

ANALISIS USER PERSONA SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN USER EXPERIENCE PADA PLATFORM DIGITAL PELESTARIAN BAHASA DAERAH: STUDI KASUS TERDAYAK.COM

Quratul Ain¹, Richie Daniel YC Raban²

ain@umpr.ac.id¹, richiedanielycraban@gmail.com²

Universitas Muhammadiyah Palangka Raya¹, Diskominfo Sandistik Kabupaten Kapuas²

ABSTRAK

Pelestarian bahasa daerah pada lingkungan digital memerlukan pendekatan yang tidak hanya berorientasi pada penyediaan fungsi teknis, tetapi juga pada kesesuaian pengalaman pengguna dengan kebutuhan linguistik dan konteks budaya. Penelitian ini bertujuan menganalisis karakteristik pengguna TerDayak.com, mengidentifikasi kebutuhan, preferensi, dan hambatan penggunaan, menyusun pola user persona, serta merumuskan rekomendasi pengembangan user experience (UX) berbasis bukti. Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods dengan dominasi kuantitatif-deskriptif yang diperkuat analisis tematik terhadap jawaban terbuka. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring pada Maret 2026. Dari 35 respons yang diterima, 34 respons memenuhi kriteria persetujuan dan dianalisis. Hasil menunjukkan responden didominasi usia 17–22 tahun (55,9%) dan pelajar/mahasiswa (64,7%). Sebanyak 94,1% responden menggunakan smartphone setidaknya dalam sebagian situasi penggunaan. Kebutuhan utama meliputi akurasi terjemahan (27 responden), arti kata yang mudah dipahami (26), kelengkapan kosakata (20), dan konteks penggunaan (19). Akses nyaman melalui smartphone memperoleh skor kepentingan tertinggi ($M = 4,56$), diikuti terjemahan kalimat ($M = 4,50$). Rata-rata indikator UX sebesar 3,89 dari skala 5. Hambatan utama adalah kesulitan menemukan kata, ketidaksesuaian hasil terjemahan, dan kebingungan pada tahap awal penggunaan. Sintesis data menghasilkan empat pola persona: Pelajar Penjelajah, Pelajar Akademis, Penjaga Budaya, dan Kreator Konten. Temuan menunjukkan bahwa pengembangan TerDayak.com perlu memadukan penguatan kualitas linguistik dengan penyederhanaan navigasi, onboarding, konteks budaya, audio pelafalan, dan optimalisasi mobile-first.

Kata Kunci : User Persona, User Experience, Bahasa Dayak, Pelestarian Bahasa Daerah, Human-Computer Interaction, Mobile-First.

ABSTRACT

Digital preservation of regional languages requires an approach that goes beyond providing technical functions and addresses how user experience aligns with linguistic needs and cultural context. This study aims to analyze the characteristics of TerDayak.com users, identify their needs, preferences, and barriers, develop user persona patterns, and formulate evidence-based user experience (UX) recommendations. A mixed-methods approach was employed, dominated by quantitative descriptive analysis and complemented by thematic analysis of open-ended responses. Data were collected through an online questionnaire in March 2026. Of 35 responses received, 34 met the consent criteria and were analyzed. Respondents were predominantly 17–22 years old (55.9%) and students (64.7%). A total of 94.1% used smartphones in at least some usage situations. The main needs were translation accuracy (27 respondents), easy-to-understand word meanings (26), vocabulary completeness (20), and usage context (19). Comfortable smartphone access received the highest importance score ($M = 4.56$), followed by sentence translation ($M = 4.50$). The overall UX indicator mean was 3.89 on a five-point scale. The main barriers were difficulty finding words, unsuitable translation results, and uncertainty about how to begin using the platform. Data synthesis produced four persona patterns: Exploratory Student, Academic Student, Cultural Guardian, and Content Creator. The findings indicate that TerDayak.com should

integrate linguistic quality improvement with simplified navigation, onboarding, cultural context, pronunciation audio, and mobile-first optimization.

Keywords: *User Persona, User Experience, Dayak Language, Language Preservation, Human-Computer Interaction, Mobile-First.*

PENDAHULUAN

Bahasa daerah merupakan medium pembawa identitas, pengetahuan lokal, nilai sosial, dan memori kolektif suatu komunitas. Dalam konteks Kalimantan Tengah, bahasa Dayak Ngaju tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi bagian dari praktik budaya dan transmisi pengetahuan antargenerasi. Pergeseran pola komunikasi ke ruang digital dapat mempersempit domain penggunaan bahasa lokal apabila tidak diimbangi dengan ketersediaan sumber belajar dan ruang interaksi yang relevan. Literatur mutakhir menempatkan teknologi digital sebagai instrumen potensial bagi revitalisasi bahasa, terutama ketika teknologi dikembangkan sesuai kebutuhan komunitas dan konteks sosial pengguna (Li et al., 2021; Meighan, 2021).

Digitalisasi bahasa daerah dapat diwujudkan melalui kamus daring, layanan penerjemahan, audio pelafalan, materi belajar, dan konten budaya. Li et al. (2021) menunjukkan bahwa teknologi digital dapat memperluas akses pembelajaran bahasa dan literasi pada komunitas Indigenous. Namun, Meighan (2023) menegaskan bahwa keberhasilan teknologi bahasa bergantung pada keterlibatan komunitas dan sensitivitas terhadap pengetahuan lokal. Dengan demikian, digitalisasi bahasa tidak cukup dipahami sebagai pemindahan kosakata ke media elektronik, tetapi juga sebagai proses membangun pengalaman belajar dan interaksi yang bermakna.

TerDayak.com merupakan platform berbasis web yang menyediakan layanan terjemahan bahasa Dayak Ngaju. Potensinya tidak hanya sebagai alat translasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan pengenalan budaya. Meskipun demikian, keberadaan fungsi teknis tidak otomatis menjamin kebermanfaatan. Pengguna perlu dapat memahami fungsi utama, menemukan fitur dengan cepat, memperoleh hasil yang relevan, dan merasa nyaman untuk kembali menggunakan layanan. Pada pembelajaran bahasa berbasis mobile, persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan berhubungan dengan penerimaan teknologi (Ebadi & Raygan, 2023). Penelitian pada aplikasi bahasa daerah Kalimantan Barat juga memperlihatkan pentingnya pendekatan human-centered design dalam menerjemahkan kebutuhan pengguna menjadi struktur informasi dan antarmuka (Maram et al., 2023).

Salah satu pendekatan untuk menjembatani penelitian pengguna dan keputusan desain adalah user persona. Persona berbasis data membantu menyederhanakan pola pengguna yang kompleks menjadi representasi yang dapat digunakan oleh peneliti, desainer, dan pengembang tanpa melepaskan keterkaitannya dengan bukti empiris (Jansen et al., 2022; Salminen, Guan, et al., 2021). Persona juga dapat membantu mengoreksi prakonsepsi yang keliru mengenai pengguna apabila dibangun dari data yang memadai (Salminen, Jung, et al., 2021). Namun, penggunaan persona pada konteks platform pelestarian bahasa lokal di Indonesia, khususnya bahasa Dayak Ngaju, masih terbatas.

Penelitian ini bertujuan: (1) memetakan karakteristik pengguna TerDayak.com; (2) mengidentifikasi tujuan, kebutuhan, preferensi, dan hambatan pengguna; (3) menyusun pola user persona berdasarkan sintesis data; dan (4) merumuskan rekomendasi pengembangan UX yang dapat ditelusuri pada temuan empiris. Kontribusi penelitian terletak pada integrasi perspektif UX, persona berbasis data, dan kebutuhan pelestarian bahasa daerah dalam konteks platform digital lokal.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain dominan kuantitatif-deskriptif yang diperkaya data kualitatif dari jawaban terbuka. Pendekatan ini digunakan karena pertanyaan penelitian membutuhkan pemetaan pola numerik sekaligus penjelasan kontekstual terhadap kebutuhan dan hambatan pengguna (Creswell & Creswell, 2023).

Subjek penelitian adalah pengguna atau calon pengguna TerDayak.com yang dipilih melalui purposive sampling. Kriteria inklusi adalah pernah menggunakan atau memiliki ketertarikan menggunakan layanan terjemahan bahasa Dayak serta memberikan persetujuan berpartisipasi. Purposive sampling dipilih karena penelitian bersifat eksploratif dan membutuhkan partisipan yang relevan terhadap fenomena yang dikaji; konsekuensinya, hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk inferensi probabilistik terhadap seluruh populasi pengguna (Ahmad & Wilkins, 2025). Sebanyak 35 respons diterima dan satu respons dikeluarkan karena tidak memberikan persetujuan, sehingga jumlah data valid adalah 34 responden.

Instrumen penelitian berupa kuesioner daring yang mencakup karakteristik demografis, perangkat dan frekuensi penggunaan, kedekatan dengan bahasa/budaya Dayak, tujuan penggunaan, kebutuhan dan preferensi fitur, penilaian UX menggunakan skala Likert 1–5, serta pertanyaan terbuka mengenai kelebihan, kekurangan, hambatan, dan saran pengembangan. Pengumpulan data dilakukan pada Maret 2026 melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa, masyarakat umum, komunitas relevan, dan individu yang memiliki ketertarikan terhadap bahasa serta budaya Dayak.

Analisis kuantitatif dilakukan secara deskriptif menggunakan frekuensi, persentase, dan nilai rata-rata. Pertanyaan multi-response dihitung berdasarkan frekuensi pemilihan setiap opsi. Jawaban terbuka dianalisis secara tematik melalui pembacaan data, pemberian kode awal, pengelompokan kode, peninjauan tema, dan perumusan tema interpretatif dengan mengacu pada prinsip thematic analysis (Braun & Clarke, 2021). Selanjutnya, data kuantitatif dan tema kualitatif diintegrasikan pada tahap interpretasi untuk mengidentifikasi pola pengguna berdasarkan tujuan, kebutuhan, kedekatan budaya, konteks perangkat, dan pain points. Persona kemudian disusun sebagai hipotesis desain berbasis data, bukan sebagai klasifikasi populasi yang bersifat final.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden dan Konteks Penggunaan

Tabel 1. Karakteristik Utama Responden

Variabel	Kategori	n	%
Usia	17–22 tahun	19	55,9
Usia	23–30 tahun	8	23,5
Usia	31–40 tahun	4	11,8
Usia	>40 tahun	3	8,8
Status	Pelajar/Mahasiswa	22	64,7
Status	Masyarakat umum	5	14,7
Status	Pegawai/Karyawan	4	11,8
Status	Lainnya	3	8,8
Perangkat	Smartphone	22	64,7
Perangkat	Bergantian sesuai situasi	10	29,4
Perangkat	Laptop/Komputer	2	5,9

Responden didominasi kelompok usia 17–22 tahun (55,9%) dan pelajar/mahasiswa (64,7%). Komposisi ini menunjukkan bahwa temuan terutama menangkap perspektif pengguna muda pada sampel purposif. Dari sisi perangkat, 64,7% menggunakan smartphone sebagai perangkat utama dan 29,4% menggunakan perangkat secara bergantian. Dengan demikian, 94,1% responden menggunakan smartphone setidaknya dalam sebagian situasi. Dominasi konteks mobile mendukung penerapan prinsip mobile-first, terutama pada alur pencarian, input, penyajian hasil, dan akses audio. Temuan ini sejalan dengan penelitian mobile-assisted language learning yang menempatkan kemudahan penggunaan perangkat mobile sebagai faktor penting dalam penerimaan teknologi pembelajaran bahasa (Ebadi & Raygan, 2023).

Tingkat kedekatan dengan bahasa dan budaya Dayak juga beragam. Sebanyak 32,4% responden baru mengenal bahasa/budaya Dayak, masing-masing 23,5% merupakan penutur dan responden yang memahami sedikit bahasa Dayak, 11,8% tertarik mempelajari bahasa Dayak, dan 8,8% sering berinteraksi dengan budaya Dayak. Heterogenitas tersebut menunjukkan bahwa platform perlu melayani pengguna pemula yang membutuhkan bantuan interpretasi sekaligus pengguna berpengalaman yang memiliki ekspektasi tinggi terhadap akurasi, dialek, dan konteks penggunaan.

2. Tujuan Penggunaan dan Kebutuhan Pengguna

Tabel 2. Tujuan Penggunaan TerDayak.com

Tujuan	Frekuensi
Menerjemahkan kata/kalimat	17
Belajar bahasa Dayak	16
Mengenal budaya Dayak	16
Eksplorasi/sekadar ingin tahu	15
Tugas sekolah/kuliah/penelitian	4
Komunikasi keluarga/komunitas	4
Membuat konten/materi edukasi	2
Kebutuhan pekerjaan	1

Sebanyak 85,3% responden berada pada kategori belum pernah tetapi tertarik atau jarang menggunakan TerDayak.com. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara minat dan penggunaan rutin, sehingga pengalaman pertama pengguna menjadi titik kritis. Tujuan penggunaan tertinggi bukan hanya menerjemahkan kata atau kalimat, tetapi juga belajar bahasa dan mengenal budaya. Hal tersebut menunjukkan bahwa TerDayak.com memiliki peluang berkembang dari sekadar alat translasi menjadi media pembelajaran bahasa dan pengenalan budaya.

Tabel 3. Prioritas Kebutuhan Pengguna

Peringkat	Kebutuhan	Frekuensi
1	Hasil terjemahan yang akurat	27
2	Arti kata mudah dipahami	26
3	Kosakata lebih lengkap	20
4	Penjelasan konteks penggunaan	19
5	Proses pencarian cepat	17
6	Antarmuka sederhana	16
7	Tampilan mobile-friendly	12
8	Dukungan berbagai dialek	10
9	Fitur belajar tambahan	7

Kebutuhan pengguna berpusat pada kualitas linguistik dan keterpahaman hasil. Akurasi terjemahan, arti kata yang mudah dipahami, kelengkapan kosakata, dan konteks

penggunaan menempati prioritas tertinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa kualitas UX pada platform bahasa tidak dapat dipisahkan dari kualitas data linguistik. Meighan (2023) menekankan bahwa teknologi bahasa perlu mempertahankan konteks pengetahuan lokal, sedangkan Li et al. (2021) menunjukkan bahwa fungsi pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika teknologi memperluas akses sekaligus mendukung pemahaman. Dengan demikian, peningkatan antarmuka saja tidak memadai tanpa penguatan basis data kosakata dan validasi linguistik.

3. Penilaian Kepentingan Fitur dan User Experience

Tabel 4. Kepentingan Fitur dan Penilaian UX

Indikator	Mean
Akses nyaman di HP	4.56
Terjemahan kalimat	4.5
Contoh penggunaan kata	4.32
Tampilan mudah dipahami	4.29
Penjelasan makna kata	4.26
Audio/pelafalan	4.21
Menyimpan frasa	4.03
Voice recognition	4.03
Rata-rata keseluruhan indikator UX	3.89

Akses nyaman melalui smartphone memperoleh skor kepentingan tertinggi ($M = 4,56$), diikuti terjemahan kalimat ($M = 4,50$), contoh penggunaan kata ($M = 4,32$), dan tampilan mudah dipahami ($M = 4,29$). Rata-rata keseluruhan indikator UX sebesar 3,89/5 menunjukkan evaluasi yang cenderung positif. Indikator dengan skor relatif tinggi adalah kesediaan merekomendasikan platform ($M = 4,03$) dan merasa terbantu ($M = 4,00$), sedangkan kemudahan penggunaan ($M = 3,79$), navigasi ($M = 3,82$), dan kecepatan menemukan fitur ($M = 3,82$) masih lebih rendah.

Pola tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara perceived value dan interaction quality. Pengguna melihat nilai platform, tetapi masih mengalami friksi ketika berinteraksi. Dalam studi UX website, kejelasan struktur informasi dan kemudahan navigasi menjadi komponen penting pengalaman penggunaan (Nurliana et al., 2022). Pada TerDayak.com, hal ini memperkuat kebutuhan menyederhanakan jalur menuju fungsi inti dan memperjelas struktur hasil terjemahan.

4. Hambatan Pengguna

Tabel 5. Hambatan Penggunaan TerDayak.com

Hambatan	Frekuensi
Sulit menemukan kata yang dicari	12
Tidak menemukan kendala	11
Hasil terjemahan kurang sesuai	9
Bingung harus mulai dari mana	8
Kurang nyaman di smartphone	7
Informasi/fitur terbatas	6
Navigasi kurang jelas	5
Tampilan membingungkan	5
Website lambat	4

Kesulitan menemukan kata merupakan hambatan paling sering muncul, diikuti hasil terjemahan yang kurang sesuai dan kebingungan pada tahap awal penggunaan. Hambatan tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua lapisan. Pertama, hambatan kualitas konten yang berkaitan dengan kelengkapan kosakata dan kesesuaian terjemahan. Kedua, hambatan interaksi yang berkaitan dengan onboarding, pencarian, navigasi, dan tampilan

mobile. Dua lapisan ini menunjukkan bahwa agenda perbaikan UX perlu dilaksanakan paralel dengan pengembangan sumber daya bahasa.

5. Sintesis User Persona

Tabel 6. Pola User Persona TerDayak.com

Persona	Karakteristik	Kebutuhan Utama	Pain Point
Pelajar Penjelajah	Pengguna muda/pemula; eksplorasi dan belajar	Terjemahan cepat, sederhana, mobile-friendly	Kata tidak ditemukan; bingung memulai
Pelajar Akademis	Mahasiswa untuk belajar/tugas	Definisi, contoh kalimat, konteks, sumber jelas	Kosakata dan konteks belum lengkap
Penjaga Budaya	Penutur/aktif berinteraksi dengan budaya Dayak	Akurasi, dua arah, pelafalan, konteks budaya	Dialek terbatas; hasil belum selalu sesuai
Kreator Konten	Menggunakan kosakata untuk konten digital	Kosakata variatif, pencarian cepat, simpan/bagikan	Variasi kosakata dan fitur pendukung terbatas

Empat pola persona tersebut menggambarkan perbedaan tujuan dan ekspektasi pengguna. Pelajar Penjelajah membutuhkan simplicity dan kecepatan, Pelajar Akademis membutuhkan kedalaman informasi, Penjaga Budaya membutuhkan akurasi serta legitimasi budaya, sedangkan Kreator Konten membutuhkan efisiensi dan variasi kosakata. Persona tidak diposisikan sebagai segmen populasi dengan proporsi tertentu, melainkan sebagai hipotesis desain berbasis pola pada data sampel. Pendekatan tersebut konsisten dengan literatur persona berbasis data yang menekankan keterlacakan antara karakteristik persona dan bukti pengguna (Jansen et al., 2022; Salminen, Guan, et al., 2021).

Secara praktis, sintesis persona menghasilkan lima prioritas pengembangan. Pertama, memperkuat akurasi dan kelengkapan kosakata serta menyediakan terjemahan dua arah Dayak–Indonesia. Kedua, memperbaiki core UX melalui onboarding singkat, kolom pencarian yang dominan, auto-suggestion, dan empty state yang informatif. Ketiga, memperkaya hasil dengan contoh kalimat, konteks budaya, dan audio pelafalan. Keempat, mengoptimalkan seluruh alur utama untuk smartphone. Kelima, mengembangkan fitur engagement seperti bookmark, riwayat pencarian, dan mode belajar setelah kualitas fungsi inti memadai. Prioritas ini menegaskan bahwa desain pengalaman pengguna pada platform pelestarian bahasa harus mengintegrasikan dimensi usability, kualitas linguistik, dan sensitivitas budaya secara simultan.

6. Keterbatasan Penelitian

Penelitian memiliki beberapa keterbatasan. Ukuran sampel relatif kecil dan diperoleh melalui purposive sampling sehingga tidak dapat digeneralisasikan secara statistik. Sampel didominasi pengguna muda dan banyak responden belum pernah atau jarang menggunakan platform, sehingga temuan lebih kuat untuk menggambarkan kebutuhan awal daripada perilaku penggunaan jangka panjang. Instrumen UX bersifat eksploratif dan belum menggunakan skala usability terstandar. Selain itu, persona belum divalidasi melalui wawancara mendalam, observasi tugas, atau usability testing, dan penelitian belum melakukan validasi linguistik terhadap kualitas terjemahan atau variasi dialek Dayak Ngaju.

KESIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan TerDayak.com perlu ditempatkan pada persilangan antara kualitas bahasa dan kualitas pengalaman pengguna. Sampel penelitian didominasi pengguna muda dengan konteks penggunaan yang kuat pada smartphone. Kebutuhan utama pengguna mencakup akurasi terjemahan, arti kata yang mudah dipahami, kelengkapan kosakata, dan konteks penggunaan. Meskipun rata-rata UX sebesar 3,89/5 menunjukkan penerimaan yang cenderung positif, hambatan pada pencarian, kesesuaian terjemahan, onboarding, dan navigasi masih perlu diperbaiki. Sintesis data menghasilkan empat pola persona—Pelajar Penjelajah, Pelajar Akademis, Penjaga Budaya, dan Kreator Konten—yang dapat digunakan sebagai dasar prioritas desain. Rekomendasi utama meliputi peningkatan kualitas dan kelengkapan data bahasa, terjemahan dua arah, contoh penggunaan dan konteks budaya, audio pelafalan, onboarding, penyederhanaan navigasi, dan optimalisasi mobile-first. Penelitian lanjutan perlu memperluas sampel, memvalidasi persona melalui wawancara dan usability testing, serta melibatkan penutur atau ahli bahasa Dayak Ngaju dalam validasi linguistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., & Wilkins, S. (2025). Purposive sampling in qualitative research: A framework for the entire journey. *Quality & Quantity*, 59, 1461–1479. <https://doi.org/10.1007/s11135-024-02022-5>
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Ebadi, S., & Raygan, A. (2023). Investigating the facilitating conditions, perceived ease of use and usefulness of mobile-assisted language learning. *Smart Learning Environments*, 10, Article 30. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00250-0>
- Jansen, B. J., Salminen, J., Jung, S.-G., & Guan, K. W. (2022). Data-driven personas. *Springer Nature*.
- Li, J., Brar, A., & Roihan, N. (2021). The use of digital technology to enhance language and literacy skills for Indigenous people: A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 2, 100035. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100035>
- Maram, S. I., Tolle, H., & Fanani, L. (2023). Perancangan user experience pada aplikasi bahasa daerah Kalimantan Barat dengan pendekatan human centered design (HCD) (Studi kasus: Balai Bahasa Kalimantan Barat). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(1), 355–362.
- Meighan, P. J. (2021). Decolonizing the digital landscape: The role of technology in Indigenous language revitalization. *AlterNative: An International Journal of Indigenous Peoples*, 17(3), 397–405. <https://doi.org/10.1177/117718012111037672>
- Meighan, P. J. (2023). ‘What is language for us?’: Community-based Anishinaabemowin language planning using TEK-nology. *Language Policy*, 22, 223–253. <https://doi.org/10.1007/s10993-023-09656-5>
- Nurliana, F., Hanifati, G., & Ali, F. (2022). Analisis user experience terhadap user interface website dengan design thinking (Studi kasus: Asuransi Online Superyou.co.id). *Magenta: Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Media*, 6(2), 971–991. <https://doi.org/10.61344/magenta.v6i02.90>
- Salminen, J., Guan, K., Jung, S.-G., & Jansen, B. J. (2021). A survey of 15 years of data-driven persona development. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(18), 1685–1708. <https://doi.org/10.1080/10447318.2021.1908670>
- Salminen, J., Jung, S.-G., Chowdhury, S., Robillos, D. R., & Jansen, B. J. (2021). The ability of personas: An empirical evaluation of altering incorrect preconceptions about users. *International Journal of Human-Computer Studies*, 153, 102645. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102645>