



Analisis User Experience Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan *User Experience Questionnaire*

Meita Maulani Savitri, Haikal, Eti Rimawati, Muhammad Iqbal

Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan, Universitas Dian Nuswantoro, Indonesia

savitrimalani@gmail.com, haikalfaqih@dsn.dinus.ac.id, eti.rimawati@dsn.dinus.ac.id,

muhammadiqbal@dsn.dinus.ac.id

Keywords:

UEQ,
User Experience,
PeduliLindungi

ABSTRACT

The PeduliLindungi application is the result of the Ministry of Communication and Information Technology's collaboration with SOEs to stop the spread of COVID-19. This application will be combined with Satu Data Kesehatan for citizen health evaluation. The purpose of this research is to analyze the User Experience of the PeduliLindungi application in shopping centers in Semarang City. By using the User Experience Questionnaire (UEQ) approach to evaluate various characteristics of User Experience. User experience refers to individual perceptions and reactions resulting from the use of a product. The population of this study consisted of users of the PeduliLindungi application, and the sample used was in accordance with the established criteria with a total of 99 samples. This research took place for one month in March-April 2023 and using a cross sectional method. The data obtained was processed using the UEQ Data Analysis Tool. The results of this study found that the clarity aspect scored (1.62) with an average of Good category. The aspects of attractiveness, accuracy, stimulation, and novelty scored (1.08), (1.05), (0.91), and (0.57) respectively in the Below Average category. And the efficiency aspect scored (0.90) in the Above Average category. The findings of this study are anticipated to be taken into account when PeduliLindungi is improved in terms of aesthetics and usage.

Kata Kunci

UEQ,
User Experience,
PeduliLindungi

ABSTRAK

Aplikasi PeduliLindungi merupakan hasil kerja sama Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan BUMN untuk menghentikan penyebaran COVID-19. Aplikasi ini akan digabung dengan Satu Data Kesehatan untuk evaluasi kesehatan warga. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk menganalisis User Experience aplikasi PeduliLindungi di pusat perbelanjaan di Kota Semarang. Dengan menggunakan pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi berbagai karakteristik Pengalaman Pengguna. Pengalaman pengguna mengacu pada persepsi dan reaksi individu yang dihasilkan dari penggunaan suatu produk. Populasi penelitian ini terdiri dari pengguna aplikasi PeduliLindungi, dan sampel yang digunakan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dengan jumlah 99 sampel. Penelitian ini berlangsung selama satu bulan pada Maret-April 2023 dan dengan menggunakan metode *cross sectional*. Data yang didapatkan diolah menggunakan UEQ *Data Analysis Tool*. Hasil penelitian ini menemukan bahwa aspek kejelasan mendapat nilai (1,62) dengan rata-rata kategori Baik. Aspek daya tarik, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan masing-masing mendapat skor masing-masing (1,08), (1,05), (0,91), dan (0,57) pada kategori di bawah rata-rata (Below Average). Dan pada aspek efisiensi mendapatkan nilai (0,90) dengan kategori di atas rata-rata (Above Average). Temuan-temuan penelitian ini diantisipasi untuk diperhitungkan ketika PeduliLindungi ditingkatkan dalam hal estetika dan penggunaan.

Korespondensi Penulis:

Muhammad Iqbal
Universitas Dian Nuswantoro,
Jl. Nakula I No. 5-11, Pendrikan Kidul,
Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang
Telepon : +6289681202719
Email: muhammadiqbal@dsn.dinus.ac.id

Submitted : 02-08-2023; Accepted : 07-10-2023;
Published : 06-11-2023

Copyright (c) 2023 The Author (s)
This article is distributed under a Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA
4.0)

1. PENDAHULUAN

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) merupakan penyakit yang menimbulkan keadaan darurat kesehatan masyarakat, sesuai dengan Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 [1]. Karena itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama sejumlah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) mengembangkan aplikasi bernama PeduliLindungi berdasarkan aturan yang ada untuk mengendalikan penyebaran virus COVID-19 menggunakan teknologi informasi [2].

PeduliLindungi ini hampir sama seperti aplikasi *tracing* pada umumnya, dilengkapi dengan fitur scan barcode yang digunakan untuk scan barcode ketika memasuki tempat umum, lalu terdapat tiket untuk vaksinasi serta sertifikat vaksin, data harian COVID-19 berdasarkan kelurahan menggunakan lokasi terkini. Akan tetapi, dalam penggunaannya pun tidak dapat dikatakan 100% berjalan sesuai dengan harapan. Pemanfaatan aplikasi PeduliLindungi masih memiliki keterbatasan. Menurut kajian Candyna, peraturan yang mengatur penggunaan aplikasi harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti ketersediaan aplikasi, keadilan keuangan, dan ketidakpastian kondisi pandemic COVID-19 [3]. Serta menurut penelitian Nurisa (2022), ekspektasi performa, kondisi fasilitas dan stress yang berkaitan dengan Covid-19 dapat mempengaruhi atau mendorong niat dalam menggunakan aplikasi PeduliLindungi [4]. Selanjutnya, terdapat Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 50 dan 51 Tahun 2022 tentang Pelaksanaan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) menandai momen penting ketika Masyarakat mulai meninggalkan atau menghentikan penggunaan aplikasi PeduliLindungi [5], [6].

Oleh karena itu, sangat penting untuk menilai kepuasan pengguna terhadap aplikasi untuk memahami masukan pengguna. Untuk mengkaji pengalaman pengguna, maka pendekatan *User Experience Questionnaire* (UEQ) akan digunakan. Martin Schrepp mengemukakan seperti yang dijelaskan dalam ISO 9241-210, kepuasan pengguna mengacu pada persepsi dan reaksi individu yang diperoleh dari penggunaan atau antisipasi penggunaan sistem, layanan, atau produk [7]. Tujuan utama UEQ adalah dengan cepat menilai kepuasan pengguna interaktif [8]. UEQ tidak hanya mencakup deskripsi penggunaan produk, tetapi juga mencakup kesan keseluruhan yang disampaikan suatu produk kepada penggunanya [9]. UEQ bergantung pada gagasan bahwa pengalaman pengguna dapat diukur dengan mempertimbangkan tujuan kegunaan dan tujuan pengalaman pengguna [10]. Dalam UEQ terdapat 6 skala, dimana skala daya tarik adalah aspek yang murni, sedangkan skala kejelasan, efisiensi, dan ketepatan adalah sudut pandang kualitas pikiran sadar (berorientasi pada tujuan) dan skala stimulasi dan kebaruan adalah sudut pandang memanjakan (tidak berorientasi pada tujuan) [11]. Tujuan studi ini ialah untuk mengkaji pengalaman pengguna aplikasi PeduliLindungi di pusat perbelanjaan Kota Semarang.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Dengan teknik *cross sectional*, variable independen dan dependen dikumpulkan secara bersamaan dalam studi kuantitatif deskriptif untuk menguji pengalaman pengguna. *Media social* digunakan untuk melakukan penelitian secara *online*.

2.2 Subjek Penelitian

Teknik pemungutan sampel menggunakan pendekatan *non random sampling* yang dikenal sebagai *purposive sampling*, yaitu mengambil sampel berdasarkan tujuan penelitian [12]. Sesuai dengan kriteria yaitu pernah menjadi pengguna aplikasi PeduliLindungi dan pernah mengunjungi salah satu pusat perbelanjaan di Kota Semarang. Ukuran sampel ditentukan dengan menggunakan perhitungan untuk populasi tidak diketahui, terdiri dari 99 responden.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan informasi untuk studi ini dilakukan melalui kuesioner atau metode survei. Dimana responden mengisikan jawaban atas pertanyaan yang telah disusun. Kuesioner yang digunakan dalam bentuk *Google Formulir*. Format kuesioner UEQ terdiri atas 26 item pertanyaan yang dibagi ke dalam 6 skala dalam Bahasa Indonesia. 26 item pertanyaan diimplementasikan sebagai diferensial semantic, yang berarti pada setiap item terdiri dari sepasang istilah dengan makna yang berlawanan [13]. Responden membutuhkan waktu 3-5 menit untuk membaca dengan teliti dan menanggapi survei, dengan memilih tanggapan mulai dari 1 hingga 7 yang mereka anggap paling mirip atau dekat dengan pengalaman yang mereka temui saat menggunakan aplikasi [14]. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan pada Maret-April 2023 secara online melalui social media WhatsApp dan Twitter (X).

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1 Karakteristik Responden

Pada studi ini yang merupakan responden ialah pengunjung pusat perbelanjaan di Kota Semarang yang menggunakan aplikasi PeduliLindungi berjumlah 99 responden. Karakteristik studi ini meliputi jenis kelamin, umur, pendidikan terakhir dan lama penggunaan aplikasi yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. Karakteristik Responden

No	Variabel	Jumlah (n=99)	Presentase (%)
1.	Jenis Kelamin		
	- Perempuan	84	99
	- Laki-laki	15	
2.	Usia		
	- 18-22 thn	89	99
	- 23-27 thn	9	
	- 28-32 thn	1	
3.	Pendidikan Terakhir		
	- SMA/SMK	75	
	- D3	2	99
	- S1 & S2	22	
4.	Lama Penggunaan		
	- > 6 bulan	79	99
	- < 6 bulan	20	

Berdasarkan tabel karakteristik responden diatas bahwa jumlah responden didominasi dengan jenis kelamin Perempuan serta pada usia 18-22 tahun. Sedangkan pendidikan terakhir didominasi SMA/SMK serta lama penggunaan > 6 bulan juga mendominasi.

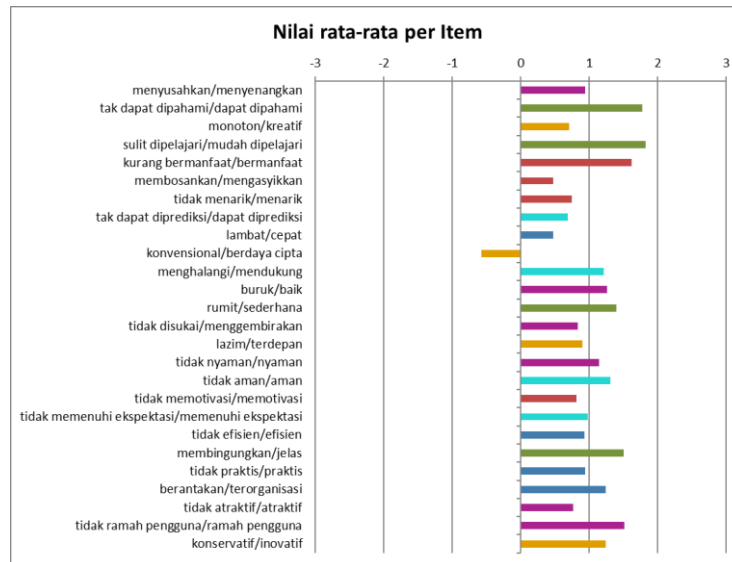
3.2 Hasil Analisis Deskriptif

Aplikasi PeduliLindungi dianalisis menggunakan metode UEQ, yang terdiri dari 6 skala dan 26 soal yang diisi oleh pengguna dengan kuesioner *online* melalui *Google Formulir*. Pada tabel dibawah merupakan hasil pembobotan jawaban responden yang diolah sesuai dengan tahapan UEQ.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	0,9	1,1	1,0	99	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	1,8	1,3	1,1	99	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0,7	2,6	1,6	99	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1,8	1,2	1,1	99	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,6	1,6	1,3	99	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	0,5	1,9	1,4	99	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	0,7	2,0	1,4	99	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0,7	2,1	1,4	99	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	0,5	2,3	1,5	99	cepat	lambat	Efisiensi
10	0,6	2,5	1,6	99	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	1,2	1,9	1,4	99	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	1,3	1,4	1,2	99	baik	buruk	Daya tarik
13	1,4	1,5	1,2	99	rumit	sederhana	Kejelasan
14	0,8	1,3	1,1	99	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	0,9	1,6	1,3	99	lazim	terdepan	Kebaruan
16	1,1	1,5	1,2	99	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1,3	2,2	1,5	99	aman	tidak aman	Ketepatan
18	0,8	2,1	1,4	99	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	1,0	1,8	1,3	99	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	0,9	1,8	1,3	99	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1,5	1,7	1,3	99	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	0,9	2,2	1,5	99	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1,2	1,8	1,4	99	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	0,8	1,3	1,2	99	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	1,5	1,4	1,2	99	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	1,2	1,3	1,1	99	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 1. Mean, Variance, dan Standard Deviation

Beralaskan tanggapan yang diberikan untuk setiap pertanyaan, rata-rata, variasi, dan standar deviasi ditentukan. Langkah terakhir adalah mengelompokkan 26 pertanyaan ke dalam 6 skala, yaitu daya tarik (*Attractiveness*), kejelasan (*Perspicuity*), efisinesi (*Efficiency*), ketepatan (*Dependability*), stimulasi (*Stimulation*), dan kebaruan (*Novelty*), dan menetapkan berbagai warna untuk skala sebagai sarana diferensiasi.



Gambar 2. Nilai rata-rata per Item

Rata-rata untuk setiap item pertanyaan, yang awalnya merupakan opsi antara angka 1 hingga 7, ditunjukkan pada gambar 1 di atas dengan angka / nilai yang diubah sebelumnya, yang berkisar dari -3 hingga 3. Selain itu, warna berdasarkan kategori 6 skala yang ada.

Tabel 2. Skala UEQ

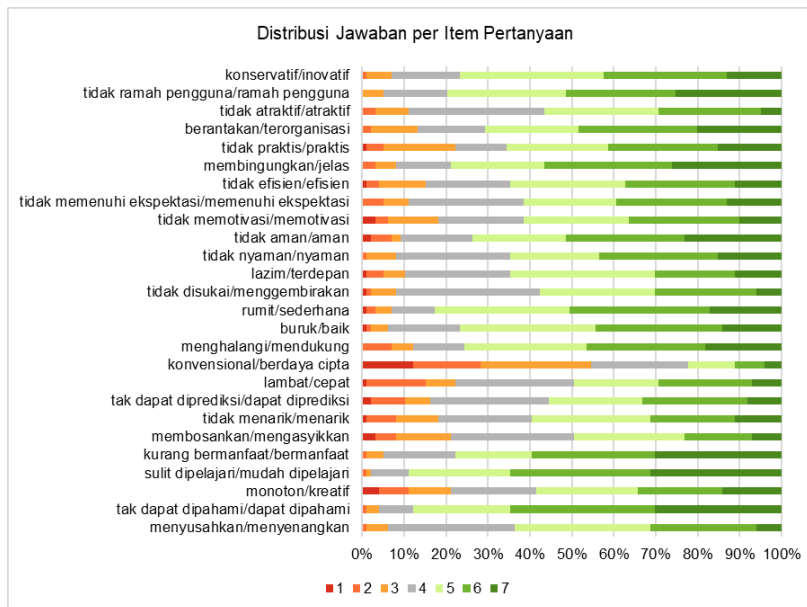
UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik (<i>Attractiveness</i>)	1,076	0,84
Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	1,624	1,06
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	0,896	1,34
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	1,045	1,28
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	0,912	1,43
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	0,568	0,60

Skor rata-rata untuk semua pertanyaan, yang dibagi menjadi 6 skala, ditunjukkan pada tabel 6 di atas. Hasil untuk daya tarik (*Attractiveness*), kejelasan (*Perspicuity*), efisiensi (*Efficiency*), ketepatan (*Dependability*), dan stimulasi (*Stimulation*) dapat dianggap baik, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan dan pengembangan pada skala kebaruan (*Novelty*).

Tabel 3. Rata-rata Skala Daya Tarik, Pragmatic dan Hedonic Quality

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya Tarik	1,08
Kualitas Pragmatis	1,19
Kualitas Hedonis	0,74

Schrepp mengemukakan skala penilaian tipikal survei mencakup spektrum nilai >0,8 yang menandakan penilaian yang baik, diikuti dengan kisaran -0,8 – 0,8 yang menandakan penilaian netral, dan <-0,8 menunjukkan penilaian yang tidak baik. Berdasarkan tabel 3 kualitas hedonis dinilai menunjukkan evaluasi netral sedangkan daya tarik dan kualitas pragmatis menunjukkan evaluasi positif.

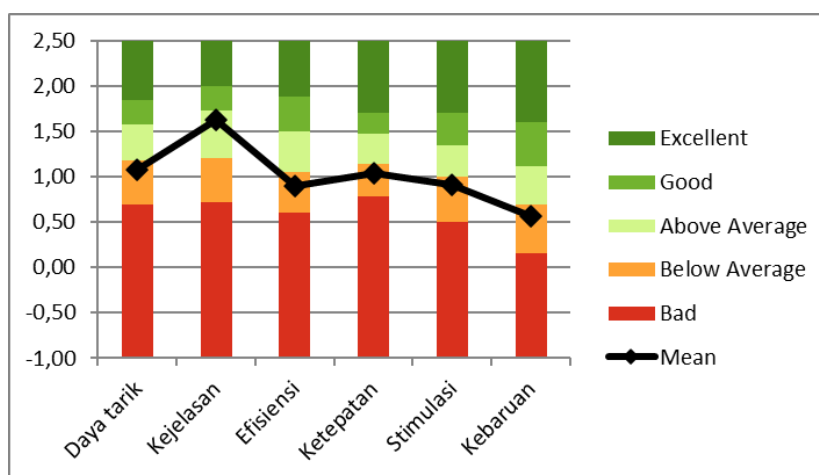


Gambar 3. Distribusi Jawaban per item pertanyaan

Distribusi tanggapan untuk setiap item pertanyaan pada gambar 2 di atas dapat diamat menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 7. Menurut data yang didapatkan, item pertanyaan tertentu menerima jumlah tanggapan negative yang tidak proporsional, sementara yang lain menerima tanggapan positif atau netral.

Tabel 4. Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi PeduliLindungi

No	Parameter	Mean	Evaluasi Penilaian
1.	Daya Tarik	1,08	Positif
2.	Kejelasan	1,62	Positif
3.	Efisiensi	0,90	Positif
4.	Ketepatan	1,05	Positif
5.	Stimulation	0,91	Positif
6.	Kebaruan	0,57	Netral



Gambar 4. Hasil Benchmark UEQ Aplikasi PeduliLindungi

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, didapatkan hasil *below average* (dibawah rata-rata) pada skala daya tarik dengan nilai 1.08, skala efisiensi sebesar 0.90, skala ketepatan dengan nilai sebesar 1.05 serta skala stimulasi 0.91 dan skala kebaruan 0.57. sedangkan skala kejelasan mendapatkan hasil dengan kategori *above average* (diatas rata-rata) sebesar 1.62. Hasil penelitian ini mendapatkan hasil lebih rendah dibandingkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Achlis Amalia. Pada penelitian tersebut mengukur kepuasan pengguna aplikasi Mobile JKN. Pada penelitian tersebut hasil rata-rata jika dibandingkan dengan *benchmark* mendapatkan hasil dengan kategori *above average* dan *excellent*. Bila

dilihat pada skala ketepatan penelitian tersebut mendapatkan nilai sebesar 2.04, serta pada skala kebaruan juga mendapatkan nilai sebesar 1.85 dimana keduanya mendapatkan kategori *excellent* jika dibandingkan dengan *benchmark* [15].

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maman Surahman, mengenai user experience aplikasi konsultasi kesehatan *online* yang membandingkan beberapa aplikasi seperti AloDokter, HaloDoc dan KlikDokter. Pada penelitian tersebut hasil yang didapatkan sebesar 1.56 hingga 1.60 untuk skala daya tarik dimana lebih tinggi dibandingkan penelitian ini. Sedangkan pada skala kejelasan nilai yg didapatkan hampir setara berkisar 1.59 hingga 1.84. Akan tetapi, pada kategori kebaruan penelitian tersebut masih cenderung lebih tinggi, yakni sebesar 0.88 hingga 0.98 [16].

Hasil pada penelitian ini memiliki hasil yang hampir sama pada penelitian yang dilakukan oleh Gumilar Hendra. Penelitian tersebut menganalisis *user experience* aplikasi SIPON CERIA. Pada penelitian tersebut hasil rata-rata yang didapatkan pada beberapa skala seperti pada skala daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan dan stimulasi berada pada rata-rata lebih dari 0.8, sedangkan pada skala kebaruan mendapatkan rata-rata dibawah 0.8. Jika dibandingkan maka, hasil penelitian ini memiliki nilai yang hampir sama dengan penelitian aplikasi SIPON CERIA. Dengan rata-rata nilai skala berada lebih dari 0.8, kecuali pada skala kebaruan yang berada dibawah 0.8 [17].

4. KESIMPULAN

Sesuai dengan tujuan khusus pada penelitian ini, hasil analisis parameter UEQ secara keseluruhan menunjukkan bahwa pada 5 aspek atau skala UEQ mendapatkan hasil evaluasi positif dan 1 skala lainnya mendapatkan evaluasi netral. Perolehan rata-rata mendekati angka 1 dan lebih dari 1. Dalam skala daya tarik, ketepatan, stimulasi serta kebaruan jika dikategorikan ke dalam rata-rata UEQ yang telah ditetapkan berada pada kategori *Below Average*. Sedangkan skala efisiensi pada kategori *Above Average* dan skala kejelasan pada kategori *Good*. Saran bagi pengembang aplikasi yang bersangkutan agar dapat meningkatkan pada skala dengan penilaian evaluasi netral, seperti menambahkan fungsi pada aplikasi untuk mempermudah pengawasan atau tracking berbagai sarana kesehatan tidak hanya untuk COVID-19, lalu peningkatan *user interface*, pemilihan font dan warna dasar yang digunakan agar lebih menarik serta mudah digunakan.

REFERENSI

- [1] Pemerintah Indonesia, *Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*. Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2020.
- [2] C. E. Putri and R. E. Hamzah, "Aplikasi PeduliLindungi Mitigasi Bencana COVID-19 Di Indonesia," *J. Pustaka Komun.*, vol. 4, no. 1, pp. 66–78, Apr. 2021, doi: 10.32509/pustakom.v4i1.1321.
- [3] C. M. Bepa, S. J. Salma, and Y. Aparacitta, "Efektivitas Instruksi dan Surat Edaran Menteri terhadap Kewajiban Penggunaan Aplikasi PeduliLindungi," *Jurist-Diction*, vol. 5, no. 1, p. 35, Jan. 2022, doi: 10.20473/jd.v5i1.32868.
- [4] N. R. Shantika, T. L. M. Suryanto, and A. Pratama, "Analisis Faktor Pendorong Niat Menggunakan Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Model UTAUT Modifikasi," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 403–412, Aug. 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i2.4929.
- [5] Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, *Instruksi Menteri Dalam negeri Nomor 50 Tahun 2022 tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Pada Kondisi Corona Vidus Disease 2019 di Wilayah Jawa dan Bali*. Jakarta: Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, 2022.
- [6] Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, *Instruksi Menteri Dalam negeri Nomor 51 Tahun 2022 tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Pada Kondisi Corona Vidus Disease 2019 di Wilaya Sumatera, Nusa Tenggara, Kalimantan, Sulawesi, Maluku, dan Papua*. Jakarta: Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, 2022.
- [7] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios," in *International Conference of Design, User Experience, and Usability*, 2014, pp. 383–392.
- [8] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, pp. 40–44, 2017.
- [9] M. Rauschenberger, M. Schrepp, M. Perez-Cota, S. Olschner, and J. Thomaschewski, "Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 2, no. 1, pp. 39–45, 2013, doi: 10.9781/ijimai.2013.215.
- [10] M. A. Kushendriawan, H. B. Santoso, P. O. H. Putra, and M. Schrepp, "Evaluating User Experience of a Mobile Health Application 'Halodoc' using User Experience Questionnaire and Usability Testing," *J. Sist.*

- Inf.*, vol. 17, no. 1, pp. 58–71, Apr. 2021, doi: 10.21609/jsi.v17i1.1063.
- [11] M. Schrepp, *User Experience Questionnaire Handbook: All you need to know to apply the UEQ successfully in your projects*. 2023. [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org/Material/Handbook.pdf>
- [12] I. Lenaini, “Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling,” *J. Hist.*, vol. 6, no. 1, pp. 33–39, 2021.
- [13] H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Y. K. Isal, A. Y. Utomo, and B. Priyogi, “Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment,” *J. Educ. Online*, vol. 13, no. 1, pp. 58–79, Jan. 2016, doi: 10.9743/JEO.2016.1.5.
- [14] 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, Dec. 2021, doi: 10.33372/stn.v7i1.762.
- [15] B. O. Lubs, A. Salim, and Jefi, “Evaluasi Usability Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan Use Questionnaire,” *J. SAINTEKOM*, vol. 10, no. 1, pp. 65–76, 2020.
- [16] M. Surahman, N. Widiyasono, and R. Gunawan, “Analisis Usability dan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Online Menggunakan System Usability Scale dan User Experience Questionnaire,” *J. Siliwangi Seri Sains dan Teknol.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–8, 2021, doi: <https://doi.org/10.37058/jssainstek.v7i1.3180>.
- [17] G. H. Kusuma and D. Priharsari, “Analisis User Experience Aplikasi SIPON CERIA RSUD Dr Darsono dengan menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Pengemb. Teknologi Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 11, pp. 5286–5291, 2022.