat elektronik, tak terkecuali di Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1 yang mewajibkan pemilik sertipikat elektronik untuk memiliki akun Sentuh Tanahku karena aplikasi ini

memungkinkan pengguna untuk mengecek dan mencetak sertipikat dengan mudah hanya melalui pemindaian kode QR saja (Dewi & Susantio, 2024).

Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1 terletak pada Surabaya Barat yang memiliki cakupan 16 kecamatan yaitu: Karangpilang, Sawahan, Tandes, Lakarsanti, Gayungan, Jambangan, Dukuh Pakis, Wiyung, Asemrowo, Sukomanunggal, Pakal, Sambikerep, Benowo, Tegalsari, Wonokromo, dan Wonocolo (Parameswari dkk., 2024). Mayoritas dihuni oleh suku Jawa, Madura, serta dari etnis Tionghoa dan juga Arab (Soedarso dkk., 2013). Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1 juga merupakan salah satu Kantor Pertanahan yang sudah mewajibkan pemilik sertipikat elektronik memiliki akun Sentuh Tanahku. Meskipun sertipikat elektronik sudah tersimpan dan terdata dalam sistem elektronik, Kantor Pertanahan Surabaya 1 juga mencetak salinan resmi berbentuk *secure paper* dengan persetujuan dari pemegang hak yang telah diverifikasi melalui Aplikasi Sentuh Tanahku serta telah dilakukan validasi data dalam sistem elektronik, sehingga pemilik sertipikat elektronik dapat memindai kode QR yang tertera di kertas salinan resmi untuk mengecek sertipikat elektronik langsung ke aplikasi di ponsel mereka. Dengan demikian, pemilik sertipikat elektronik tidak hanya memiliki salinan resmi tetapi juga salinan digital yang aman dan mudah diakses kapan saja melalui Aplikasi Sentuh Tanahku.

Walaupun Aplikasi Sentuh Tanahku memberikan berbagai keuntungan dengan berbagai fitur-fitur canggih yang sangat memudahkan masyarakat, namun masih terdapat banyak hambatan dalam mengimplementasikannya. Salah satu contohnya ketidaksesuaian dari status berkas yang ada pada Aplikasi Sentuh Tanahku dengan Kantor Pertanahan domisili. Selain itu, masalah teknis seperti ketidakstabilan server yang sering mengalami gangguan atau *error*. Meskipun Aplikasi Sentuh Tanahku menawarkan berbagai keistimewaan dan inovasi yang lebih bervariasi dengan sistem internal yang ada di Kantor Pertanahan, daya saing Aplikasi Sentuh Tanahku masih tergolong rendah (Putri dkk., 2022). Berdasarkan data dari *Google Playstore*, Aplikasi Sentuh Tanahku memiliki rating 3,9/5 dengan banyak ulasan negatif terkait kendala teknis dalam penggunaannya. Selain itu, tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi ini masih perlu dievaluasi lebih lanjut.

Oleh karena itu, peneliti mengevaluasi Aplikasi Sentuh Tanahku berdasarkan tingkat kepuasan spengguna pada Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna aplikasi Sentuh Tanahku dalam mencari informasi pertanahan di Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1?
2. Apakah terdapat perbedaan tingkat kepuasan pengguna aplikasi Sentuh Tanahku berdasarkan demografis (jenis kelamin, usia, dan pendidikan terakhir) di wilayah Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

3. Penelitian ini dilakukan di wilayah administrasi yang berada dalam cakupan layanan Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1.
4. Objek penelitian yang diamati adalah aplikasi Sentuh Tanahku yang digunakan pada Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1.
5. Subjek penelitian ini adalah masyarakat yang menggunakan aplikasi Sentuh Tanahku yang akan diklasifikasikan berdasarkan demografis yaitu usia (≤ 50 tahun dan > 50 tahun), jenis kelamin (Laki-laki dan Perempuan), serta latar belakang pendidikan ($\leq$ SMA dan $>$ SMA).
6. Penelitian ini berfokus pada evaluasi aplikasi Sentuh Tanahku berdasarkan tingkat kepuasan pengguna.
7. Penelitian ini menggunakan metode UEQ yang mencakup aspek daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi dan kebaruan.
8. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarkan secara langsung kepada pengguna Aplikasi Sentuh Tanahku pada Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1, *Microsoft Excel* untuk melakukan perhitungan hasil data kuesioner, uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, serta data UEQ yang diolah dengan memasukkan hasil data kuesioner ke dalam alat analisis UEQ yang dibuat menggunakan *Microsoft Excel*. Penilaian UEQ

dari segi *Data Analysis Tool* terdiri atas 3 tahapan yaitu: transformasi data, hasil utama, dan *set data Benchmark*.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dilakukan untuk:

9. Mengetahui tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Sentuh Tanahku dalam mencari informasi pertanahan di Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1.
10. Mengetahui perbedaan tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Sentuh Tanahku berdasarkan demografi (jenis kelamin, usia, dan pendidikan terakhir) di wilayah Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1.

Adapun penelitian ini diharapkan menghasilkan buah pikiran dan gagasan yang dapat dimanfaatkan untuk:

1. Manfaat akademis adalah untuk memberikan informasi ilmu pengetahuan terkait informasi pertanahan dan kajian pada penelitian berikutnya.
2. Manfaat praktis sebagai peningkatan pemanfaatan Aplikasi Sentuh Tanahku sebagai media informasi pertanahan di kantor pertanahan.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Evaluasi aplikasi Sentuh Tanahku berdasarkan tingkat kepuasan pengguna yang dilakukan pada Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1 terdapat 2 poin utama yang dapat disimpulkan, antara lain:

1. Berdasarkan hasil *Benchmark* pengolahan data dari 100 responden yang dibandingkan dengan standar acuan UEQ berdasarkan 468 studi sebelumnya, nilai yang didapat menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna aplikasi Sentuh Tanahku pada Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1 pada aspek daya tarik, ketepatan, dan stimulasi memperoleh hasil evaluasi sangat tidak puas (*bad/buruk*). Pada aspek kejelasan, efisiensi, dan kebaruan memperoleh hasil evaluasi tidak puas (*below average*/di bawah rata-rata). Temuan ini mengindikasikan adanya ketidakpuasan masyarakat dalam menggunakan aplikasi Sentuh Tanahku. Dengan demikian, aplikasi Sentuh Tanahku harus melakukan perbaikan untuk setiap aspeknya, baik itu aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan.
2. Pada penelitian ini, peneliti juga melihat perbedaan tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Sentuh Tanahku di wilayah Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1 berdasarkan demografi yang dibagi ke dalam 3 kategori yaitu, jenis kelamin, usia, dan pendidikan terakhir. Untuk kategori jenis kelamin laki-laki menunjukkan hasil tingkat kepuasan lebih tinggi dibandingkan dengan jenis kelamin perempuan menunjukkan hasil tingkat kepuasan lebih rendah. Kemudian, untuk kategori usia ≤ 50 tahun menunjukkan hasil tingkat kepuasan lebih tinggi dibandingkan kategori usia >50 tahun menunjukkan tingkat kepuasan lebih rendah. Selanjutnya, untuk kategori pendidikan terakhir $\leq$ SMA menunjukkan tingkat

kepuasan lebih rendah dibandingkan dengan kategori pendidikan terakhir > SMA menunjukkan hasil tingkat kepuasan lebih tinggi.

Dari hasil evaluasi tingkat kepuasan pengguna aplikasi Sentuh Tanahku di wilayah Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1 berdasarkan demografi tersebut, terdapat perbedaan yang signifikan untuk setiap kategori, sehingga perbedaan demografi baik itu jenis kelamin, usia maupun pendidikan terakhir mempengaruhi hasil evaluasi tingkat kepuasan pengguna aplikasi Sentuh Tanahku di wilayah Kantor Pertanahan Kota Surabaya 1.

B. Rekomendasi

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan oleh Kementerian Agraria dan Tata Ruang/Badan Pertanahan Nasional (ATR/BPN) dalam memperbaiki dan meningkatkan performa Aplikasi Sentuh Tanahku guna meningkatkan tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Sentuh Tanahku. Rekomendasi dari peneliti adalah perbaikan untuk 6 aspek UEQ, yaitu aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan. Secara khusus, perlu dilakukan perbaikan pada aspek daya tarik, ketepatan dan stimulasi, karena ketiga aspek tersebut menunjukkan nilai evaluasi yang tergolong buruk. Adapun rekomendasi yang peneliti ajukan, sebagai berikut:

1. Peneliti merekomendasikan kepada Kementerian ATR/BPN, khususnya pengelola aplikasi Sentuh Tanahku melakukan perbaikan pada aspek daya tarik untuk mendesain ulang tampilan visual antarmuka di aplikasi dengan mengurangi elemen-elemen yang tidak esensial, hal ini diperlukan untuk membuat tampilan lebih lega, rapi dan mudah dibaca. Kemudian pemilihan palet warna dan penggunaan tipografi yang konsisten dapat meningkatkan daya tarik, dimana penggunaan palet warna dan tipografi yang tepat akan menambah estetika tampilan visual antarmuka di aplikasi Sentuh Tanahku. Rekomendasi selanjutnya untuk meningkatkan daya tarik Aplikasi Sentuh Tanahku adalah menambahkan

micro-interaction seperti animasi tombol saat diketuk, transisi jendela yang halus, atau ikon *loading* yang responsif dan menarik. Pada aspek ketepatan, yaitu menyajikan dan memvalidasi data yang disajikan secara *real-time* dan mengumumkan sumber informasi. Sebagai contoh: menampilkan label “Data terakhir diperbarui pada [tanggal]” untuk setiap informasi pertanahan, agar pengguna yakin data mutakhir, serta mencantumkan sumber informasi. Rekomendasi berikutnya yaitu menambahkan *tools* dan fitur yang membantu pengguna baru, khususnya pengguna yang kurang familiar dengan aplikasi dan teknologi. Sebagai contoh, menambahkan *tools* info singkat (misalnya ikon “?”) di samping kolom input untuk menjelaskan format yang benar. Fitur video panduan penggunaan aplikasi, sehingga pengguna aplikasi Sentuh Tanahku dapat terbantu dan meminimalisir kesalahan dalam menggunakan, mengisi format atau mencari informasi. Dengan penerapan strategi ini, aplikasi Sentuh Tanahku akan tampil lebih tepat, handal, dan minim kesalahan, sehingga meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap data dan antarmuka aplikasi. Pada aspek stimulasi meningkatkan performa aplikasi, *upgrade server* untuk meningkatkan kinerja aplikasi. Hal tersebut perlu dilakukan agar aplikasi lebih responsif ketika digunakan oleh pengguna, meminimalisir kemungkinan aplikasi *down* karena tingginya lalu lintas pengguna dan mengurangi kemungkinan aplikasi *error* semisal gagal *login* atau gagal *update* ketika terdapat pembaruan aplikasi. Performa aplikasi yang bagus dan responsif tentu akan memberikan kesan baik pengalaman pengguna sehingga meningkatkan ulasan aplikasi dan meningkatkan kemungkinan pengguna untuk kembali menggunakan bahkan merekomendasikan penggunaan aplikasi Sentuh Tanahku kepada orang lain untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pertanahan. Pada aspek kebaruan, yaitu memperbaharui fitur dan informasi agar pengguna memperoleh informasi terkini. Pada aspek kejelasan, yaitu untuk menggunakan desain tampilan visual antarmuka yang sederhana, rapi dan kuat (menggunakan ukuran font, warna, dan

kontras untuk menyorot elemen penting seperti judul, tombol utama, dan *input form*) serta menggunakan label jelas dan deskriptif. Pada aspek efisiensi, yaitu untuk meningkatkan efisiensi sistem aplikasi dengan mempercepat waktu respon pada setiap fitur layanan dan melakukan *monitoring* berkala untuk memantau *error*, mendeteksi dan memperbaiki *bug* agar pada saat digunakan tidak perlu menunggu *loading* terlalu lama sehingga dapat mempermudah pengguna aplikasi Sentuh Tanahku dalam menyelesaikan tugas dan mengakses informasi pertanahan secara cepat dan efisien.

2. Peneliti selanjutnya dapat melakukan pengukuran pengalaman pengguna aplikasi Sentuh Tanahku di berbagai Kantor Pertanahan yang tersebar di wilayah lainnya. Langkah ini penting dilakukan guna memperoleh gambaran yang lebih luas dan mendalam mengenai persepsi serta tingkat kepuasan pengguna, sehingga hasil evaluasi yang diperoleh dapat menjadi dasar dalam upaya peningkatan mutu layanan digital secara menyeluruh dan berkesinambungan di seluruh Indonesia.

Selain rekomendasi-rekomendasi berdasarkan aspek penelitian tersebut di atas, peneliti juga merekomendasikan untuk secara rutin berkala melakukan evaluasi tingkat kepuasan pengguna, sehingga perbaikan dan pengembangan aplikasi Sentuh Tanahku menjadi lebih terukur dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinegoro, K. R. R. (2023). Tantangan Implementasi Sertipikat Tanah Elektronik Di Kementerian Agraria Dan Tata Ruang/Badan Pertanahan Nasional Republik Indonesia. *Jurnal Ilmu Kenotariatan*, 4(2), 130–142. <https://doi.org/10.19184/jik.v4i2.41314>
- Alawiyah, F. F., & Canta, D. S. (2022). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Shopee Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Journal Of Information System Research (Josh)*, 3(4), 344–350. <https://doi.org/10.47065/Josh.V3i4.1574>
- Annisa, N. A., & Vionica, P. (2024). Kinerja Badan Pertanahan Nasional (Bpn) Kota Semarang Terhadap Pelayanan Kepada Masyarakat. *Journal Of Social Science Research Volume*, 4, 1598–1608.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research Methodology. *Jurnal Al-Hikmah*, 1–5. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Astuti, A. M. (2016). *Buku Statistika Penelitian.Pdf*. [https://repository.uinmataram.ac.id/3231/1/Buku Statistika Penelitian.Pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/3231/1/Buku%20Statistika%20Penelitian.Pdf)
- Aulia, E. (2024). Analisis User Experience Aplikasi Twitter Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Teknik Dan Science*, 3(1), 31–39. <https://doi.org/10.56127/jts.v3i1.907>
- Dewi, R. A. R. M., & Susantio, C. (2024). Penggunaan Sertifikat Elektronik Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendaftaran Tanah Dalam Upaya Pencegahan Mafia Tanah. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(9), 3382–3392. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i9.1441>
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique Of Quantitative Research). *Istiqra'*, 2(1), 86–100.
- Fadhila, F. (2023). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Flip Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EuCs). In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Nomor 1).

- Hariyanto, S. (2017). Analisis Kepuasan Masyarakat Terhadap Mutu Pelayanan Publik Di Kantor Uptd Puskesmas Beji Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung. *Publiciana Journal*, 10(1), 1–23.
- Herawati, Y., Mintarsih, N., Arianti, Y. M., Damerianta, S., Informatika, M., Ilmu, F., Informasi, T., Gunadarma, U., Margonda, J. L., & No, R. (2022). Analisis User Experience Pada Tiktok Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 21(4), 495–502. <https://doi.org/10.32409/jikstik.21.4.3108>
- Herdjuno, R., & Kusumo, P. (N.D.). *Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (Sekawan) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq)*.
- Hidayah, F. N., R, K. P. K., & Budiman, N. S. (2022). Penerapan Metode Naive Bayes Dalam Analisis Sentimen Aplikasi Sentuh Tanahku Pada Google Play. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 6, Nomor 2).
- Magdalena, I., Fauzi, N. H., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 245–257. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i1.722>
- Maidiana, M. (2021). Penelitian Survey. *Alacrity : Journal Of Education*, 1(2), 20–29. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.23>
- Munawaruzaman, A. (2020). Implementasi Transformasi Digital Kementerian Agraria Untuk Peningkatan Pelayanan Publik. *Prosding Senantias*, 1(1), 589–598.
- Nauli, S. B., Zulkifli, Sitorus, H., Kurniawan, T. A., & Yonathan, W. (2024). Sentri : Jurnal Riset Ilmiah. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(9), 4413–4425. https://www.researchgate.net/publication/381100251_Hubungan_Motivasi_Ibu_Dukungan_Keluarga_Dan_Peran_Bidan_Terhadap_Kunjungan_Nifas_Di_Puskesmas_Maripari_Kabupaten_Garut_Tahun_2023
- Noer, R. T., Salsabila, S., Niravita, A., Adymas, M., Fikri, H., & Nugroho, H. (2024). Transformasi Digital Pendaftaran Tanah: Tantangan Dan Efektivitas Implementasi Aplikasi Sentuh Tanahku Dalam Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah*

- Nusantara (Jinu)*, 1(6), 250–261. <https://doi.org/10.61722/Jinu.V1i6.2806>
- Nugroho, T. (2023). Validity And Reliability Of Cadastral Map For Complete Systematic Land Registration In Kalisari And Tlogopandogan Villages, Demak Regency, Indonesia. *Bhumi: Jurnal Agraria Dan Pertanahan*, 9(1), 31–50. <https://doi.org/10.31292/Bhumi.V9i1.600>
- Pamungkas, E. A., & Purwadi, H. (2023). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Pertanahan Di Indonesia. *Prosiding Nasional*, 14(1), 123–128.
- Parameswari, R. C., Singal, L. K. C. O., & Supardi, S. A. C. (2024). Pembagian Wilayah Ppat Oleh Badan Pertanahan Nasional (Bpn) Kota Surabaya Berkaitan Dengan Pp No. 37 Tahun 1998. *Unes Law Review*, 6(3), 8643–8653.
- Putri, Y. A., Putera, R. E., & Rahayu, W. K. (2022). Inovasi Pelayanan Informasi Melalui Aplikasi Sentuh Tanahku Pada Kantor Pertanahan Kota Administrasi Jakarta Utara. *Journal Of Social And Policy Issues*, 2(2). <https://doi.org/10.35308/Xxxxx>
- Rachmad, D. S. (2020). Evaluasi Usability Aplikasi Sentuh Tanahku Menggunakan Metode Heuristic. *Indonesian Journal On Information System*, 5(1), 34–43.
- Rachmadi, R. J. (2024). Evaluasi User Experience Aplikasi Coop Access Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire. *Jurnal Manuhara : Pusat Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 118–128. <https://doi.org/10.61132/Manuhara.V2i2.730>
- Raihansha, R. B., Wijoyo, S. H., Hayuhardhika, W., & Putra, N. (2017). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Investasi Bibit Dan Ajaib Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). 1(1), 1–7.
- Sa’adah, U. R., Murwanayah, M., Pradana, D. I., Masutiah, M., Panggabean, N., & Hamka, H. (2022). Aplikasi Sentuh Tanahku Sebagai Inovasi Pelayanan Publik Di Kantor Wilayah Badan Pertanahan Nasional Provinsi D.K.I. Jakarta. *Jurnal Administrasi Bisnis Terapan*, 5(1). <https://doi.org/10.7454/Jabt.V5i1.1037>
- Saepudin, A., Hayati, U., & Bahtiar, A. (2023). Analisis Aplikasi Ditonton App Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jati (Jurnal*

- Mahasiswa Teknik Informatika*), 7(1), 284–288.
<https://doi.org/10.36040/Jati.V7i1.6216>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying The User Experience Questionnaire (Ueq) In Different Evaluation Scenarios. *Lncs*, 8517, 383–392.
- Silviana, A. (2021). *Urgensi Sertipikat Tanah Elektronik Dalam Sistem Hukum Pendaftaran Tanah Di Indonesia*. 4(1), 51–68.
- Soedarso, S., Nurif, M., Sutikno, S., & Windiani, W. (2013). Dinamika Multikultural Masyarakat Kota Surabaya. *Jurnal Sosial Humaniora*, 6(1), 62–75. <https://doi.org/10.12962/J24433527.V6i1.611>
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Widyacarya*, 4(2), 88–100. <https://doi.org/10.58569/Ilma.V1i2.587>
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Susanty, W., Astari, I. N., & Thamrin, T. (2019). Aplikasi Gis Menggunakan Metode Location Based Service (Lbs) Berbasis Android. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 10(1). <https://doi.org/10.36448/Jsit.V10i1.1218>
- Sutanti, A., Komaruddin, M., & Damayanti, P. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa)*, 9(1).
- Triwulandani. (2015). Inovasi Percepatan Pelayanan Pertanahan (Studi Program One Day Service Office Di Kantor Pertanahan Kabupaten Bantul Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta). *Indonesia Onesearch*.
- Ulhaq, D., Masa, A. P. A., & Setyadi, H. J. (2024). Analisis Perbandingan User Experience Aplikasi E-Commerce Shopee Dan Tokopedia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (Atasi)*, 3(1), 37–44. <https://doi.org/10.30872/Atasi.V3i1.1183>
- Wijaya, I. N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, I. N. A. (2021).

Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Patik Bali Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 217–226. <https://doi.org/10.25126/Jtiik.2020762763>